Tanja Oblak Črnič
Nika Šušterič
Mojca Žveglič Mihelič
Jure Plaskan
Katja Koren Ošljak
Anamarija Šiša

Digitalna zrelost mladih:
Skupinski intervjuji s ciljnimi skupinami mladih

Metodološko poročilo kvalitativnega raziskovalnega načrta pri projektu
Digitalna zrelost mladih (CRP V5-2329)

Vodja projekta: dr. Tanja Oblak Črnič, Fakulteta za družbene vede UL
Izvajalci: Fakulteta za družbene vede in Pedagoška Fakulteta UL

Projekt financirata: ARIS in MDP

Fakulteta za družbene vede UL
Center za proučevanje kulture in religije
November 2024

Kazalo

1 Povzetek 2
2 Vsebinska izhodišča in priprava vprašalnika 3
3 Metoda zbiranja podatkov 5
4 Vzorčni načrt 6

4.1 Mladi med 16. in 19. letom starosti: dijaki in dijakinje 6
4.2 Mladi med 19. in 24. letom: študenti, mladi zaposleni in mladi brez zaposlitve 6
4.3 Postopek rekrutacije in izvedba skupinskih intervjujev 6
4.3.1 Rekrutacija v srednjih šolah 7
4.3.2 Rekrutacija študentov, zaposlenih in brezposelnih mladih 7

5 Izvedba skupinskih intervjujev 8
6 Pridobljeni vzorec 9

6.1 Vzorec dijakov 9
6.2 Vzorec študentov, zaposlenih in brezposelnih mladih 10

7 Sumarni rezultati skupinskih intervjujev 12

7.1 Digitalne prakse in družbene potrebe 12
7.1.1 Informiranje, zaupanje in verodostojnost informacij 12
7.1.2 Kariera in študij 13
7.1.3 Skrb za zdravje in digitalni mediji 14
7.1.4 Trošenje 15
7.1.5 Prosti čas 16

7.2 Dozdajšnja izobraževanja o tehnologijah in potrebe po izobraževanju 17
7.2.1 Začetni vir znanja s področja digitalizacije so starši, a najpomembnejši vir učenja predstavljajo vrstniki in samostojno spontano nadgrajevanje znanja 17
7.2.2 Potreba po poučevanju o digitalni tehnologiji v šoli 18
7.2.3 Obiskovanje tečajev, neformalnih oblik izobraževanja s področja digitalnih tehnologij izpodriva samostojno raziskovanje in iskanje informacij na že poznanih aplikacijah 19
7.2.4 Šibkejša področja znanja uporabe digitalnih tehnologij 19

7.3 Digitalne potrebe skozi probleme mladih 20
7.3.1 Pripravljenost mladih na digitalizacijo 20
7.3.2 Ranljivosti na področju digitalizacije 20
7.3.3 Zasvojenost s tehnologijo 21
7.3.4 Mladi in spletno nasilje 22
7.3.5 Prakse odklopa 24
7.3.6 Varnost na spletu 25

7.4 Poznavanje digitalne medijske krajine 26
7.4.1 Spletna odgovornost kot individualna skrb in pritisk samoregulacije 26
7.4.2 Kritičnost do zmogljivosti digitalnih medijev 27
7.4.3 Nezaupljivost do medijev ter boljše poznavanje medijske krajine med dijaki in študenti 28
7.4.4 Moč platform : nemoč regulacije in uporabnikov – med odraslimi mladimi in študenti 29
7.4.5 Ozaveščenost : nekritičnost do umetne inteligence (UI) 30

8 Literatura in viri 32

Priloge 33

A) Pisno vabilo k sodelovanju v raziskavi 33
B) Vprašalnik o za skupinske intervjuje 34
C) Okvirna časovnica projekta 36

1 Povzetek

V sodobnem digitalnem svetu imajo digitalno znanje in spretnosti ključno vlogo pri integraciji v digitalno družbo, zato je pomembno, da jih pridobijo predvsem mladostniki, katerih vsakdan je digitaliziran dejansko od rojstva naprej (Oblak Črnič 2020; Livingstone in Sefton - Green 2016; Siibak in Mascheroni 2022). Posledično je eden izmed načinov razumevanja sodobnih izzivov mladih in iskanja rešitev ter morebitnih ukrepov na tem področju v prepoznavanju njihovih digitalnih kompetenc. V tukajšnjem projektu digitalne kompetence razumemo kot transverzalne kompetence, ki omogočajo pridobivanje številnih drugih kompetenc (npr. matematične, jezikovne, učenje učenja idr.), ki so povezane z veščinami 21. stoletja. Ker se na področju digitalizacije in upodatkovljenja družb pojavljajo vedno nove tehnologije in pametne naprave, pa se s tem nadgrajuje tudi koncept digitalnih kompetenc. Ta je posledično večplasten in zajema številna področja »sodobne pismenosti«. Ker so mladi v starostni kategoriji 16–24 let posebej zahtevna skupina za naslavljanje in diseminacijo digitalnih kompetenc, saj so že zapustili polje obveznega osnovnošolskega izobraževanja in zanje ni enotnega izobraževalnega prostora, v katerem bi celostno naslovili njihove potrebe po znanju za suvereno pa tudi emancipirano vključevanje v digitalno družbo, je poleg formalnega načina izobraževanja smotrno premišljevati tudi o alternativnih prostorih neformalnega izobraževanja, ki lahko delujejo kot ključni kanali diseminacije digitalnih kompetenc med mladimi. V prvem letu projekta **Digitalna zrelost mladih**, ki ga izvaja ekipa raziskovalk in raziskovalcev s Fakultete za družbene vede in Pedagoške fakultete Univerze v Ljubljani ter financirata ARIS in MDP,[1] smo se najprej posvetili sistematičnemu pregledu instrumentov za merjenje digitalnih potreb mladih in nato izvedbi kvalitativnega raziskovalnega načrta raziskave. Ciljna skupina so bili mladi v starostni kategoriji od 16 do 24 let, podatke pa smo zajemali z metodo skupinskih intervjujev oz. strukturiranih fokusnih skupin. Polstrukturirani vprašalnik, prirejen za fokusne skupine, je v štirih ločenih sklopih obravnaval naslednje teme: I) digitalne prakse in družbene potrebe; II) dozdajšnja izobraževanja o tehnologijah in potrebe po izobraževanju; III) digitalne potrebe skozi probleme mladih; IV) poznavanje digitalne medijske krajine. Ožji del vprašalnika je vseboval tudi vprašanja o njihovih trenutnih problemih in potrebah, ki zadevajo mladostnike v izbrani starostni kategoriji. Z omenjenimi inštrumenti je raziskovalna ekipa zbirala podatke o njihovih digitalnih izkušnjah in potrebah, povezanimi z različnimi vidiki vsakdana: od praks informiranja, političnega komuniciranja in pridobivanja informacij za njihove karierne poti do njihovih potreb na področjih zdravja, prostega časa, zabave in sprostitve, nakupovanja itn. V vprašalnik smo vključili tudi vprašanja o poznavanju digitalnega medijskega okolja in nekaterih tipičnih stereotipnih predstavah, ki običajno prevladujejo o mladih kot »digitalnih domorodcih«. Vprašalnik je vključeval tudi preverbo o dozdajšnjih izobraževalnih izkušnjah o digitalnih tehnologijah in trenutnih potrebah mladih na tem področju.

Izdelava kvalitativnega načrta je tako potekala od januarja do junija 2024,[2] celotno terensko delo pa smo izvedli med aprilom in junijem 2024. Pripravo vprašalnika smo najprej testirali na testnem vzorcu, po opravljeni evalvaciji in prilagoditvi vprašalnika pa izvajali terensko delo.

[1] Podrobne informacije o projektu in projektni skupini so dostopne na spletnem mestu: https://medijimladih.si/digitalna-zrelost-mladih/.
[2] Časovnica projekta je v prilogi C.

2 Vsebinska izhodišča in priprava vprašalnika

V sodobnem digitalnem svetu imajo digitalno znanje in spretnosti ključno vlogo pri integraciji v digitalno družbo, zato je pomembno, da jih pridobijo predvsem mladostniki, katerih vsakdan je digitaliziran dejansko od rojstva naprej, na kar opozarjajo številne domače in tuje študije (Oblak Črnič 2020; Livingstone in Sefton - Green 2016; Siibak in Mascheroni 2022). Ker se v digitalnem okolju mladi ne le zabavajo, igrajo in družijo, ampak tudi ustvarjajo, učijo in informirajo, je izjemno pomembno, da prepoznamo njihove komunikacijske in družbene potrebe v heterogenem polju digitalnih aktivnosti, hkrati pa naslovimo morebitne primanjkljaje njihovih doživljanj in izkustev ter rešujemo morebitne pomanjkljivosti, ki bi jih odvračali od suverenega spoprijemanja z izzivi sodobnih digitalnih družb.

Eden izmed načinov razumevanja sodobnih izzivov mladih in iskanja rešitev ter morebitnih ukrepov na tem področju je tudi skozi prepoznavanje njihovih digitalnih kompetenc. Digitalno kompetenco lahko opredelimo kot sposobnost delovanja in upravljanja vsakdanjega življenja v digitaliziranem okolju oziroma družbi. Ker pa se na področju digitalizacije in datafikacije družb nenehno pojavljajo nove tehnologije, se s tem razvija in nadgrajuje tudi koncept digitalnih kompetenc, ki je posledično večplasten in zajema številna področja »sodobne pismenosti«. Biti digitalno kompetenten tako pomeni poznavanje več med seboj prepletenih veščin: od razumevanja in kritičnih rab medijskih in digitalnih tehnologij, iskanja in prepoznavanja informacij, kritičnega odločanja o kredibilnosti in zanesljivosti najdenih informacij, komuniciranja in povezovanja ter kolektivnega delovanja z uporabo digitalnih orodij in aplikacij itn. Digitalne kompetence se tako kažejo kot transverzalne kompetence, ki omogočajo pridobivanje drugih kompetenc (npr. matematične, jezikovne, učenje učenja idr.), ki so povezane z veliko veščinami 21. stoletja. In končno, digitalne kompetence naj bi pridobili vsi državljani, saj je le tako zagotovljeno in omogočeno njihovo aktivno sodelovanje v družbi in ekonomiji.

Že dobro desetletje Evropski referenčni okvir DigComp (posodobljena različica DigComp 2.2) usmerja tudi digitalno opismenjevanje v Sloveniji (Ferrari, Punie in Brečko 2013; Vourikari, Kluzer in Punie 2022), ki digitalne spretnosti ločuje na pet ključnih ravni:

1. informacijska in podatkovna pismenost: iskanje, urejanje, evalvacija informacij in upravljanje s podatki;
2. komuniciranje in sodelovanje: tehnološko podprte interakcije in sodelovanje, deljenje vsebin, upravljanje z digitalno identiteto, participativno državljanstvo, netiketa;
3. ustvarjanje digitalnih vsebin: izražanje skozi digitalne kanale, integracija in nadgradnja obstoječih vsebin, poznavanje avtorskega prava, programiranje;
4. varnost: zaščita naprav in vsebin, zaščita podatkov in varovanje zasebnosti, varovanje zdravja in dobro počutje, ekološka ozaveščenost;
5. reševanje problemov: reševanje tehničnih težav, identifikacija potreb in iskanje tehnoloških rešitev zanje, uporaba digitalnih orodij za ustvarjanje znanja, inovacij in produktov, identifikacija lastnih primanjkljajev pri digitalnih spretnostih in prizadevanja za pridobivanje novega znanja ter sprotno spremljanje tehnoloških novosti.

Nekoliko manj pa je DigComp osredinjen na kritične razsežnosti digitalne pismenosti, kot sta na primer poznavanje delovanja digitalnega ekosistema in medijske krajine ter državljanski angažma onkraj storitev e-uprave (npr. umetniški angažma, civilnodružbeni aktivizem, protestništvo itn.). Okviru DigComp umanjka tudi upoštevanje priložnosti za igro in preživljanje prostega časa v digitalnih prostorih, opolnomočenja mladih za upravljanje Brečko 2022). Ob hitrem tehnološkem razvoju DigComp (še) ne naslavlja izzivov, ki jih prinašajo orodja t. i. umetne inteligence, kot je na primer Chat GPT ali Bing Chat, ki delujejo na podlagi statističnih jezikovnih modelov. Zaradi »konstantnih novosti«

in omejenega medijskega diskurza, ki takšna orodja pogosto mistificirajo, poveličujejo ali celo poosebljajo itn., je znanje o delovanju in tehničnem ozadju teh orodij tudi zelo omejeno.

V projektu Digitalna zrelost mladih pristopamo k digitalnim kompetencam na kritičen in obenem širši način, saj jih prvenstveno postavljamo v kontekstu številnih družbenih vidikov digitalnih potreb. Želimo namreč raziskati družbene, kulturne, politične pa tudi edukacijske in karierne potrebe mladih na področju digitalnih kompetenc. Raziskovalni načrt projekta Digitalna zrelost mladih zato obsega štiri delovne svežnje, v katerih bomo z inovativnimi metodami uresničili zastavljene cilje:

1. **Analizo družbenih potreb mladih** na področju digitalnih kompetenc bomo izvedli s kombiniranim oz. z mešanim raziskovalnim pristopom, in sicer s kvalitativno metodo fokusnih skupin in kvantitativno metodo anketnega vprašalnika.
2. **Pregled dobrih praks za krepitev** digitalnih kompetenc v mednarodnem prostoru bomo izvedli s t. i. metaanalizo mednarodnih raziskav in praks s področja pridobivanja digitalnih kompetenc v neformalnem izobraževanju.
3. **Predloge za izvedbo neformalnih izobraževanj** na področju digitalnih kompetenc bomo izpeljali s sintezo ugotovitev v svežnjih ena in dva.
4. **Oblikovanje ukrepov in smernic** za naslavljanje mladih z namenom zmanjševanja digitalnega razkoraka, ki jih zahteva prebivanje v vključujočih in pravičnosti zavezanih družbah prihodnosti, pa bo rezultat obsežnega premisleka in ugotovitev iz vseh predhodnih svežnjev.

Kvalitativni del raziskovalnega projekta je bil zato usmerjen predvsem v pridobivanje podatkov in analizo družbenih potreb mladih na področju digitalnih kompetenc. Pred zasnovo posameznih vprašanj in izbranih metod smo opravili metaanalizo dozdajšnjih empiričnih študij s področja digitalnih kompetenc. Rezultat metaanalize je med drugim potrdil, da raziskovanje na tem področju zajema kvalitativne in kvantitativne metode raziskovanja, ki se nemalokrat tudi kombinirajo.

Da bi zajeli pričakovane teme znotraj sklopa Družbenih potreb mladih, smo od januarja do marca 2024 oblikovali polstrukturiran vprašalnik, ki je bil posebej prirejen za fokusne skupine na ciljnih kategorijah mladostnikov, in sicer dijakih srednjih šol in gimnazij, študentov, mladih zaposlenih in nešolajočih se mladih, ki so še zunaj zaposlitve oz. brezposelni.

Vprašalnik (v celoti je dodan v prilogi B) je v štirih ločenih sklopih obravnaval naslednje teme:

I) Digitalne prakse in družbene potrebe
II) Dozdajšnja izobraževanja o tehnologijah in potrebe po izobraževanju
III) Digitalne potrebe skozi probleme mladih
IV) Poznavanje digitalne medijske krajine

Manjši del vprašalnika je vseboval tudi vprašanja o trenutnih problemih in težavah mladostnikov ter omejitvah, ki jih trenutno v največji meri sami doživljajo.

3 Metoda zbiranja podatkov

Izdelava kvalitativnega načrta je potekala od januarja do junija 2024,[3] celotno terensko delo pa smo izvedli med aprilom in junijem 2024. Pripravo vprašalnika smo najprej testirali na testnem vzorcu, po opravljeni evalvaciji in prilagoditvi vprašalnika pa izvajali terensko delo.

Z omenjenim inštrumentom je raziskovalna ekipa zbirala podatke o njihovih digitalnih izkušnjah in potrebah, povezanimi z različnimi vidiki vsakdana: od praks informiranja, političnega komuniciranja in pridobivanja informacij za njihove karierne poti do njihovih potreb na področju zdravja, prostega časa, zabave in sprostitve, nakupovanja itn. V vprašalnik smo vključili tudi vprašanja o poznavanju digitalnega medijskega okolja in o nekaterih tipičnih stereotipnih predstavah, ki običajno prevladujejo o mladih kot »digitalnih domorodcih«. Vprašalnik je vključeval tudi preverbo o dozdajšnjih izobraževalnih izkušnjah na področju digitalnih tehnologij in trenutnih potrebah mladih.

Za metodo zbiranja podatkov smo izbrali skupinske intervjuje, ki smo jih izvajali ločeno v dveh starostnih kategorijah (o izvedbi metode glejte podrobneje v poglavje 5).

[3] Časovnica projekta je v prilogi C.

4 Vzorčni načrt

Pri načrtovanje vzorca sodelujočih smo sledili cilju, da v ta del raziskave vključimo mlade, ki izhajajo iz različnih družinskih in šolskih okolij, ki jih zaznamujejo specifične družbene okoliščine. Glede na raziskave, ki vztrajno kažejo, da se medijske prakse in repertoarji mladih, vključno z njihovo medijsko pismenostjo, različno oblikujejo glede na družbeni položaj posameznika oziroma njegove formacije (glejte Robinson et al. 2020a; Robinson et al. 2020b), čim večje zagotavljanje tovrstne raznolikosti respondentov predstavlja ključen element vzorčenja. Ob tem je raznolikost respondentov za projekt pomembna tudi zato, ker smo s kvalitativno raziskovalno fazo želeli pridobiti čim širši razpon vpogledov v medijsko življenje mladih, na katerih bi lahko pozneje osnovali tudi instrument za kvantitativni del raziskave. Skladno z načeli kvalitativnega raziskovanja bi fokusne skupine izvajali vse do točke, ko večjih razlik med govorci ne bi več zaznali.

Prvi cilj vzorčnega načrta je bil doseči med 30 in 45 mladih med 16. in 24. letom starosti, razporejenih med 10–15 manjših fokusnih skupin. Glede na specifike populacije, ki nas zanima, smo se odločili, da tretjino fokusnih skupin izvedemo z dijaki in dijakinjami različnih srednjih šol, tretjino s študentkami in študenti ter tretjino z zaposlenimi ali brezposelnimi mladimi.

Za iskanje sodelujočih smo oblikovali dva nabora meril: enega za mlade med 16. in 19. letom, ki obiskujejo srednje šole, ter enega za mlade med 19. in 24. letom.

4.1 Mladi med 16. in 19. letom starosti: dijaki in dijakinje

Pri oblikovanju vzorca mladih med 16. in 19. letom smo upoštevali naslednja merila:

1. vključiti udeležence iz več različnih slovenskih krajev;
2. vključiti urbana in primestna oz. ruralna šolska okolja;
3. zagotoviti pestrost šolskega oz. izobraževalnega sistema (različne vrste srednješolskih programov);
4. zagotoviti spolno uravnoteženost sodelujočih;
5. zajeti starostni razpon udeležencev 16–19 let.

4.2 Mladi med 19. in 24. letom: študenti, mladi zaposleni in mladi brez zaposlitve

Pri oblikovanju vzorca mladih med 19. in 24. letom smo upoštevali naslednja merila:

1. vključiti udeležence iz več različnih slovenskih krajev;
2. vključiti urbana in primestna oz. ruralna okolja;
3. vključiti enakomerno zastopanost respondentov glede na kohezijsko regijo;
4. zagotoviti pestrost statusov glede na stopnjo dosežene izobrazbe, zaposlenost in dohodek;
5. zagotoviti spolno uravnoteženost sodelujočih;
6. zajeti starostni razpon udeležencev 19–24 let.

4.3 Postopek rekrutacije in izvedba skupinskih intervjujev

Rekrutacija je potekala večstopenjsko in različno glede na skupino respondentov, ki smo jo želeli vključiti v raziskavo.

4.3.1 Rekrutacija v srednjih šolah

Pri rekrutaciji dijakov smo raziskovalci najprej kontaktirali vodstvo večjih izobraževalnih centrov iz različnih slovenskih regij, ki vključujejo gimnazijske pa tudi strokovne in/ali poklicno-tehnične programe. Po potrditvi sodelovanja vodij šolskega centra so nas ti navadno povezali s sodelavkami iz svetovalne službe, ki so poskrbele za rekrutacijo dijakov in dijakinj ter posredovale komunikacijo med njimi in raziskovalno skupino. Prav tako je svetovalna služba poskrbela za pridobitev obveščenega soglasja, ki smo jim ga priskrbeli, s tem pa so v komunikacijo vključili tudi starše. Po izboru dijakov in dijakinj ter pridobitvi soglasij so svetovalne službe posredovale tudi pri organizaciji izvedbe intervjujev z vidika časovne in tehnične organizacije.

Z vidika odzivnosti smo bili uspešni z dvema izmed treh šolskih centrov, pri čemer smo z dijaki enega izmed njiju izvedli dva skupinska intervjuja, z dijaki drugega centra pa zaradi težav s časovnim usklajevanjem samo enega. Eden izmed šolskih centrov se po vzpostavitvi začetnega stika in potrditve sodelovanja pozneje ni več odzval.

4.3.2 Rekrutacija študentov, zaposlenih in brezposelnih mladih

Za rekrutacijo študentov, zaposlenih in brezposelnih mladih smo se zaradi specifike te skupine, predvsem zaradi težke dosegljivosti zaposlenih in brezposelnih mladih, odločili, da rekrutacijo in organizacijo intervjujev izvedemo s pomočjo podjetja Valicon, ki ima ustrezno bazo respondentov. Podjetju smo poslali rekrutacijski vprašalnik, ki jim je omogočil identifikacijo ustreznih kandidatov. Podjetje je tako poskrbelo za organizacijske vidike izvedbe intervjujev (pridobivanje obveščenega soglasja, usklajevanje terminov), intervjuje pa smo opravili člani raziskovalne skupine.

Po pričakovanjih smo imeli težave predvsem s pridobivanjem mladih nezaposlenih, zaradi česar je izvedba intervjujev trajala dlje, kot je bilo pričakovano. V zadnji fazi smo za pomoč prosili tudi eno izmed enot Zavoda RS za zaposlovanje, kar nam je omogočilo, da smo v vzorec pridobili dodaten skupinski intervju z mladimi brezposelnimi.

5 Izvedba skupinskih intervjujev

Med 6. marcem in 24. junijem 2024 smo izvedli skupno 15 intervjujev na daljavo, od tega 13 skupinskih intervjujev, dva intervjuja pa sta bila po odpovedi nekaterih sodelujočih izvedena individualno. Trije intervjuji so bili izvedeni pilotno, z namenom testiranja instrumenta, ta pa je po teh intervjujih ostal nespremenjen.

Večina skupinskih intervjujev je potekala v dvojicah ali trojicah, tretjina intervjujev v štiricah, en intervju pa v skupini šestih dijakov.

Spletni intervjuji so trajali med približno 50 minutami in dobrima dvema urama.

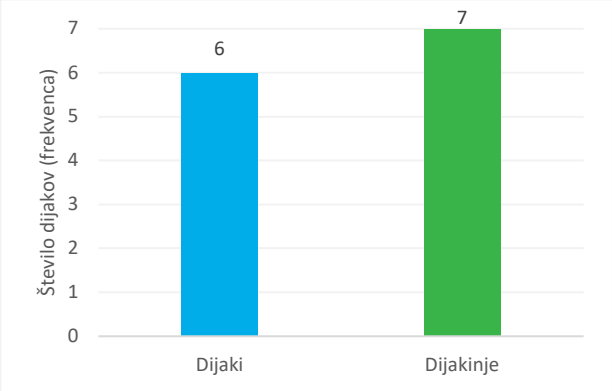
Na začetku smo vsem sodelujočim pojasnili, da gre za zaupno situacijo, v kateri bo vse izrečeno ostalo samo med prisotnimi učenci_kami oz. dijaki_njami ter raziskovalci, ter jih pozvali k spoštovanju tega. Pojasnili smo jim tudi namen raziskave, opisali način obdelave podatkov in pojasnili postopek anonimizacije zbranih podatkov. Mladoletne sodelujoče smo pred začetkom intervjuja prosili tudi za izbor vzdevkov, da bi s tem še dodatno okrepili njihovo anonimnost.

6 Pridobljeni vzorec

6.1 Vzorec dijakov

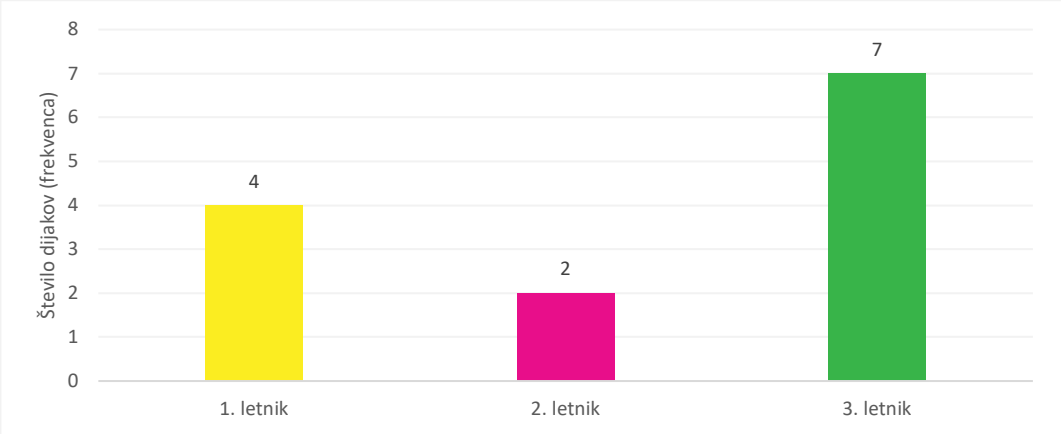
S terenskim delom smo dosegli vzorec 13 dijakov in dijakinj; med njimi je bilo šest fantov in sedem deklet iz različnih srednješolskih programov po Sloveniji.

Slika 1: Število dijakov in dijakinj po spolu (n = 13)



Dijaki in dijakinje so bili stari od 16 do 17 let in so obiskovali 1., 2. ali 3. letnik srednje šole; najmlajša dijakinja je bila stara 16 let, najstarejši dijak pa 18 let.

Slika 2: Število dijakov in dijakinj po letnikih (n = 13)

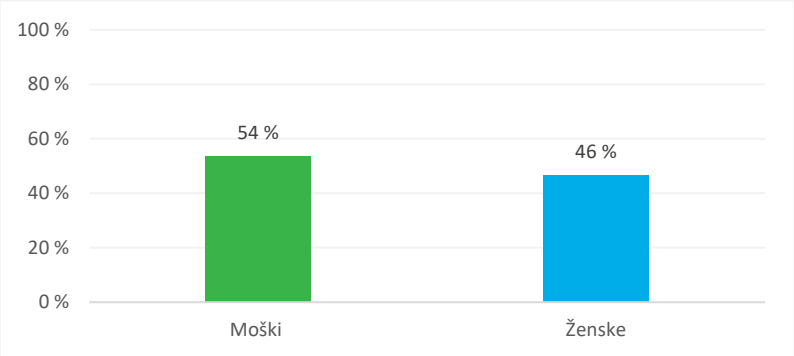


Natančneje: štiri dijakinje so obiskovale 1. letnik, dve dijakinji 2. letnik, šest dijakov in ena dijakinja pa 3. letnik. Kot smo že omenili, smo raznolikost dijaške populacije skušali zagotoviti tako, da smo rekrutirali mlade, ki obiskujejo različne srednješolske programe, pri čemer smo bili samo delno uspešni, saj smo v vzorec zajeli le dijake in dijakinje gimnazij in 4-letnih strokovnih programov. Pri tem so le tri dijakinje obiskovale gimnazijo, štiri dijakinje so oblikovale srednjo ekonomski šolo, šest dijakov pa se je izobraževalo za računalniškega tehnika. Sodelujoči dijaki in dijakinje sicer obiskujejo šole v velikem mestu v osrednji Sloveniji (1) ter v treh manjših mestih, pri čemer se dve umeščata v zahodno kohezijsko regijo (10), eden pa v vzhodno (2).

6.2 Vzorec študentov, zaposlenih in brezposelnih mladih

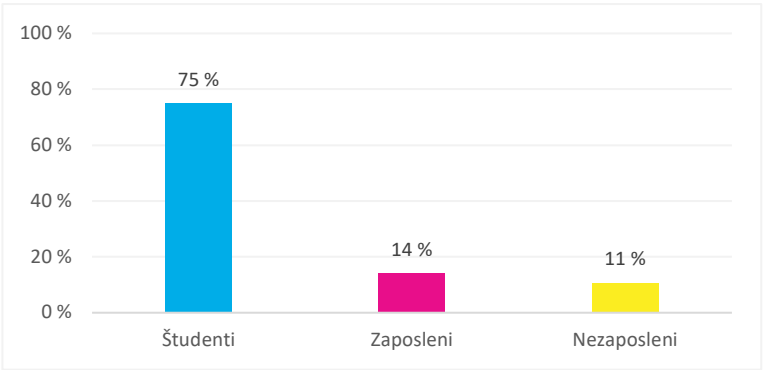
V primerjavi z dijaki smo uspeli v vzorec mladih, ki študirajo, so zaposleni oziroma brezposelni, pridobiti večje število sodelujočih, skupno 32, od tega so štirje izmed njih sodelovali v pilotni izvedbi raziskave in so iz nadaljnje analize izključeni. Naš končni vzorec tako zajema 28 študentov, zaposlenih in brezposelnih mladih.

Slika 3: Delež študentov, zaposlenih in brezposelnih mladih glede na spol (n = 28)



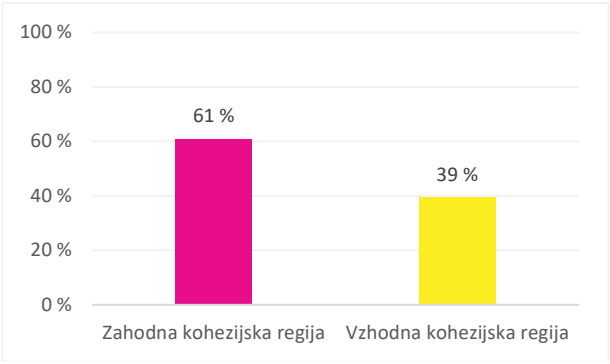
Med 28 mladimi, ki srednje šole ne obiskujejo več, je bilo 13 žensk in 15 moških. Od tega je bilo 21 študentov (75 %), štirje zaposleni mladi (14 %) ter trije mladi nezaposleni (11 %).

Slika 4: Delež študentov, zaposlenih in brezposelnih mladih glede na status (n = 28)



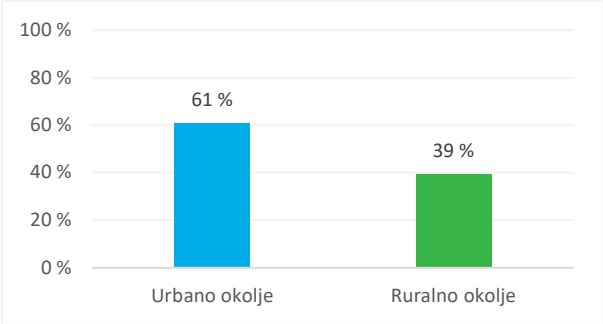
Mladi, ki so sodelovali v raziskavi, so bili stari od 19 do 24 let, povprečna starost pa je bila 22 let. V vzorec smo skušali zajeti raznolike mlade, zato smo pri rekrutaciji upoštevali zemljepisno razpršenost mladih in tudi njihov dohodek. Med mladimi jih je 17 (61 %) prihajalo iz zahodne kohezijske regije, preostalih 11 oziroma 39 % pa iz vzhodne kohezijske regije.

Slika 5: Delež študentov, zaposlenih in brezposelnih mladih po kohezijski regiji (n = 28)



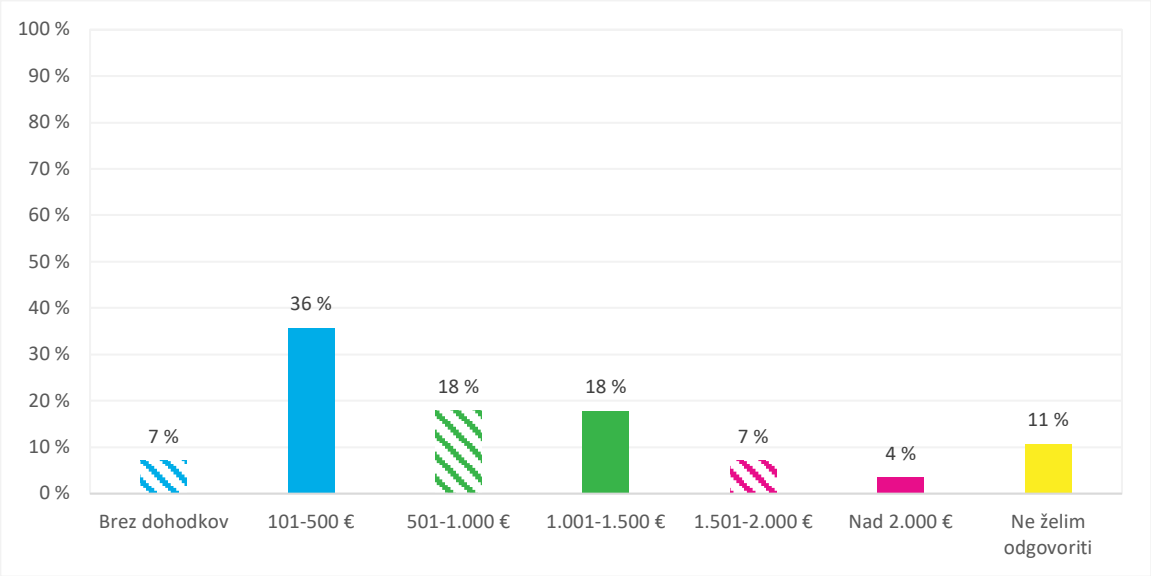
Enaka delitev kot pri kohezijskih regijah se pojavi tudi pri urbanosti oziroma ruralnosti okolja, iz katerega sodelujoči prihajajo, pri čemer jih 17 oziroma 61 % prihaja iz urbanega okolja, 11 (39 %) pa iz ruralnega okolja.

Slika 6: Delež študentov, zaposlenih in brezposelnih mladih glede na okolje, iz katerega prihajajo (n = 28)



Ko gre za dohodek, imajo študentje, zaposleni in brezposelni na voljo različno velike dohodke, v nekaterih primerih pa dohodka nimajo na voljo.

Slika 7: Delež študentov, zaposlenih in brezposelnih mladih na dohodek (n = 28)



7 Sumarni rezultati skupinskih intervjujev

7.1 Digitalne prakse in družbene potrebe

Mladi so izpostavili množico različnih načinov, na katere so njihove medijske prakse povezane z različnimi področji vsakdanjega življenja. Preliminarna analiza nam ponuja naslednji splošen vpogled, ki so ga med intervjuji mladi različno poglabljali, kot bo razvidno iz naslednjih poglavij.

7.1.1 Informiranje, zaupanje in verodostojnost informacij

Ko gre za informiranje, mladi pogosto poudarjajo, da velik del informacij dobijo prek prijateljev ali družbenih omrežij, vendar pa ta vira pogosto predstavljata predvsem prvo točko stika z informacijami, ki jih mladi pozneje preverjajo sami, navadno takrat, ko jih dana tema zanima. Pri tem se oprejo na spletne iskalnike, najpogosteje na Google, pa tudi na spletna mesta osrednjih medijev, kakršen je na primer 24ur.

> Jaz bi rekel, da veliko informacij, vsaj z moje strani, če ni prav neka specifična stvar, ki jo ali preko 24ur recimo, velikokrat samo za novico uporabim, vidim že samo preko socialnih omrežij. Po navadi prijatelji objavijo, lahko me ne zanima košarka, pa oni objavijo, ne vem, rezultate tekme, pa že s tem prejmem neke informacije ali pa ne vem, nekdo je šel na sneg nekam, aha, sneži tam. (FS2, ŠM2.3)
> Ja. Bi rekel tako glih mladi ne dobimo novih novic po poročilih ali po televiziji, kot jih dobimo po TikToku ali pa Instagramu. Po navadi dobimo tudi v obliki memov. Tako si lažje predstavljamo. (FS15, DM15.2)

Mladi v odnosu do informiranja izražajo tudi nekatere zagate, kot so: velika količina informacij, senzacionalizem medijev in možnost manipulacije. Z namenom zagotavljanja dostopa do zanesljivih informacij se mladi tako največkrat poslužujejo strategije preverjanja informacij pri več virih, na podlagi katerih si nato ustvarijo *lastno mnenje* o temi.

> Načeloma tako, da preveriš več virov. Pogledaš, aha, en članek je tak, pogledamo na neki drugi spletni strani za isto stvar članek, okej, so še dodatne informacije povedali, tretji so samo zadržali, tako da načeloma na več virih se poišče, pa potem presodi, koliko je prav, koliko ni. (FS2, ŠŽ2.1)

Družbena omrežja in splet predstavljajo tudi osrednji vir za spremljanje političnega dogajanja, ki pa mu mladi sledijo le občasno, navadno ob volitvah. Zanimivo pa je, da mladi prav, ko gre za politiko, spremljajo tudi televizijske programe, posebej predvolilna soočenja.

> Recimo zdaj v primeru evropskih volitev bom verjetno največ preko spletnih strani, političnih strank in podobno. Zdaj ko je bilo za parlamentarne volitve sem veliko izvedel iz teh soočenj na televiziji. Nisem toliko neposredno pri samih strankah, sem pa recimo tudi na družabnih omrežjih gledal kakšne primerjave, analize in podobno. Tako, da nisem direktno pri posameznih strankah. (FS3, ŠM3.2)

Ko gre za politiko, velja poudariti tudi, da dogajanje v največji meri spremljajo študentje, najmanj pa dijaki, posebej tisti, ki še niso polnoletni.

7.1.2 Kariera in študij

Mladi intenzivno uporabljajo digitalne medije za študijske in karierne dejavnosti. Ko gre za šolske dejavnosti, mladi uporabljajo tradicionalna orodja za oblikovanje besedil, spletne učilnice, baze podatkov in znanstvenih člankov, se pa v odnosu do šolskih obveznosti kaže precejšnja uporaba orodij generativne umetne inteligence.

> Pri meni recimo konkretno prva pot bo spletna učilnica, ker pri nas v bistvu skoraj pri vseh predmetih dajejo vse, kar rabimo, v spletne učilnice, in če bo recimo kakšna snov, ki je ne bom znal, bom šel ... Nimam nekih točno določenih virov, ampak bom šel to pogooglat ime te snovi ali pa kakšen problem, ki se soočam z njim in videti, če najdem kakšno rešitev ali pa bom ChatGPT vprašal, če mi slučajno on zna povedati. To je to v bistvu. (FS3, ŠM3.1)
>
> Jaz ga uporabljam predvsem za pisanje kode, pač stvari, ki sem jih včasih tako, tiste bolj mehanske stvari, ki mi lahko ChatGPT naredi, pač ga zdaj kar uporabim za to. Žal še zmeraj ni tako pameten, da bi nekaj bolj naprednega reševal in na magisteriju se soočamo z enimi ornk problemi in je daleč od tega ChatGPT, da bi to reševal. Ampak tako včasih rabim za ... ne vem 5 minut bi rabil, da bi nekaj spisal, primer največji element v tem pa tem zaporedju in vem, da je ChatGPT dovolj zmogljiv, da to pač sam naredi. Pa tudi kdaj ga vprašam, daj mi kakšen dober vir za to in to temo. Za računsko geometrijo daj ponudi kakšno knjigo ali kaj takšnega, kje bi lahko jaz to našel. Potem pa odgovori nekaj. Ni zmeraj v redu odgovor, je pa pač odgovor. (FS3, ŠM3.3)

Mladi se sicer zavedajo, da je treba vsebine, ki jih generirajo tovrstna orodja, samostojno preveriti, hkrati pa nekateri študentje že nakazujejo na bolj skrb vzbujajoče strani uporabe tovrstnih orodij, ki so povezane predvsem s preprostostjo njihove uporabe oziroma preprostostjo, s katero jih lahko tovrstna orodja miselno polenijo.

> Jaz osebno ga verjetno preveč uporabljam, kakor bi bilo pametno. Odkar je prišel ven, če imam kakšno nalogo, ki je res ne vem, namesto da bi dejansko šel googlat v podrobnosti, da najdem problem, bom samo ok tega ne najdem na prvem iskanju na Googlu, bom samo vprašal ChatGPT. Tako, da ja, verjetno oziroma me je polenilo in tudi verjetno malo poslabša učni proces, zato ker ful olajša to težavo, da dejansko iščeš, da se pozanimaš, da vidiš še kakšne druge vire, ki bi bili mogoče s tem povezani. Za kakšne naloge, ki jih imamo in jih res ne vem. Jaz v bistvu večinoma za kode, ker sem na računalništvo informatika programu in če kakšnega dela kode ne bom vedel, bom namesto, da bi dejansko šel iskati kako bi prišel do tega dela kode, grem samo napisat ChatGPT-ju to je moj problem, tukaj se mi je zataknilo, tole kodo rabim. Ni glih pametno, ampak sem se polenil, priznam. (FS3, ŠM3.1)

Ko gre za uporabo digitalnih orodij v povezavi z njihovo kariero, se njihov pomen kaže predvsem pri skupinah sodelujočih, ki že delajo oziroma se ne izobražujejo več. Mladi zaposleni tako omenjajo uporabo tovrstnih orodij za promocijo lastnih podjetij, obiskovanje webinarjev ali v sklopu zahtev njihovih delovnih mest. Predvsem moški tovrstna orodja pogosto uporabljajo za učenje o financah, pri čemer so omenjali predvsem naložbe in kriptovalute. Tudi v tem primeru pa nekateri med njimi prepoznavajo potencialne pasti tovrstnih vsebin.

> Kot pa je že [prikrito ime] izpostavil, pa je to res zanimivo, ko imaš te meetinge pa to, sem tudi sam sodeloval, recimo. Je bil nek meeting o zlatu, pa sem se priključil in slišal malo o teh naložbah. Po drugi strani pa je težava, ker kaj znajo velikokrat govoriti o tem nekateri, ki so neizkušeni. To pa je potem slaba stran tega, ker je preveč informacij in potem ne veš, katere so pravilne, katere niso pravilne, katere so preverjene. Vedno nekako povzroča ... Ne znaš se opredeliti in ne veš, komu verjeti. Posledično prihaja tu do veliko goljufij in spletnih prevar. (FS5, ZM5.3)

Med dijaško populacijo je tovrstnih uporab digitalnih medijev z namenom gradnje kariere manj, uporabljajo pa splet za iskanje počitniških del.

7.1.3 Skrb za zdravje in digitalni mediji

Ko gre za skrb za telesno zdravje, se mladi pogosto poslužujejo brskanja o simptomih kot prvega odziva na težave, pri čemer pa se zavedajo problematičnosti tovrstnega početja; pri tem izpostavljajo obilje informacij in trženje izdelkov ter presojajo tudi o tem, kdaj je treba obiskati zdravnika

> Najbolj me moti pa to, ker na internetu, ko napišeš, ne vem, kako premagati glivično vnetje, na primer, primer, mi je vrglo, ne vem, namesto, da sem prišla do tega odgovora, zraven sem mogla odpreti pet strani, ko si ti namesto povedali, kako odpravit, so ti ponujali reklamo. Ja, boste s tem in s tem izdelkom, ne vem, zaradi tega, ker si to, ne in potem me ful to zmoti in zdaj kar koli je, raje grem v knjižnico si po knjigo. (FS4, ZŽ4.1)
> Ja, jaz bi rekel, da kar se tiče teh zdravstvenih zadev pa tega, jaz se po navadi, na začetku, prva stvar, če ni nekaj spet tako resnega, se po navadi obrnem na Chat GPT in sem imel že tudi, recimo ne vem, imel sem, enkrat sem, no, saj nima veze, enkrat nisem noge nekaj dobro čutil, pa sem iz kluba prilezel ne vem kako. Nisem dobro noge čutil. Pa sem nekaj sem imel poškodovano, pa sem vse vpisal, kaj je bilo pa to in je bilo, sem dobil odgovor, da je bilo nekaj z živcem, kar koli že, potem sem šel k doktorju in da bi bilo fajn, da grem k doktorju, sem šel k doktorju, je isto rekel, pa mi dal neka zdravila. (FS2, ŠM2.4)

Poleg iskanja odgovorov na zdravstvene težave mladi digitalna orodja uporabljajo tudi za ohranjanje telesnega zdravja. Pri ženskah v tem primeru izstopa uporaba aplikacij za sledenje menstrualnemu ciklu. Veliko mladih pa ne glede na spol specifične aplikacije ali program na spletu uporablja za telesno aktivnost.

> Jaz pa sem včasih uporabljala, ker sem najprej želela širit nekaj v drugi smeri, kar je bilo s športom povedano in mi je bil pogoj za vpis na faks ta sprejemni izpit, VIP-test. Drugače sem trenirala par športov v preteklosti, ampak nikoli mi ni uspelo narediti VIP-testa. Ko sem poleti trenirala za drugi rok, uporabljala aplikacijo, ki mi je pomagala, kako postopoma preteči določeno razdaljo. Tisto mi je sicer zelo pomagalo. Zdaj, ko hodim v fitnes, pa nimam nekega znanja, ne vem, kako se katera naprava uporablja, grem spet na TikTok, pogooglam, followam tudi vsebine, ki so mi zanimive in mi dajo neko vsebino glede tega področja, fitnesa. Dobim ideje za nove vaje, za novo prehrano. Spet TikTok pri meni. (FS6, NŽ6.3)
> Jaz bi rekel, da tako v smeri fitnesa je res ful teh influenserjev, jaz bi rekel, da vsaj veš, kako začeti, lahko upoštevaš njihove predloge, ampak skozi čas moraš tudi svoje začeti preizkušati, svoje načine dodati, nove načine, ki lahko delujejo. Jaz bi rekel, da influenserje lahko poslušaš samo za začetek, glih tako, da dobiš nek basic knowladge. (FS15, DM15.2)

Mladi pa spletna orodja uporabljajo tudi za skrb za duševno zdravje, pri čemer je priljubljena predvsem meditacija.

> Jaz sem uporabila tudi ta, mislim, da je Calm, za meditacijo, ampak ne prav tako v stiski, nisem to imela kot neko rešitev v stiski na dnevni bazi, tako da to poznam, to je pa to. (FS2, ŠŽ2.2)
> Ja, isto, za meditacijo sem včasih uporabljal oziroma še zmeraj kdaj uporabljam kakšno aplikacijo, ne vem, če pač, ja, na vsake toliko grem, malo meditiram, ampak dosti redko, da nisem, kako bi rekel, sam zverziran in potem imaš te aplikacije za te guided meditacije. To. (FS2, ŠM2.4)

Je pa tudi zdravje eno tistih področij, na katerem mladi izpostavljajo problem preobilja in verodostojnosti informacij. Hkrati pa prepoznavajo potencial digitalnih medijev za deljenje vsebin in znanja o temah, do katerih predvsem mladi sicer nimajo nujno dostopa.

> Jaz pa mislim, da kar se tiče zdrave prehrane, prehrane na splošno, fitnesa, športa in teh stvari, je pa na spletu toliko nasprotujočih si ali pa kontradiktornih informacij, da je res težko nekomu, ki se želi izobrazit, kaj naj je, s katerim športom naj se ukvarja, kako naj skrbi za lepoto. Res je toliko samooklicanih strokovnjakov in vsak trdi neko svojo mantro in so si tudi zelo nasprotujoče si informacije. Na tem področju mislim, da je izredno težko prepoznati, kar je res prav. Mislim, da je tukaj res en tak divji zahod, kar se tega tiče, ker vsak lahko trdi kar koli praktično na internetu, brez nekih posledic. Če dam primer, paradižnik nekaj časa povzroča raka, nekaj časa je dober. Nekaj časa je jajca treba jesti zjutraj, nekaj časa je to slabo za holesterol. (FS6, NM6.2)

Hkrati pa prepoznavajo potencial digitalnih medijev za deljenje vsebin in znanja o temah, do katerih predvsem mladi sicer nimajo nujno dostopa.

> Jaz sem se spomnila, da tudi dosti takih informacij v tem kontekstu zasledim na TikToku, samo tam je pa res tako, da je spet ... Da te bombardirajo z informacijami, spet moraš malo razmisliti o tem, čemu boš verjel. Ampak, če potem dobiš neke verodostojne, ker tudi dosti ... Tam res dobiš paleto vseh možnih ljudi, od zdravnikov, terapevtov, na tak način, recimo. Potem, da zasledиš nekoga, ki recimo veš, da podaja konkretne, recimo na podlagi izkušenj informacije. Recimo takim sledim, da tam potem dobim informacije. Sicer v angleščini ... Mogoče pa bi bilo fajn, da bi bilo več tega. Tudi, da se to tabu temo na nek način razbije in mogoče kaj bolj tako v slovenskem prostoru, da bi tudi bilo tako na enem mestu in da bi bilo res na tak, kako bi rekla ... Na lep način predstavljeno, da je nek diskreten način, tako ... Mogoče več o spolnosti, skrbi zase. Ker to hočem reči, da je tudi za mlajše generacije to super. Ker če doma ne govorijo o tem, potem kje bodo izvedeli? Če niso vešči v iskanju informacij. (FS1, ŠŽ1.1)

7.1.4 Trošenje

V raziskavi nas je zanimalo tudi, kakšne so navade mladih v povezavi s trošenjem za uporabo/pri uporabi digitalnih medijev oziroma na digitalnih platformah na splošno. Pridobljeni uvidi kažejo, da je trošenje na spletu pogostejše kot trošenje z namenom dostopa do specifičnih aplikacij ali programov. Mladi na spletu kupujejo oblačila, kozmetiko, tehnološke naprave in druge pripomočke, pri čemer je med glavnimi razlogi za spletno nakupovanje pogosto izpostavljena nizka cena, predvsem na spletnih platformah, kot so: AliExpress, Ebay, Temu, AboutYou ali Shein. Mladi ob tem niso poročali, da bi imeli težave s prekomernim ali z impulzivnim nakupovanjem oziroma jim uspeva obdržati nadzor nad financami.

> Pa odvisno, jaz si ful kupujem, zdaj, ko je ta aplikacija Shein ful znana ali pa Temu ali pa Zalando ali pa AboutYou, Best Secret tudi … Odvisno, ko si kaj želim, kupim, ne vem, lahko porabim kdaj na mesec 100 evrov, kdaj 200, pridejo tudi meseci, ko ne porabim nič. Odvisno. (FS4, ZŽ4.1)
>
> Zame mogoče preveč takih bedarij, ko jih ne rabim čisto, kupujem preko Aliexpressa, samo zato ker je veliko ceneje kot v Sloveniji. Če kakšno stvar rabim, grem na Aliexpress, če je kakšna malenkost, kakšen kabel, ko bi v Big Bangu moral dati 20 € za njega, na Aliexpressu ga pa za 2 € dobim in potem mi reče, ja, daj kupi še za 5 € pa imaš free shiping, potem pa ok, bom še nekaj našel. Mogoče povprečno 20–30 € na mesec za malenkosti. Potem pa ja, če pride kakšen večji nakup, sicer v zadnjem času ni bilo nič kaj večjega, recimo mogoče si bom kmalu telefon kupil, to si bom definitivno preko spleta, verjetno na Amazonu. To bi bil potem večji nakup. Samo ti

> večji nakupi niso glih nekaj redni, tako da kar se pa rednih tiče, pa 20–30 € na mesec. (FS3, ŠM3.1)
> Jaz raje gledam potem Shein, tudi Shein dosti koristim, kakor koli ... In potem rajši tam potrošim denar pa dejansko dobim to stvar v roke kakor pa na igricah. (FS13, DŽ13.1)

Predvsem moški oziroma fantje so poročali tudi o tem, da so denar trošili tudi za videoigre.

> Polno igric je plačljivih in si jih moraš kupiti. Osebno, včasih sem ful igral Call of Duty Warzone in sem si tam kupoval skine, od operaterjev in drugačne package in potem še druge igrice od Call of Duty in, ja ,tu se zna nabrati polno denarja, da plačaš za igrico. Za kakšno se splača, za kakšne pa ne. (FS15, DM15.2)

Ko gre za nakupe specifičnih aplikacij, se ti porajajo redkeje, med njimi pa prevladujejo nakupi naročnin za pretočne platforme, kot je Netflix, glasbene aplikacije, kot je Spotify, ki mladim omogočajo poslušanje glasbe brez oglasov, razmeroma pogosto pa se pojavljajo tudi naročnine za premium paket ChatGPT. Pri tem velja dodati, da mladi naročnine na pretočne platforme kupujejo skupaj z drugimi oziroma si delijo gesla.

> Jaz imam ta Spotify Premium, itak študentska cena je nižja, pa Netflix imamo v družini, ne plačujem neposredno jaz, ampak uporabljam. (FS2, ŠŽ2.2)
> Jaz tudi, če mogoče nazaj na ta Chat GPT, se strinjam z [prikrito ime], ta nadgrajena verzija ima toliko enih prednosti, da se v bistvu splača, sploh pa v tej smeri, kjer se odvija ta digitalizacija in nasploh se mi zdi, da pač itak bo prej ali slej. Če boš ti hotel dobiti neke valid informatione, da imaš čim boljši tool za to. Je to vredna naložba. Zdaj, kar se tiče drugih stvari. Spotify premium, tisto sem resno razmišljal, da bi si naložil, ne naložil, da bi si purchasal, ampak potem nekako se nisem odločil za to, nisem videl neke potrebe, glede Netflixa pa sem zgolj pijavka, ali kako bi rekel, ne plačujem, uporabljam, tako da ja. (FS2, ŠM2.3)

7.1.5 Prosti čas

Skozi pogovore z mladimi se kaže, da se mladi zavedajo, da z digitalnimi mediji preživijo veliko časa, včasih tudi preveč.

> Ja, jaz sem hotel isto povedati, da v bistvu preko Youtuba primarno, zdaj včasih se mi zdi, da nimam časa in imam samo par minutk, tako da grem na reelse, ampak to se včasih tudi zavleče. Iz istega razloga sem potem tudi Tiktok izbrisal, ker dopamin addiction je bil že tako dosti borderline. Ampak ja, predvsem to, YouTube bi rekel, je tisti go-to. (FS2, ŠM2.3)
> Vem, včasih, ko sem še Facebook uporabljal pa Instagram, ko že gledaš screen time, ti kar nanese. Saj na koncu dneva pomisliš: »Saj nisem bil nič, zjutraj malo, po šihtu ...« Ampak ja, takoj nanese 6 ur, potem pa misliš: »Kam sem dal 6 ur?« (FS5, ZM5.1)
> Ja. Mislim, jaz sem TikTok izbrisala, ker jaz sem bila cel čas na njemu. Jaz res, TikTok mi je bil preveč in potem sem bila »ne, zdaj pa ne boš več« ... Že dobre pol leta ga nimam več. Ker res nisem pač nič ... Vzamem si vsako pavzo jaz na TikToku in potem je ta pavza od tri ure. (FS13, DŽ13.1)

Ena izmed pogostih prostočasnih dejavnosti, posebej med fanti, vendar tudi med dekleti, je igranje videoiger, čeprav se zdi, da mladi s starostjo to dejavnost v določeni meri opuščajo oziroma jo zmanjšujejo. Zanimivo je, da mladi v odnosu do igranja videoiger niso poročali o težavah s časom oziroma da imajo večjo težavo s časovno regulacijo uporabe telefonov in družbenih omrežij, do katerih dostopajo s pomočjo pametnih telefonov. Ko gre za videoigre, mladi pri tej dejavnosti pogosto najbolj cenijo neredko spregledano komponento igranja iger s prijatelji.

> Gran Turismo je tako kar v redu. Večina multiplayer igric, ki so popularne, ne vem, Leauge of Legends so take. Ko lahko s prijatelji igraš in zabavaš. (FS15, DM15.4)
> Ojoj. Ja, ne vem, se pravi, največ, da sem imel največ ur, je bil Runescape, ki sem ga igral od 7. leta naprej, drugače pa potem kasneje Counterstrike, League of legends, to so take zadeve, ki sem jih ful veliko igral. Potem pa pač še kakšne, da smo se dobili s prijatelji, pa tako kakšen multiplayer udarili v živo nekako, pa kakšne naključne igrice, še kakšne manjše. To je bilo to, zdaj pa že par let nič. (FS2, ŠM2.4)

7.2 Dozdajšnja izobraževanja o tehnologijah in potrebe po izobraževanju

Mladi so predstavili svoje izkušnje z vidika razvoja digitalnih kompetenc, udeležbo na organiziranih oblikah izobraževanja o uporabi digitalnih tehnologij, področja digitalizacije, na katerih imajo šibkejše znanje, in o njihovem pogledu na potrebo po uvedbi, razširitvi oziroma poglabljanju vsebin s področja digitalizacije v kontekstu šolskega sistema in v delovnem okolju. V nadaljevanju predstavljamo sintezo ugotovitev pogovorov v skupinskih intervjujih.

7.2.1 Začetni vir znanja s področja digitalizacije so starši, a najpomembnejši vir učenja predstavljajo vrstniki in samostojno spontano nadgrajevanje znanja

Starši oz. prvi pomembni drugi v življenju mladih tem omogočijo prvi stik z digitalnimi napravami; nekateri priznajo, da že zelo zgodaj, drugi nekoliko pozneje. Omenijo tudi šolo, predmet računalništvo, pri katerem usvojijo osnovno znanje, ki jim omogočajo samostojno raziskovanje funkcij različnih računalniških programov. Ob tem nekateri izpostavijo, da so se učili uporabe posameznega programa tudi iz priročnika, a najpogosteje izpostavljajo, da se z iskanjem novosti seznanjajo prek že poznanih platform (YouTube, Instagram), na podlagi informacij od prijateljev.

> Naša generacija je ravno tako, da smo se rodili v ta čas, ko so začeli prihajati računalniki in internet. Nam je bilo to nekako podano v zibelko. (FS9, ŠŽ9.2)
> Ja, jaz isto, kot mali me je že nekako zanimalo to, ta elektronika pa to, pa sem videl prvo od ateka, potem sem se začel od njega učiti, potem pa postopoma v šoli pa potem med sošolci, potem sem pa sam začel raziskovati v bistvu telefon, računalnik, vse. (FS7, ŠM7.2)
> Te neke osnove vseeno dobiš v šoli, pri starših, potem pa se z izkušnjami, prakso, sam oblikuješ. (FS2, ŠŽ2.2)
> Nekaj me je mama naučila, te osnove, recimo, kako se odpre računalnik in to. Drugače pa več ali manj sam, največ si videl pri sošolcih, pri drugih sosedih, ki so imeli doma, pa si si nekako podzavestno zapomnil, kako se te stvari uporabljajo. (FS3, ŠM3.2)
> Jaz sem 2000 letnik in se mi zdi, da se že v osnovni šoli si nekako v stiku z računalnikom, pa smo imeli že računalniško učilnico pa smo igrice igrali v računalniški učilnici in smo že večino svojega življenja pač v stiku s tem in se mi zdi, da, kot nekdo, ki ne ve točno, kako stvari delujejo, računalniki pa to, pretirano globoko, razen za uporabo, se mi zdi, da so vseeno neki vzorci, kako so stvari vzpostavljene in veš, recimo najti nekaj, kar potrebuješ, večinoma so neke tri pikice, ker si nastaviš nekaj, jezik tipkovnice, ali pa, pač take specifične stvari, pač ko si res navajen, ker že vse življenje uporabljaš in veš približno kako najti, če ne pa pač vprašaš pa pač se pogovarjaš še z, ne vem, vrstniki, ali pa sošolci, starši tudi, glede, česa, kar ti lahko pride prav, če ne veš za kakšno spletno stran, ki ti lahko pomaga pri nečem. (FS7, ŠŽ7.1)

Starši pa pri naprednejšem znanju ne predstavljajo več pomembnega vira učenja; kot razlog navajajo slabšo opremljenost z digitalnimi kompetencami in da jih mladi sami v tem pogledu kmalu »prerastejo«. Pomemben vir znanja jim v tem primeru predstavlja šola, čeprav so izkušnje mladih

lahko tudi nasprotne.

> Smo imeli v četrtem ali petem razredu, smo imeli kot izbirni predmet tečaj računalništva pa potem tudi v osmem pa devetem, tako da tudi tam sem se dosti naučil, ker vem, da v četrtem še nismo imeli doma računalnika, tako da v bistvu sem se že takrat nekaj malega naučil na tistem izbirnem predmetu v osnovni šoli pa ja potem tudi v srednji šoli so nam kazali Word, Excel, PowerPoint, take malo bolj napredne zadeve. (FS3, ŠM3.1)
> Srednja šola me je zelo veliko stvari tako, kakor so nam predstavili …. Ena je, smo dobili Cisco certifikat, ki nas je naučil, kako delati z omrežji pa tako naprej in tudi zdaj na primer, na fakulteti, smo imeli en triuren tečaj, ki nas je naučil o digitalni, v bistvu, prilagajanju digitalnih spletnih strani za ljudi, ki imajo posebne potrebe. (FS7, ŠŽ7.3)
> Tam [v šoli] nisem nekih digitalnih kompetenc pridobil, iskreno. Edino neki izbirni predmet smo imeli za neko multimedijo, tako da sem to šel. To je še bilo dokaj v redu. Ampak, bolj moje lastne izkušnje, da sem sam poiskal kako se kaj naredi. Sem pa imel toliko srečo, da so bili starši toliko napredni tehnološko pa naučeni, da so me tudi oni marsikaj naučili, ko sem odraščal. Jaz sem dejansko vprašal, ko sem bil mali »Kako se to naredi? Kako to dol potegnem?«, pa so mi pokazalo. Iz službenih razlogov so bili kar kompetentni na tem nivoju. (FS9, ŠM9.3)

7.2.2 Potreba po poučevanju o digitalni tehnologiji v šoli

Mladi navajajo, da so med šolanjem pogrešali obravnavo specifičnih vsebin s področja digitalizacije: vsebine s področja varne uporabe digitalnih platform (spletna banka, brskanje po spletu), o presojanju kredibilnosti, zanesljivosti informacij na spletu. Menijo, da manjka vsebin sploh za mlajše, ki da so bolj neodgovorni od njih samih.

> Vsaj na fakulteti, če nisi na tej računalniški, se mi zdi, da ni tako poudarjeno. Pa v srednjih šolah in osnovnih, tam pa se mi zdi, da sploh ne dajo nekega poudarka, razen tega, da paziš, kaj objavljaš, ampak še to je tako, malo samoumevno, mislim tako, skozi eno uho notri, skozi drugo ven. Ker kadar si star 10, 12 let, ti je to tako. (FS2, ŠM2.3)
> Bi morali nameniti, vsaj šola, osnovna sploh, srednja bi po mojem že moralo biti samoumevno do takrat, katere nevarnosti sploh prežijo in ne vem, mogoče celo, ne vem, fake obrazec zastonj Iphone in da vidijo, kako bi ti otroci odreagirali in jih podučijo o tem. Se mi zdi, da bi nekaj bilo treba narediti, sploh pa v teh cajtih, ko je zmeraj več teh mladih oziroma teh najstnikov na telefonih in ne vedo, kaj jih čaka. (FS2, ŠM2.3)
> Pogrešam to neko vodeno izobraževanje, malo pogrešam. Meni se zdi, najbolj pomembna kompetenca, ki sem jo na faksu dobil, je biti sposoben se nekaj naučiti sam. (FS3, ŠM3.3)
> Te stvari, ki se jih mi na primer na Vegovi, smo se naučili, to, kar sem prej rekla, so nas naučili, kako guglati, mislim, da bi to morale imeti vse srednje šole in vse gimnazije, ker danes dejansko, vsi smo že povedali, da vsi ful uporabljamo in telefone, računalnike in tako naprej in mislim, da bi to moralo zdaj biti že obvezno na vseh, mogoče že na osnovnih šolah, da bi se pač dejansko mlajši že naučili, kako efektivno delati, ker jaz še zmeraj najdem službo v katerikoli me 45letnik vpraša, kako stran v pdf dati obliko in si nekako mislim, da v teh 45 letih bi se moral naučiti, pa se ni. (FS7, ŠŽ7.3)
> Za informatiko v prvem letniku gimnazije, ki se mi zdi, da ni bilo pač prav usmerjeno, na tak način, da bi pomagala karkoli, ker smo PowerPoint smo naredili, pa imeli predstavitev, kar se mi zdi, da znamo že od 4. razreda, če ne celo prej. In se mi zdi, da bi lahko to informatiko na malo bolj produktiven način izkoristili, ker recimo, tukaj je [prikrito ime] omenila, da pač za efektivno guglanje nimam pojma, če guglam optimalno, da dobim najboljše rezultate, ki bi jih lahko. Nimam pojma iskreno, ker

> to je nekaj, česar se jaz nisem naučila. Pač tako na primeru. Tako, da, ja. Ne vem, malo se mi zdi, da bi lahko malo poglobili to. Ja. (FS7, ŠŽ7.1)
> Vsaj v osnovni pa srednji šoli nikoli nismo nič o tem govorili. Šele zdaj na faksu. Ko je bil prvi letnik, so dosti bolj govorili pa se mi je zdelo čudno zakaj učijo kako zares googlati, kaj zares googlati pa katere vire gledati. Sem potem videl, da je folk dejansko šele takrat izvedel ali pa še do danes ne ve. (FS9, ŠM9.1)

Na drugi strani mladi menijo tudi, da bi morali biti v šolskem sistemu previdni pri uporabi digitalne tehnologije, saj ima veliko negativnih učinkov na mlade učence.

> Da mogoče malo manj sploh v osnovnih šolah, na teh telefonih pa tega ... Pač sicer je to dosti na starših ne. Jaz razumem, da otrok hoče imeti telefon, tudi mi smo ga hoteli imeti, ampak ne v šolo recimo, ali pa pač tega pametnega telefona, da ima v šolo, pa je kar v šoli ... To se mi zdi prav po eni strani, da tega v šoli ne smejo imeti, na mizi ali pa v žepu ali pa nekje, ker potem zgubijo ta stik in če so naučeni že takoj od začetka od rojstva so kar za telefoni vsi in pač potem ni več tistega stika. Že mi ga imamo dosti manj, ko naše generacije pred nami in na koncu bodo vsi samo dejansko, tako kot pravijo, gledali v svoj telefon in se bodo znali več pogovarjati. (FS8, ŠŽ8.3)
> Istočasno se mi pa zdi, da se bomo mogli nekako naučiti spet malo oddaljevati od tega. Ne biti več toliko vezan na to. Se mi zdi, da bo prišlo to, da bo umetna inteligenca nas pušnila tako daleč, da bomo digitalno tehnologijo samo v sklopu nekega dela uporabljali, da si bomo želeli neke malo bolj pristne fizične odnose z ljudmi. (FS8, ŠM8.2)

7.2.3 Obiskovanje tečajev, neformalnih oblik izobraževanja s področja digitalnih tehnologij izpodriva samostojno raziskovanje in iskanje informacij na že poznanih aplikacijah

Ena intervjuvanka je poudarila udeležbo na fakultetnih delavnicah o uporabi različnih orodij, druga kratko izobraževanje na daljavo o pripravi zaključnega dela, eden izmed intervjuvancev je omenil, da je vodil plačljivi tečaj igranja določene videoigre.

7.2.4 Šibkejša področja znanja uporabe digitalnih tehnologij

Mladi so precej premišljevali, preden so izpostavili posamezna šibkejša področja znanja uporabe digitalnih tehnologij. Nakazuje se povezava med njihovim prepričanjem, da mladi zgodaj razvijejo različne kompetence uporabe digitalnih naprav, njihovih funkcij in spletnih platform, medtem ko starejša generacija ni tako fleksibilna.

> Mogoče niti ne za mlajšo generacijo, ker mlajša generacija se sproti uči in spoznava. Pa pač kaki ti scam linki in podobne stvari. Za starejše bi, to mislimo, odvisno od izkušenj, ampak to zna biti od 40, 50 gor. In zna, ne znajo tisto, nek link ti pošlje, klikneš, pa vsemu verjameš. (FS2, ŠŽ2.1)

Nekateri so poudarili posameznosti, kot so: širše uporabljana programska orodja, presojanje kredibilnosti informacij in varnosti, o iskanju znanstvenih in strokovnih člankov na fakulteti, urejanje fotografij in programiranja in posameznih programskih jezikov (med študenti računalništva).

> Ta kritičen premislek pred informacijami sploh, ker je vsega vedno več in se je težko odločati med vsemi temi poplavami informacij, kaj je zdaj res, čemu verjeti, tako da mogoče ravno to, se naučit že v šolskem sistemu, torej bolj, komu zaupati in na kakšen način mogoče presojati. (FS2, ŠŽ2.2)
> Ne vem, morda ne poznam vseh funkcij Excela, ker tam se da marsikaj delati pa pač

ga uporabljam samo za osnovne stvari. (FS3, ŠM3.3)
Meni osebno se zdi Excel zelo taka strašljiva stvar, več, da ima ful uporabnih funkcij, ampak nikoli ni bilo niti priložnosti, da bi za nekaj morala uporabljati Excel, ampak se mi zdi ful koristno, da bi znala. (FS7, ŠŽ7.1)
Jaz sem zelo šibka, kar se tiče splošno znanje o kriptovalutah. (FS7, ŠŽ7.3)
Recimo programirati, kar vem, da je pač cela naša prihodnost je v tem. Meni se to sploh ne sanja in mi tudi ni jasno, tako da, mogoče kaj takega sploh, ko poslušam kolege, ki so elektrotehniki, strojniki, kaj vse delajo na faksu, ni slabo to za prihodnost. (FS8, ŠŽ8.1)
Jaz bi mogoče poudaril varnost, po drugi strani pa bi poudaril, da je digitalna pismenost ... (FS8, ŠM8.4)
Meni se zdi, da ko prideš do neke točke, ko si misliš, da vse veš in vse obvladaš, se potem malo bolj poglobiš v kakšno stvar in si na točki, ko ugotoviš, da čisto nič ne veš. Misliš, da znaš uporabljati Word ali pa Excel, Google Sheets ... (FS9, ŠŽ9.4)
Zdi se mi, da smo pri preveč stvareh, pri preveč orodjih prepuščeni sami sebi. Pa sem sigurna, da obstaja še milijon Excel funkcij, ki bi mi 100x olajšale pa pohitrile delo pa sploh ne vem, da obstajajo. (FS9, ŠŽ9.4)
Sem nekako sam na svojih napakah se naučil ali pa sem, tako kot je prej Š9.3 rekel, da pogledaš na YouTube kako se kaj naredi. Vse te splošne stvari, ki jih mora človek znati, so na internetu. Vse kar je pa ekstra, ko rabiš znanje za programirati, se rabiš pa ti ekstra potruditi za to. Ne bo te internet avtomatično naučil, ampak se rabiš ti sam. (FS9, ŠM9.1)

7.3 Digitalne potrebe skozi probleme mladih

Preliminarna analiza skupinskih pogovorov v sklopu o digitalnih potrebah pokaže naslednje generalne ugotovitve.

7.3.1 Pripravljenost mladih na digitalizacijo

Mladi soglašajo, da ima njihova generacija prednost pri uporabi digitalnih tehnologij, saj so z njimi odraščali in razvili veščine iskanja rešitev za težave v digitalnem okolju. Opažajo, da so starejše generacije sicer postale aktivne uporabnice digitalnih tehnologij, vendar težje dohajajo hitre spremembe oz. imajo težave s prilagajanjem na digitalizacijo. Konsenz je, da mlajše generacije lažje sledijo digitalnemu napredku, kar se izraža v večji pripravljenosti in sposobnosti za uporabo novih tehnologij.

Jaz mislim, da ena izmed najbolj močnih področjih, vsaj zame pa po moje za večino mladih, da smo sposobni sami najti rešitve na kakšne probleme. Zdaj specifično na digitalne, ker večinoma starejši, ki niso tako vešči, ne vem recimo jim ne dela TV in bodo takoj sina poklicali, ne dela mi. Sin bo samo zamenjal iz HDMI1 na HDMI2, pač recimo kaj takega. Mi to smo že imeli ta problem, smo šli pogooglat televizija ne zazna signala in smo videli, ok probaj zamenjati in smo se naučili. Tako, da mislim, da za mlade je največja prednost to, da znamo najti rešitve na neke tako izzive digitalne, medtem ko starejši se zanašajo na to, da mlajše prosijo, daj mi to naredi, namesto da bi recimo prav sami šli se pozanimati, kako to rešiti in se potem tudi naučiti za naslednjič. (FS3, ŠM3.1)

7.3.2 Ranljivosti na področju digitalizacije

Študentje in zaposleni priznavajo, da kljub osnovni digitalni pismenosti veliko mladih ne obvlada naprednejših veščin, kot je programiranje. Zdi se jim, da jim zaradi hitrega razvoja tehnologije pogosto primanjkuje znanja na določenih področjih. Študentje izpostavljajo, da medtem ko nekateri

izboljšujejo svoje veščine, drugi ostajajo na osnovni ravni uporabe tehnologije. Nekateri se še vedno držijo tradicionalnih metod (pisanje v zvezke), kar kaže na raznolikost znotraj generacije.

Izpostavljajo tudi slabosti svoje generacije, zlasti na področju ***socialnih veščin***. Menijo, da se za komunikacijo preveč zanašajo na družabna omrežja in da ta povzročajo preveliko odvisnost od digitalne komunikacije, kar vodi v pomanjkanje pristnih odnosov v živo. Mladi zaradi tega izgubljajo sposobnost neposredne komunikacije in socialnih interakcij. Prevladuje skrb za zbranost, spomin in za kognitivne sposobnosti. Udeleženci, ki študirajo medije in komunikacije, se počutijo bolje informirane o vplivu medijev in digitalnih tehnologij kot njihovi vrstniki na drugih fakultetah, kar pripisujejo študiju, ki jih izpostavlja kritičnim vsebinam in analiziranju vpliva medijev.

> Ja, mogoče je pri nas mladih malo bolj problem individualizem, ki pač večinoma uporabljamo ta socialna omrežja in se recimo tudi pogovarjamo največ preko njih, ni več toliko tega pristnega, živega odnosa. (FS3, ŠM3.2)

7.3.3 Zasvojenost s tehnologijo

Splošni zaključek je, da so mladi pogosto narobe razumljeni kot zasvojeni s tehnologijo, medtem ko je njihova uporaba pogosto pogojena z zahtevami okolja, v katerem živijo in delajo. Priznavajo, da pogosto uporabljajo digitalne naprave, vendar menijo, da je to predvsem zaradi potreb po komunikaciji, izobraževanju in delu. Razlika med odvisnostjo in nujnostjo uporabe tehnologije ni vedno jasna. Udeleženci_ke se večinoma ne strinjajo s splošno predstavo, da so mladi preveč zasvojeni, in menijo, da so te ocene pogosto posplošene in ne upoštevajo individualnih razlik. Mladi se ob druženju še vedno pogovarjajo, a jih tehnologija pogosto spremlja zaradi zahtev po njeni uporabi, kot na primer skeniranje QR-kod v restavracijah.

> Jaz bi še dodal, da je itak zahtevano od nas, da znamo uporabljati, da uporabljamo, da smo dosegljivi. Ali je življenje tako, ali je izobraževanje tako, ali je pa služba taka. Temu ne moreš uiti, če pa bi probal uiti pa bi izpadel čuden. Pa tudi glede odvisnosti, hitro rataš odvisen. Ali od socialnih omrežji, ali direkt od screen tima, ali od komuniciranja preko spleta, ali igrice... Vse v zmerni meji. Internet je čisto v redu, ampak vse v zmerni meji. Edino to kar je bilo ful včasih, da mladi, ko gremo ven se sploh ne pogovarjamo, ampak smo vsi na telefonu. Bi rekel, da to ni res, ampak nekako je res. Ful manj kot pravijo. Ampak, je pa tudi zdaj, ko greš v bar, ko greš v restavracijo, ni več menija, ampak je samo QR koda. Zahtevano je od tebe, da sediš tam pa skeniraš s telefonom in gledaš not v telefon. Pravijo, ne gledati v telefon, pojdi v bar, da nisi na wifiju, meanwhile, uporabljaj telefon, da vidiš meni. (FS9, ŠM9.1)

7.3.3.1 Vloga staršev pri problemih z zasvojenostjo

Opozarjajo tudi na vpliv staršev, ki pogosto otrokom dajejo telefone kot obliko zabave ali miru, kar prispeva k zasvojenosti mlajših generacij. Gre za spremembo družbenih norm, pri čemer starši otroke že od majhnih nog navajajo na tehnologijo. Starši in šola imajo ključno vlogo pri izobraževanju otrok o varni uporabi družbenih omrežij, vendar priznavajo, da so lahko tudi sami neozaveščeni o teh temah, kar lahko vpliva na uporabo otrok. Starši ne znajo odgovorno uporabljati digitalnih tehnologij, kar kaže na širši družbeni problem pomanjkanja digitalne pismenosti.

> Tehnologije bo vedno več. Na nek način je to tudi prav in dobro za njih. Jaz vem koliko sem imel v srednji šoli problemov, ker nisem s tehnologijo nič znal. Na nek način je prav, ampak do meje normale. Jaz imam tudi nečakinjo, ki obvlada telefon sto na uro. Ni to prav. Si v gostilni in je mala zoprna pa ji podturi telefon, samo mir daj. Tukaj imaš, bodi na telefonu. Tega je preveč. Če pogledaš, na primer, nič nimam proti Ljubljančanom, sem sam tudi, ampak se mi zdi, da je tega v Ljubljani veliko več.

> Če pogledaš enega s kmetov, so še zelo po starem kopitu in se znajo otroci tudi veliko lepše obnašati. Ni, da če nima telefona jok pa se bo drl. Foter je po mizi udaril pa ga nadrl, umiri se, kaj je s tabo. Danes tudi malo manjka trda roka. So na Hrvaškem začeli s tem, da bi mladina spet šla v vojsko? To sem jaz 100 % za. Da se malo odklopijo od tehnologije pa grejo malo v naravo. Da je malo neke vzgoje prave. (FS5, ZM5.1)

7.3.3.2 Zasvojenost ni generacijsko omejena na mlade

Zasvojenost z digitalnimi tehnologijami ni omejena samo na mlade; opažajo, da tudi starejši postajajo odvisni od tehnologije. Odvisnost od tehnologije je prisotna pri vseh generacijah, ne le pri mladih, saj digitalna orodja in internet postajajo nujni za vsakdanje življenje – od navigacije do komunikacije in službenih obveznosti. Nova tehnologija, ki razdeli generacije, sproža podobne odzive kot tisk v preteklosti, kar kaže na naravno prilagoditev mlajših na nove izume. Strah in nesamozavest starejših, ki ne obvladajo tehnologije tako kot mlajši, kar pogosto vodi v nerazumevanje.

> Ne vem pa, koliko je to omejeno na mlade ali pa otroke, ali to velja splošno za vse starostne skupine. Mogoče so pa mladi tisti, ki sicer več uporabljajo internet, je mogoče med mladimi več zasvojenih z digitalnimi tehnologijami, kot med starejšimi, ampak tudi starejši ne znajo uporabljati digitalnih tehnologij, tako kot jih tudi veliko mladih ne zna odgovorno uporabljati. Celotna družba rabi več znanja kar se tega tiče, ne bi tega omejeval le na mlade. (FS6, NM6.2)

7.3.3.3 Prekomerna uporaba digitalnih medijev kot ovira za druge produktivnosti

Mladi se zavedajo, da pogosto preživijo preveč časa na družbenih omrežjih, in jih to lahko odvrača od produktivnejših ali koristnejših dejavnosti (izpostavljajo predvsem učenje in gibanje). Uporabo tehnologije razumejo kot stvar prioritet in samokontrole.

> Je nekako stvar prioritete, ko si določiš to in to bom na telefonu in se potem res tega držiš. Definitivno so primerki, ko verjetno pač je to res skoraj ... Oziroma na meji tega, da je neka odvisnost. Za sebe ne bi glih rekla, da je to primer, ker meni spet ni problem biti brez tega. (FS1, ŠŽ1.2)

7.3.4 Mladi in spletno nasilje

7.3.4.1 Spletno nasilje ni generacijsko omejeno

Na splošno mladi prepoznavajo spletno nasilje kot pomemben problem, vendar ga ne vidijo kot generacijsko omejenega. Mladi in zaposleni poudarjajo, da starejši pogosto prispevajo k spletnemu nasilju, zlasti na platformah, kot je Facebook. Opažajo, da mladi pogosto posnemajo negativne vzorce vedenja, ki jih vidijo pri odraslih.

Anonimnost na spletu je ključni dejavnik, ki spodbuja spletno nasilje, saj ljudem omogoča izražanje negativnih komentarjev brez posledic. Mladi izpostavljajo, da je na spletu lažje biti žaljiv ali agresiven kot v resničnem življenju, ker se lahko skriješ za lažnim profilom ali psevdonimom. Splet zmanjšuje empatijo in omogoča nasilno vedenje, saj se zdi, da interakcija ni enaka kot v živo. Mladi se pogosto zatekajo k spletnemu nasilju zaradi osebnih stisk, iskanja pozornosti ali potrditve.

> Jaz bi se v precejšnji meri tudi strinjala s tem, da je ta razlika med virtualnim pa realnim življenjem ... V realnem življenju nimaš toliko poguma stvari reči v obraz pa tako, ne začutiš osebe, ne začutiš njegove stiske ... Sam pri sebi ne čutiš slabe vesti. Medtem ko preko računalnika, telefona, da si ti skrit za nekim ekranom, je vseeno lažje. Pa čeprav je recimo ime vidno ali pa, ne vem, na tak način tudi anonimno ... Ne vem, spletni nasilneži to izvajajo ... Ja, do tega prihaja itak zaradi različnih dejavnikov. (FS1, ŠŽ1.1)

7.3.4.2 Odziv na spletno nasilje

Način spoprijemaja s spletnim nasiljem je individualna skrb. Nekateri se strinjajo, da je najboljši način spoprijemanja s spletnim nasiljem blokiranje, odstranitev žaljivih vsebin ali prijava storilca, vendar opozarjajo, da je težje ukrepati, če je storilec nekdo, ki ga pogosto srečuješ v resničnem življenju.

Študentje (moški) menijo, da so mlajši pogosto preobčutljivi na žaljive komentarje, čeprav se zavedajo, da je nasilje še vedno problem.

> Jaz mislim, da se to definitivno dogaja, mogoče bolj osebam v najstniških letih se mi zdi, recimo 13–16, takrat ko začneš odraščati, ko te dejansko prizadene, če ti nekdo nekaj reče, ne vem grd si ali pa kaj takega, da ti kdo reče, da te to prizadene. Mislim, da mogoče kdaj tudi pretiravajo. Recimo jaz vem, da ko s kolegi igramo igrice se zmeraj žalimo, ampak ni tako, da smo dejansko nesramni, ampak tako ti si butast, zakaj nisi tako naredil. Ampak nikoli ni tako, da dejansko misliš nekaj nesramnega, ampak če bi zdaj nekdo iz zunanjosti to slišal ali pa kakšen odrasel, bi bil ono o groza, ono o groza. Ampak ne vem, ni zmeraj čisto nasilje, ampak se pojavlja, ja. (FS3, ŠM3.1)

7.3.4.3 Pomen vzgoje in okolja

Udeleženci poudarjajo, da je spletno nasilje pogosto povezano s pomanjkanjem ustrezne vzgoje in nadzora. Starši, ki ne učijo svojih otrok pravilnega vedenja na spletu ali ne nadzirajo njihovih dejavnosti, prispevajo k širjenju nasilja. Mladi opažajo, da tisti, ki nimajo podpore ali dobrega zgleda doma, lažje zapadejo v nasilno vedenje na spletu. Starši so pogosto premalo tehnično podkovani, da bi lahko učinkovito spremljali spletne aktivnosti svojih otrok, kar bi po njenem mnenju lahko zahtevalo poostritev nadzora in celo vključitev zunanjih strokovnjakov. Bolj kot tehnično znanje staršev nekateri menijo, da šteje odprt in iskren odnos z otrokom, ki lahko prepreči težave.

V veliki meri so odgovorni starši, ki svojih otrok niso ustrezno poučili o pravilnem ravnanju na internetu. Poudarja, da otrok sam ne more vedeti, kaj je prav in kaj narobe, če tega ni bil naučen. Opaža, da se veliko kritik na račun mladih pojavlja ravno na strani starejših, ki sami ne preverjajo, kaj njihovi otroci počnejo na spletu.

7.3.4.4 Osebne izkušnje s spletnim nasiljem

Večina nima osebnih izkušenj s spletnim nasiljem, vendar poznajo primere iz svojega okolja. Nekateri so bili priča spletnemu nasilju med prijatelji ali vrstniki, drugi pa so zasledili negativne komentarje pod objavami na platformah, kot so TikTok, Instagram ali YouTube.

7.3.4.5 Predsodki do mlajših generacij

Prisotno je presenečenje nad obsegom spletnega nasilja med mlajšimi generacijami. Spletno nasilje obstaja, vendar je to bolj problem med mlajšimi najstniki, ki so v občutljivi fazi odraščanja.

7.3.5 Prakse odklopa

Mladi so, zavedajoč se vpliva tehnologije na njihovo življenje, razvili različne strategije za odklop in zmanjšanje uporabe digitalnih naprav. Pretirana uporaba družbenih omrežij in izguba oziroma zapravljanje dragocenega časa sta najpogostejša razloga, da se mladi odločajo za odklop od digitalnih tehnologij. Odklop se pojavlja predvsem v specifičnih situacijah, kot so učenje, druženje s prijatelji, prosti čas in obvladovanje stresa. V splošnem mladi ne uporabljajo strogega režima omejevanja, ampak se bolj zanašajo na samokontrolo in zavestno odločanje, da bodo bolj prisotni v trenutku in manj obremenjeni s tehnologijo.

7.3.5.1 Zavestna omejitev uporabe naprav

Veliko mladih se zaveda negativnega vpliva tehnologije na njihovo življenje in se trudijo zavestno omejevati uporabo naprav. To vključuje: nastavljanje opomnikov, izklop obvestil, uporabo nočnih načinov in aplikacij, ki blokirajo dostop do socialnih omrežij. Nekateri udeleženci omejujejo čas, preživet na aplikacijah, kot sta TikTok in Instagram, da bi se osredinili na produktivnejše dejavnosti.

> Jaz sem bral knjigo Brezmejni potencial, in tam je bilo omenjeno kako telefon in na splošno vse naprave motijo naše življenje. In so bile notri ideje kako si obvestila izklopiš na telefonu. In sem si rekel, zakaj pa ne. Od takrat sem si na Snapchatu in Instagramu izklopil, sem pogledal in dejansko se mi je tudi za več kot uro na dan uporaba zmanjšala. (FS5, ZM5.3)

7.3.5.2 Odklop med učenjem in delom

Udeleženci se pogosto odločijo za odklop od naprav med učenjem, saj telefoni in obvestila motijo zbranost. Med izpitnimi obdobji se zatekajo k strategijam, kot so način »do not disturb«, izklop telefona ali celo fizično odstranjevanje naprav iz svojega delovnega prostora.

7.3.5.3 Odklop med prostim časom in druženjem

Mladi pogosto izklapljajo telefone med druženjem s prijatelji, na potovanjih ali med prostimi aktivnostmi, kot so sprehodi in šport. Namesto da bi ves čas preživeli na napravah, se posvetijo prisotnosti v trenutku, uživajo v družbi in se odmaknejo od digitalnega sveta.

7.3.5.4 Proaktivno odlaganje naprav

Nekateri udeleženci namenoma pustijo telefone ob strani, kadar gledajo filme, berejo knjige ali se posvečajo konjičkom, kot je tek ali risanje. Tako lahko v celoti uživajo v svojih dejavnostih brez nenehnega preverjanja obvestil ali motenj.

> Jaz tudi če grem na nek sprehod ali pa s prijatelji na sprehod ali na kavo, velikokrat nimam telefona s seboj. Če se učim za kak izpit, telefon dejansko izklopim, da me niti ne moti. Sicer še je zmeraj ta možnost, da na računalniku pač kaj pogledam, ampak se trudim, da pač dejansko delam za faks. Mogoče še najbolj se odklopim iz tega digitalnega sveta pač, ko nekam grem, neko potovanje ali podobno, ker dejansko iz nekega razloga tam uživam, pač v tem okolju, ki je novo in pač v teh novih doživetjih in uporabljam telefon samo za slikati in ta družabna omrežja me niti več ne zanimajo toliko, to je ena pozitivna stvar, ki bi jo lahko večkrat v življenju uporabljal. Se pravi, da ne uporabljaš toliko teh družabnih omrežij vsak dan, ni potrebno da si vsak dan dve uri na Instagramu ali pa Tik Toku in te zadeve, ker svet je lepši izven tega. (FS3, ŠM3.2)

7.3.5.5 Odklop za obvladovanje stresa

Nekateri udeleženci uporabljajo odklop od tehnologije kot način za obvladovanje stresa, še posebej v situacijah, v katerih naprave povečujejo napetost, kot je učenje ali priprava na izpite. Odklop od digitalnih naprav jim omogoča, da se osredinijo na naloge brez dodatnega stresa.

Nezmožnost odklopa:

- Težko sledijo omejitvam, ki si jih sami zadajo.
- Pričakovanja drugih, da bodo dostopni.
- Nekateri ne uporabljajo aplikacij za omejevanje uporabe, saj menijo, da bi jih te omejitve lahko zlahka obšle, če bi to želeli.

Prednosti odklopa: Nekateri izpostavijo, da se bolj sprostijo in spočijejo, ko omejijo uporabo tehnologije, saj jih sicer nenehna obvestila in opomniki motijo pri popolnem odklopu in sprostitvi.

7.3.6 Varnost na spletu

Mladi izpostavljajo, da večinoma skrbno varujejo svoje podatke na spletu s pomočjo različnih varnostnih ukrepov, kot so: močna gesla, dvostopenjska avtentifikacija, uporaba VPN-jev in previdnost pri objavljanju osebnih informacij. Mladi so dovolj izobraženi in vešči uporabe tehnologije, kar jim omogoča boljšo zaščito na spletu v primerjavi s starejšimi generacijami.

7.3.6.1 Prevladujoča skepsa do varnostnih ukrepov

Glede varnosti na spletu večina udeležencev meni, da se zaščitijo po svojih najboljših močeh, vendar so vsi soglasni, da je popolna varnost dejansko nemogoča. Priznavajo, da če nekdo želi pridobiti njihove podatke, bo to tudi storil. Nekateri izražajo skepso glede zaupanja v varnostne baze podatkov in se zavedajo, da je v sodobnem digitaliziranem svetu zasebnost zelo omejena. Podatki so že večinoma zbrani zaradi preteklih spletnih aktivnosti in da bi popolna zaščita zahtevala izbris vseh socialnih omrežij. Stroga skrb za zasebnost ni pogosto prakticirana, saj pogosto prevlada pragmatičen pristop, ki omogoča lažjo uporabo spleta. Nekateri zavestno žrtvujejo svojo zasebnost zaradi dostopa do določenih storitev (zgodovina lokacij pri Google Maps).

> Dejansko se mi zdi, da tukaj stojijo zadaj največji, ne vem, kako bi se izrazila. Največji in imajo nadzor nad nami, zato pač je vedno bolj razširjena tehnologija in mi, se mi zdi kot normalni smrtniki, nimamo kaj dosti pri tem, to je moje osebno mnenje. (FS4, ZŽ4.1)

7.3.6.2 Zavedanje pomena varnosti in zaščitni ukrepi

Mladi se zavedajo pomena varnosti na spletu in uporabljajo različne zaščitne ukrepe za zaščito svojih podatkov in identitete. Večina uporablja kompleksna gesla, ki jih redno menjajo, dvostopenjsko preverjanje pristnosti (two-factor authentication) ter previdnost pri odpiranju sumljivih povezav in e-sporočil. Prav tako imajo večinoma zasebne profile na družbenih omrežjih in pazljivo izbirajo, komu sledijo in kaj delijo z drugimi (na primer lokacije na družbenih omrežjih).

> V bistvu pazim, komu sledim, pa kdo sledi meni. Na Instagramu imam sicer odprti profil, na Snapchatu pa Facebooku pa imam dodane res tiste ljudi, ki jih poznam. Ostalih ne dodajam. Za svoje profile in račune, ki jih imam, pazim na gesla, da so, ne vem, različna, kompleksna, da jih nimam, ne vem, shranjenih v telefonu, ker mislim, da to nekako ne deluje najbolj okej. Jih pač tudi ne delim z nobenim, da bi potem bila kaka nevarnost, da bi mi kdo vdrl v profil oziroma se prijavil in objavljal kake neprimerne stvari. Tudi, če dobivaš kake sumljive linke ali pa kaj, pač ne odpiraš, ne vpisuješ nobenih osebnih podatkov na neke čudne strani, kjer ne bi bilo logično, da bi potrebovali tvoje podatke. (FS1, ŠŽ1.2)

7.3.6.3 Uporaba varnostnih tehnologij

Udeleženci pogosto uporabljajo dodatna varnostna orodja, kot so VPN-ji za zaščito pri dostopu do spletnih vsebin, in anonimnost pa tudi aplikacije za varno shranjevanje gesel, kot je Bitwarden. Preverjajo tudi varnost plačilnih strani in uporabljajo predplačniške kartice za zmanjšanje tveganja pri spletnem nakupovanju. V preteklosti so bila gesla lahko preprosta in ranljiva, medtem ko zdaj spletne platforme same spodbujajo večjo varnost z omejitvami, ki uporabnike silijo k boljšemu varovanju svojih podatkov.

7.3.6.4 Prepoznavanje prevar in sumljivih vsebin

Mladi so večinoma dobro izobraženi o prepoznavanju spletnih prevar, kot so sumljive ponudbe in lažne nagrade. Razumejo tveganja, ki jih predstavljajo sumljive spletne strani, in se jim poskušajo izogniti. Zavedajo se, da so prevare postale bolj sofisticirane, zlasti zaradi napredka umetne inteligence, ki omogoča ustvarjanje zelo verodostojnih lažnih profilov in vsebin.

7.3.6.5 Pomanjkljivo branje pogojev uporabe in obvestil o nameščanju piškotkov

Čeprav se zavedajo pomena zasebnosti, večina mladih ne bere pogojev uporabe in pogosto sprejema piškotke brez večjega premisleka, saj se jim zdi to nujno za dostop do spletnih strani. Kljub temu nekateri poskušajo zavračati piškotke, kjer je to mogoče, da bi zmanjšali sledenje in deljenje svojih podatkov.

7.3.6.6 Razlike v ravni zavesti o varnosti

Obstajajo razlike med posamezniki glede ravni zavedanja in upoštevanja varnostnih praks. Nekateri sprejmejo več ukrepov za zaščito svojih podatkov, kot sta skrivanje lokacij in previdnost pri objavljanju osebnih informacij, medtem ko drugi pristopajo bolj sproščeno, zavedajoč se, da popolne varnosti ni. Posamezniki nimajo velikega vpliva, saj imajo nadzor nad našimi podatki večje korporacije in drugi močni akterji. Osebna izbira pri sprejemanju piškotkov ali drugih podobnih ukrepih nima pravega vpliva na varnost.

7.3.6.7 Varnostna skrb kot stalna potreba

Mladi se zavedajo, da so digitalne grožnje vedno prisotne ter da se morajo nenehno izobraževati in prilagajati novim oblikam prevar in varnostnih tveganj. Poudarjajo, da je ključnega pomena ostati previden in zaščiten na spletu, da bi zmanjšali tveganja za zlorabo podatkov.

7.4 Poznavanje digitalne medijske krajine

Preliminarna analiza skupinskih pogovorov v sklopu o poznavanju medijske krajine pokaže v nadaljevanju predstavljene generalne ugotovitve.

7.4.1 Spletna odgovornost kot individualna skrb in pritisk samoregulacije

Veliko jih meni, da so zelo odgovorni in samostojni pri uporabi spletnih platform in aplikacij. Izbirajo lahko, s katero vsebino se bodo ukvarjali in kaj bodo delili. Podjetja, ki zagotavljajo spletne platforme, razumejo kot tista, ki določajo pravila glede ustreznih digitalnih rab, vendar pa sodelujoči v raziskavi menijo tudi, da se morajo uporabniki zavedati in sprejeti posledice uporabe teh platform. Obstajajo pomisleki glede etičnosti in moralnosti praks podjetij. Glede na odgovore v intervjujih, so posamezniki kot uporabniki v prvi vrsti sami odgovorni za svoje spletno vedenje in odločitve, čeprav so sodelujoči tudi ponudnikiom platform pripisali odgovornost za umikanje oziroma moderiranje škodljivih vsebin, zlasti v odnosu do mladoletnih uporabnikov.

Sklepati bi bilo mogoče, da tudi šole prispevajo k individualiziranemu razumevanju odgovornosti za dobrobit posameznikov na spletu, saj glede na odgovore intervjuvanih zagotavljajo izobraževanja o

varni uporabi interneta, zlasti glede deljenja občutljivih osebnih vsebin. Manj pozornosti pa, kot so nam povedali intervjuvani, je v šoli namenjene finančni varnosti in odgovorni uporabi spletnih računov.

Uporabniki bi morali biti seznanjeni z določili in s pogoji platform, meni več intervjuvanih, vendar – kot pravijo – jih v praksi mnogi ne preberejo temeljito. V povezavi s tem torej obstaja napetost med priročnostjo spletnih storitev in vsebin za mlade na eni strani ter njihovim pomanjkljivim poznavanjem oz. razumevanjem svojih pravic in odgovornosti na drugi strani.

Na splošno bi lahko rekli, da je poudarek na osebni presoji in samoregulaciji posameznih uporabnikov pri njihovih spletnih dejavnostih, hkrati pa sodelujoči menijo tudi, da morajo ponudniki platform vzpostaviti ustrezne zaščitne ukrepe in politike.

> Ja, po mojem vsak sam, mislim, odvisno za kaj ga uporabljaš, glede na širino in količino aplikacij, se mi zdi, da lahko ti skoraj vse, kar hočeš, delaš gor. Zdaj, a boš ti, ne vem, uporabljal za stvari, ki ti lahko škodujejo ali ne, to je tvoja odločitev zavestna. Pa tudi, če si boš ti samo pisal ali boš še v klicu z nekom, to je tudi tvoja odločitev. Imaš prosto presojo. Zdaj, tako hudo, da bi kakšno aplikacijo, kar se tiče socialnih omrežij, te usmerjajo, v samo določeno stvar, se mi zdi, da še ni. Vsaj jaz nisem imel takega občutka, oziroma izkušenj. Ampak sem naredil to itak po svoji presoji. (FS2, ŠM2.3)

7.4.2 Kritičnost do zmogljivosti digitalnih medijev

Posamezniki uporabljajo aplikacije in spletne platforme predvsem zaradi osebnih interesov in zaznanih koristi, ne pa samo zaradi sledenja trendom. Starostne omejitve na aplikacijah in platformah se pogosto slabo izvajajo, saj lahko mladoletni uporabniki še vedno dostopajo do vsebin. Različne platforme imajo različna pravila za moderiranje vsebin, ki jih uporabniki mogoče ne razumejo v celoti. Obstajajo pomisleki glede tega, kako se lahko vsebine, ki jih ustvarjajo uporabniki, uporabljajo za usposabljanje umetne inteligence brez vednosti ali soglasja uporabnikov. Spletne novice in članki pogosto uporabljajo senzacionalistične ali zavajajoče naslove, ki ne odražajo natančno vsebine, kar zmanjšuje njihovo zanesljivost. Nezaželeno deljenje intimnih ali spolnih vsebin od prijateljev je skrb vzbujajoče vprašanje, s katerim se srečuje veliko ljudi.

> Vsaka aplikacija, taka, ima svoja pravila, ki so v bistvu, ti tudi sprejmeš njih, ko začneš aplikacijo uporabljati, za to, katere vsebine so lahko na aplikaciji, pa katere niso, skrbijo načeloma moderatorji, ki so plačani za to. Zdaj, različne platforme imajo različno stroga pravila, na primer, na Redditu so lahko stvari za 18+ objavljena, samo morajo biti flagirane kot 18+, na Instagramu na primer naj ne bi smele biti, pa še zmeraj jaz odprem, pa dobim nek ad, ko so neke joške gor in ne moreš ravno tega narediti, ti sicer lahko to reportaš, mogoče bodo vzeli dol, mogoče bo ena druga oseba isto sliko še enkrat objavila, tako da, ja, so neka pravila, kaj lahko objavljaš, pa kaj ne, če te to zanima, lahko greš brati terms and conditions, ki jih najdeš pod nastavitvami aplikacije, to je pa nekako to. V vsakem primeru, na koncu boš enkrat objavil neko sliko, nek del, ki ne bo proti nobenim pravilom, ampak enim ljudem ne bo všeč in ti bodo dol vzeli ali pa boš na primer objavil nekaj, kar je proti pravilom, ampak noben, v bistvu se ne bo zainteresiral za to in bodo pustili tvojo sliko gor, tako, da, ja. (FS7, ŠŽ7.3)

7.4.3 Nezaupljivost do medijev ter boljše poznavanje medijske krajine med dijaki in študenti

Nekateri mladi so precej sumljivi glede kakovosti in nepristranskosti medijev. Posamezniki morajo pri ocenjevanju verodostojnosti različnih medijskih virov uporabiti lastno presojo in izkušnje, saj je znano, da imajo nekateri med njimi določene politične pristranskosti (npr. Nova24 velja za bolj desno usmerjeno, 24ur pa za bolj levo usmerjeno). Pomembno je, da se posvetujejo z več viri in pridejo do lastnih zaključkov, saj lahko spletne platforme vsakomur omogočajo objavo nepreverjenih informacij. Dezinformacije delujejo prej kot posledica slabo opravljenega novinarskega/uredniškega dela.

> Ampak se ti komercialne, ne vem, revije, kot Ona, pa to so pa itak tako te razne gossip malo čenče. In to pa, saj to je, širjenje lažnih informacij, ne, je ful pri dejstvih. Ja, to nekdo prebere, ampak po mojem ni izobražen. [...] Če pač ti v Delo napišeš nek stavek o duševnem zdravju in kaj, kaj pomeni, moraš biti ali nek psiholog ali psihiater ali neki moraš imeti, da ti rečejo, ti pa res veš, o čem govoriš, ti pa lahko to učiš. Tako kot na primer, če prideš na predavanje, ne, ko povabijo goste, da govorijo o duševnem zdravju, bodo povabili enega psihiatra, na teh komercialnih pa mislim, da dokler si pač nek novinar, ki zna napisati štiri stavke, lahko objavijo notri karkoli rečeš. (FS12, DŽ12.1)

7.4.3.1 Starejši in/ali slabše izobraženi mladi so bolj nezaupljivi do medijev

Mediji pri starejših udeležencih in/ali tistih z nižjo izobrazbo ne uživajo zaupanja, saj menijo, da so pod močnim vplivom političnih in finančnih interesov. Udeleženci menijo, da imajo vlada in politiki močen vpliv na medije, ki jih uporabljajo za promocijo lastnih programov in zatiranje določenih informacij. Menijo, da so mediji pristranski, da senzacionalistično prikazujejo nekatere zgodbe, medtem ko druge, ki so lahko politično občutljive ali neprijetne, omalovažujejo ali izpuščajo. Obstaja občutek nemoči, saj menijo, da imajo navadni ljudje le malo ali nič vpliva na medije in informacije, o katerih poročajo. Nekateri udeleženci izražajo željo, da bi se popolnoma odklopili od medijev, saj menijo, da se je tako bolje izogniti stalnemu navalu dvomljivih ali prirejenih informacij.

> Meni se zdi, da je to tipično urejeno. Recimo, 24ur, imajo svojega urednika, ki dejansko piše, ampak se mi zdi, da tukaj zna precej politika vplivati. Zato se jaz takim stvarem umikam, ker me ne zanima in se niti nočem ukvarjati s tem. (FS5, ZM5.3)

7.4.3.2 Razumevanje uredniškega in novinarskega dela med študenti in dijaki

V večini mladi menijo, da na medije vplivajo politični interesi, saj so glede na njihove ocene nekateri bolj levo usmerjeni (npr. 24ur), drugi bolj desno (npr. Nova24). Zaradi političnega vpliva na medijske vsebine se morajo tako nekateri posamezniki pri ocenjevanju objektivnosti virov novic zanašati na lastno intuicijo in izkušnje. Nekateri udeleženci menijo, da lahko mediji namenoma senzacionalizirajo ali pretiravajo pri določenih zgodbah, da bi povečali doseg svojih vsebin in število klikov, pri čemer naj bi jih bolj kot politični motivi vodile finančne spodbude oziroma dobiček.

Prav tako smo naleteli tudi na mnenje, da so medijske vsebine pred objavo pogosto kurirane in filtrirane, pri čemer imajo uredniki in vratarji pomembno vlogo pri določanju, katere informacije se delijo z javnostjo. Nekateri pa so menili, da platforme družbenih medijev v primerjavi s tradicionalnimi mediji ponujajo več svobode in neposrednega dostopa do informacij, s tem ko posameznikom omogočajo neomejeno sporočanje in ustvarjanje lastnega mnenja brez uredniškega nadzora.

> Mislim, da obstaja ena spletna stran, zdaj ne vem, kako se kliče, sicer bolj za te angleške novičarske portale, ki naredi nek povzetek, ki bi naj bil nekako najbolj objektiven in potem tudi navaja BBC, CNN, te portale in označi v katero politično stran je vsebina novice bolj usmerjena, tako da to je recimo ena pozitivna stvar. Zdaj, kako pa to sam prepoznati pa pač po mojem to lastna intuicija oziroma lastne izkušnje. Recimo, ja kot je rekel primer Nove24, pač to se ve, da je bolj desno

> usmerjena recimo, potem imaš 24ur, ki so recimo načeloma malo bolj levo in ostane odločitev posameznika komu zaupa, komu ne zaupa. (FS3, ŠM3.2)

7.4.4 Moč platform : nemoč regulacije in uporabnikov – med odraslimi mladimi in študenti

Posamezniki imajo omejen nadzor nad podatki in vsebino, ki se delijo na platformah, saj parametre določajo predvsem algoritmi in razvijalci platforme. Čeprav lahko uporabniki prilagodijo nekatere nastavitve, imajo platforme na koncu veliko moč pri določanju pravil in pogojev uporabe. Več sodelujočih izraža ogorčenje nad obsežnimi praksami zbiranja podatkov in monetizacije velikih tehnoloških podjetij, saj menijo, da lahko le malo storijo, da bi to preprečili. Vpliv in nadzor nad temi platformami je po njihovem mnenju predvsem v rokah podjetij, ki jih razvijajo in upravljajo, ne pa v rokah vlad ali uporabnikov. Platforme lahko aktivno manipulirajo z izkušnjami uporabnikov, na primer s prisiljevanjem v sprejemanje novih pogojev ali z odstranjevanjem vsebin po lastni presoji, s čimer dokazujejo svojo moč nad posamezniki.

> Jaz mislim, da je važno. Na primer, na Discordu, če pošlješ sliko, ki je, ki ni z njihovimi conditioni skupaj, potem te na primer bannajo zelo hitro in ne moreš nikoli dobiti nazaj svojega računa in na primer, če plačuješ Nitro, če imaš datoteke gor objavljene, ki na primer si želiš obdržati, je to kar velik problem. Za kakšne platforme, kakor je pa recimo Instagram, kjer se gre samo za to, da ti bodo sliko dol vzeli, če se oni tako odločijo, da jim ni všeč, pa mislim, da ni tako pomembno, razen če si nek influencer. (FS7, ŠŽ7.3)

7.4.4.1 Moderiranje vsebin kot regulacija, sploh med dijaki

Različne platforme imajo različne politike moderiranja vsebine in izvajanja, pri čemer so nekatere strožje (npr. Reddit, Instagram), druge pa imajo blažji nadzor (npr. Snapchat). Moderatorji so običajno zaposleni za uveljavljanje pravil platforme o sprejemljivi vsebini, vendar ne morejo ujeti vsega, zlasti zaradi velike baze uporabnikov teh aplikacij. Uporabniki lahko prijavijo vsebine, ki se jim zdijo neprimerne, in te se nato lahko pregledajo, vendar je učinkovitost tega postopka različna. Konec koncev je za platforme izziv v celoti nadzorovati veliko količino vsebine, ki jo ustvarijo uporabniki, in nekatere nezaželene vsebine bodo neizogibno ušle skozi luknje.

> Jaz bi rekel, da so neki ti moderatorji na teh aplikacijah. Samo zdaj kontrolirati toliko ljudi in toliko profilov naenkrat je zelo težko. Pravil itak ne bojo vsi upoštevali, to definitivno. Ampak moraš iti tako čez, ne vem, 300 milijonov uporabnikov ali pa podobno, v aplikaciji, je res, res težko imeti vse pod kontrolo. Tako, da lahko hitro pride do kakšnih neželenih vsebin ali pa podobno. (FS15, DM15.1)

7.4.4.2 Poznavanje medijskih sistemov in regulacij boljše med dijaki in študenti

Znotraj regulacije je omenjeno: regulacija na ravni EU, na ravni države in pa samoregulacija. Pa tudi moderiranje, pregledovanje vsebin je razumljeno kot regulacija.

Ureditev družbenih medijev in spletnih platform:

- Nekatere aplikacije lahko omejijo določene dejavnosti, vendar je to večinoma odvisno od presoje uporabnika.
- Zaskrbljenost zaradi nadlegovanja, groženj in neprimerne vsebine na platformah, kot je TikTok.
- Predpisi in politike moderiranja vsebine podjetij družbenih medijev in EU.
- Omejitve nekaterih funkcij, kot je uporaba glasbe na Instagramu v določenih regijah.

Ureditev tradicionalnih medijev:

- Javne radiotelevizije, kot je RTV, imajo več zakonskih omejitev glede vsebine in programov.
- Komercialni mediji so bolj prilagodljivi, odvisno od lastništva in uredniške politike.
- Predpisi o zadevah, kot so glasbene kvote, vključevanje različnih družbenih skupin itn.

Ureditev digitalnih komunikacij:

- Zakon po GDPR, ki zahteva soglasje ali naročnino uporabnika za prejemanje digitalnih sporočil.
- Omejitve za nezaželeno množično pošiljanje elektronske pošte.

> Jaz mislim, da večinoma te velika podjetja pa mogoče tudi kar velik vpliv ima Evropska unija, ker vem da Evropska unija vsa ta večja podjetja, Facebook, Tik Tok, bla bla, jih pač prisilijo, da sledijo tem našim pravilom, čeprav njim to glih ni všeč, ker ne vem, recimo v Ameriki, ki nimajo tako strogih zakonov glede pri varnosti, tam lahko lepo prodajajo podatke. Tukaj pa glih ne morejo in potem prav iščejo načine, da pridejo naokoli tega. Vem, da Facebook je imel, da če hočeš plačati oziroma Facebook plus Instagram, da si moral plačat, če nisi hotel, da tvoje podatke spremljajo ali pa dati soglasje, da tvoje podatke spremljajo in ne bom zdaj plačal 10 € na mesec za Instagram, naj imajo moje podatke. Tako, da ja, v glavnem čeprav reče Evropska unija tega ne smete delati, bodo še zmeraj ta velika podjetja rekla oziroma našli načine, da to naredijo, tako da mislim da so oni ti, ki določajo pravila igre. (FS3, ŠM3.1)

7.4.5 Ozaveščenost : nekritičnost do umetne inteligence (UI)

Zaskrbljenost zaradi omejitev in nezanesljivosti pomočnikov z umetno inteligenco, kot je Siri ali ChatGPT, ki včasih zagotavljajo netočne ali neustrezne odgovore.

Priznavanje uporabnosti umetne inteligence pri avtomatizaciji nekaterih opravil in zmanjševanju dolgočasnega dela, vendar tudi zaskrbljenost zaradi morebitne izgube delovnih mest zaradi avtomatizacije.

Prepričanje, da se bodo z razvojem tehnologije pojavile nove zaposlitvene možnosti, podobno kot je industrializacija povzročila izgubo nekaterih delovnih mest, vendar nastanek novih.

Izzivi pri določanju meja umetnosti in ustvarjalnosti, ko lahko sistemi umetne inteligence ustvarjajo vsebine.

Zaskrbljenost zaradi zlorabe ali povzročanja škode na strani umetne inteligence, a tudi mnenje, da sta razumevanje in pravilna uporaba umetne inteligence ključnega pomena za prihodnost.

Izkušnje z uporabo pomočnikov AI, kot je ChatGPT, ki pomagajo pri opravilih, kot je programiranje ali raziskovanje, pa tudi zaskrbljenost zaradi prevelike odvisnosti in tveganja, da se ne razvijejo lastne sposobnosti.

Zavedanje, da umetna inteligenca ni popolna in da lahko zagotovi netočne ali napačne informacije, podobno kot družbeni mediji.

Prepričanje, da nekaterih področij, kot je programiranje, UI še ne ogroža bistveno, saj je bolj orodje kot nadomestilo za človeško strokovno znanje, medtem ko so druga področja, kot sta oblikovanje in umetnost, mogoče ranljivejša.

> Potem pa tako, vem, da se zelo veliko uporablja samo za kake povzetke o kaki snovi.

Jaz ne uporabljam, če je treba pisati kake seminarske naloge, ne uporabljam ChatGPT, razen če sem res v stiski s časom ali pa če mi res, res ni všeč tema. Ne uporabljam, če mi pa res nekaj ne leži, ampak za tako kratke stvari napiši mi povzetek, en odstavek o tej snovi, pa potem samo tisto nalimam notri. [...] Zame se itak moram, zmeraj preberem od začetka do konca, pač kaj piše, ker niso ali so stavki čisto nesmiselni ali pa samo kakšne informacije pač ne držijo. (FS12, DŽ12.1)

8 Literatura in viri

Ferrari, A., Punie, Y., Brečko, B. N. (2013). *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*. European Commission.
Livingstone, S., Sefton - Green, J. (2016). *The class: Living and learning in the digital age*. New York University Press.
Mascheroni, G., Siibak, A. (2021). *Datafied childhoods: Data practices and imaginaries in children's lives*. Peter Lang Publishing.
Oblak Črnič, T. (2020). *Mladost na zaslonu: Konteksti in protislovja medijskih kultur mladih*. Založba FDV.
Oblak Črnič, T., Brečko, B. N. (2022). Enhancing sociality, self-presentation, and play: A case study of digital scenarios among schoolchildren in an epidemic context. *Information, Communication & Society*, *25*(4), 552–569. https://doi.org/10.1080/1369118X.2021.1994632
Vourikari, R., Kluzer, S., Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes. *Publications Office of the European Union*. https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415

Priloge

A) Pisno vabilo k sodelovanju v raziskavi

Vabilo k sodelovanju v raziskavi Digitalna zrelost mladih (skupinski spletni intervju z dijaki)

Spoštovani!

Vašega otroka bi skupaj z nekaj sošolci želeli povabiti k sodelovanju v krajši raziskavi **Digitalna zrelost mladih: družbene potrebe in neformalno izobraževanje mladih v digitalni dobi**. Raziskavo izvajamo sodelavci Fakultete za družbene vede in Pedagoške fakultete Univerze v Ljubljani. Z njo želimo spoznati digitalne prakse in potrebe dijakov, ki odraščajo v digitaliziranem vsakdanu.

Da bi bolje razumeli izkušnje in mnenja mladih o medijih in tehnologijah, ki jih uporabljajo doma, v prostem času, v šoli, pri pouku ali igri, želimo z njimi izvesti skupinske intervjuje prek aplikacije Zoom. V posameznem intervjuju, ki traja 90–120 minut, bodo sodelovali po trije do štirje intervjuvanci podobne starosti iz iste šole. Pogovore zaradi lažjega transkribiranja posnamemo, med obdelavo posnetih odgovorov pa bomo prikrili vse podatke otrok, ki bi lahko razkrili njihovo identiteto – že na začetku se otroci na primer prijavijo na Zoom s psevdonimom.

Če se strinjate, da vaš otrok sodeluje v intervjuju in raziskavi, vas vljudno prosimo, da izpolnite in podpišete priloženi obrazec.

Za več informacij o temeljnem raziskovalnem projektu, ki ga financirata Javna agencija za raziskovalno dejavnost Republike Slovenije in Ministrstvo za digitalno preobrazbo, vas vabimo na naše spletno mesto **medijimladih.si**.

Za sodelovanje in pomoč se vam že v naprej zahvaljujemo.
Prof. dr. Tanja Oblak Črnič
Vodja raziskovalnega projekta Digitalna zrelost mladih
Fakulteta za družbene vede UL

B) Vprašalnik o za skupinske intervjuje

I Uvod

1. **Verjetno v običajnih vsakodnevnih aktivnostih vsi uporabljamo digitalne tehnologije, pametne telefone, spletna omrežja in različne aplikacije (v prostem času pa za študij ali delo, druženje, nakupovanje itn.).**
   - 1.1 Za katere aktivnosti jih običajno uporabljate vi in katere najraje?
   - 1.2 Na katerih področjih vam digitalne tehnologije torej olajšujejo vsakodnevne aktivnosti?
   - 1.3 Ali bi te aktivnosti lahko izvajali tudi analogno, se pravi brez teh tehnologij?

II Digitalne prakse in družbene potrebe

Informiranje in državljanstvo

2. **Kako pa vi sploh pridete do aktualnih novic o tem, kar se dogaja doma in po svetu? Kako izbirate, kar je za vas pomembno?**
   - 2.1 Ali tudi preverite, koliko so te novice zanesljive? Na osnovi česa jim zaupate?
   - 2.2 Kako pa ste zadovoljni z njimi, se vam zdijo zadostne, pregledne, hitro dostopne, kako vi to vidite, mogoče kaj pogrešate pri tem?
3. **Sodobne platforme so učinkovite tudi za civilnodružbeno mobilizacijo in aktivacijo, za povezovanje in ozaveščanje o določenih javnih temah. Jih uporabljate na ta način, spremljate kakšno iniciativo, gibanje, program?**
   - 3.1 Sodelujete tudi bolj aktivno pri tem, kako točno, lahko na kratko opišete?
   - 3.2 Če ne, zakaj ne?
4. **Kaj pa za politične namene in informiranje o delovanju političnih akterjev, državnih ustanov itn.? Uporabljate digitalne tehnologije na ta način?**
   - 4.1 Če ne, zakaj ne?
   - 4.2 Junija letos bodo potekale Evropske volitve, kje boste spremljali dogajanja s tem v zvezi, jih mogoče že, kje točno in kaj spremljate?

Karierne poti

SŠ: to se prilagodi oziroma skombinira z vprašanjem o izobraževalni poti, počitniškem delu itn.

5. **Kaj pa za vaše šolske/študijske oz. službene obveznosti, kje dobite informacije in gradiva, potrebne za šolo, študij, delo?**
   - 5.1 Kako pa ste s tem načinom informiranja zadovoljni, se vam zdijo zadostni, pregledni, informacije hitro dostopne, kako vi to vidite, mogoče kaj pogrešate pri tem?
6. **Kaj pa na področju vašega dela oz. službe in zaposlitve, na kak način, če sploh, uporabljate digitalne tehnologije za delo in poklicni razvoj?**
   - 6.1 Kako pa ste zadovoljni z načini dostopa do teh informacij, kaj pogrešate?

Medosebni odnosi in intimnost

7. **Kaj pa na področju osebnih in intimnih odnosov – na primer za ohranjanje prijateljskih, osebnih stikov, za iskanje partnerjev, informacij na temo intime, spolnosti ipd.? Vam digitalne tehnologije kako pri tem pomagajo?**
   - 7.1 Kako pa ste zadovoljni z digitalnimi rešitvami, se vam zdijo zanesljive, zadostne, ali mogoče pri tem kaj pogrešate?

Zdravje in skrb zase

8. **Kaj pa na področju zdravja oz. bolezni in skrbi zase, dostopate do teh informacij tudi digitalno?**
   - 8.1 Kako pa ste zadovoljni z njimi, se vam zdijo zadostne, pregledne, hitro dostopne, kako vi to vidite, mogoče kaj pogrešate pri tem?
   - 8.2 Kaj pa duševno zdravje? Uporabljate digitalne naprave za kakšne meditacije, terapije ali za dostop do zdravil, drugih oblik pomoči itn.?
   - 8.3 Kaj pa skrb za vaše fizično zdravje, fitnes, preventivo, so vam pri tem kaj v pomoč? Kaj konkretno uporabljate?

Ustvarjanje in igra

9. **Digitalne platforme so učinkovite tudi za iskanje informacij, kako se kaj popravi ali izdela, za učenje na področju hobijev, ustvarjanja, za produkcijo in širjenje lastnih vsebin, ipd. Jih vi uporabljate na ta način? Kaj točno počnete v tem smislu?**
10. **Mnoge platforme so tudi priljubljene samo kot sprostitev, za igro in zabavo, za umik od obveznosti itn. Kaj pa na tem področju najraje uporabljate in kako točno?**

Trošenje

11. **Kaj pa z vidika stroškov, lahko poveste, koliko denarja približno potrošite za vse te aktivnosti?**
    - 11.1 Kako sledite porabi sredstev, kako upravljate z naročninami itn.?
    - 11.2 Katere stvari, aplikacije, digitalni produkti se vam zdijo vredni nakupa, kateri ne? Zakaj?
    - 11.3 Kaj pa nasploh za nakupovanje prek digitalnih tehnologij, koliko potrošite in v kakšne namene pretežno? Kako tu sledite porabi?

III Dozdajšnja izobraževanja o tehnologijah in potrebe po izobraževanju

12. **Kje oziroma od koga pa ste se naučili uporabljati digitalne tehnologije? Ste obiskovali kakšne tečaje, vam je kdo pomagal, kaj tretjega?**
    - 12.1 Obiskujete morda danes katere dejavnosti ali tečaje na te teme? Če da, kaj točno tam počnete?
    - 12.2 Če ne, kako se pa potem naučite, kar potrebujete vedeti novega na tem področju, kaj običajno naredite?

13. Pa pogrešate kakšne tečaje, predmete ali izobraževanja v povezavi z digitalnimi tehnologijami – zdaj v šoli/na fakulteti/v službi?

13.1 Česa si želite več, česa manj?

14. Katero znanje s področja digitalizacije pa bi po vašem mnenju morali okrepiti, kje ocenjujete, da ste manj vešči oz. česa manj znate?

15. Bi morali o tem učence, dijake, študente obvezno učiti v šolah? Oziroma zaposlene znotraj rednih obveznosti v službi?

15.1 Ali raje zunaj tega časa, se pravi neformalno, prostovoljno, v prostem času?

15.2 Poznate mogoče kakšne primere izobraževanj na tem področju?

IV Digitalne potrebe skozi probleme o mladih – spretnosti, zasvojenost, nasilje, varnost

16. O mladih pogosto slišimo, da gre za generacijo, ki je na digitalizacijo najbolj pripravljena. Kako gledate na te oznake, se tudi vam zdi, da ste glede digitalizacije v prednosti pred ostalimi?

16.1 Na katerih področjih pa se vam zdi, da ste najbolj močni?

16.2 Kaj pa nasprotno, kje se vam zdi, da so vaša znanja o digitalizaciji šibka, da česa ne razumete dovolj?

16.3 Se vam zdi, da ste kje še posebej ranljivi, da niste dovolj informirani?

17. **Pogosto so prisotne tudi ocene, da ste mladi s tehnologijo zasvojeni, da z njimi zapravljate dragoceni čas, da nimate pozornosti, da ne znate komunicirati, ipd.**

Naslednji očitek mladim je, da ste na spletu agresivni in žaljivi in da ste glavni krivci za porast spletnega nasilja.

S tem je povezana še ena podoba o mladih, in sicer, da ne znate zaščititi lastne zasebnosti in varovati osebnih podatkov v digitalnih okoljih.

Kako vidite take ocene, kaj bi rekli o tem, da ste torej zasvojeni s tehnologijo, žaljivi ali nasilni na internetu ter da se na spletu ne znate zaščititi?

17.1 Pa se sploh kdaj odklopite od naprav, kaj naredite v tej smeri in kdaj?

17.2 A vam pri tem kdo kako pomaga?

17.3 Se vam zdi, da se znate zaščititi pred spletnim nasiljem, da ste o tem ozaveščeni?

17.4 Od česa mislite, da je spletno nasilje odvisno, zakaj do njega prihaja?

17.5 Kako pa vi osebno skrbite za varnost vaših naprav, podatkov, identitete, zaščito zasebnosti, ipd.?

V Poznavanje digitalne medijske krajine

18. Dandanes imamo dostop do uporabe številnih družbenih omrežij, kot so Instagram, TikTok itn. Kdo po vašem mnenju določa, kaj kot uporabniki tam lahko počnemo, od česa oz. koga je to po vašem odvisno?

18.1 Se vam zdi, da o tem premalo ali dovolj veste?

18.2 Pa se vam zdi, da je za mlade to sploh važno?

19. Kaj pa ureditev preostalih medijev in dostopa do njihovih vsebin – radia, televizije, časopisov, kako mislite, da poteka to v Sloveniji, kdo določa, kaj lahko spremljamo, kaj nam je kot občinstvu dostopno?

19.1 Se vam zdi, da o tem premalo ali dovolj veste?

19.2 Pa se vam zdi, da je za mlade to sploh pomembno?

20. Kako pa razumete razvoj umetne inteligence, kako gledate na to?

20.1 Se vam zdi, da o tem premalo ali dovolj veste?

20.2 Pa uporabljate ta orodja umetne inteligence; kako, katere točno in za kak namen?

VI Trenutni problemi in potrebe mladih

21. Čisto za konec, kaj sami prepoznavate kot trenutne družbene izzive, mogoče kaj, kar se neposredno tiče vaše neposredne prihodnosti – služba in zaposlitev, stanovanje in družina – ali pa tudi bolj globalno gledano – kaj so trenutno izzivi družbe? Jih lahko naštejete po pomembnosti?

21.1 Kakšno vlogo pa imajo digitalne tehnologijo v teh izzivih oz. problemih, kako jih vidite – bolj kot povzročitelje, mogoče le posrednike ali so lahko tudi del rešitev?

21.2 Kaj pa mladi sami, kako lahko mladi delujete pri reševanju teh problemov?

21.3 Pa se vam na sploh zdi, da se mlade in njihove stiske v družbi danes premalo ali celo preveč upošteva?

C) Okvirna časovnica projekta

Delovni svežnji in dejavnosti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
DS1: Analiza družbenih potreb mladih (16-24 let) na področju digitalnih kompetenc (M1-M15)															I1									
N1.1: Pregled in analiza obstoječih instrumentov za merjenje digitalnih kompetenc (M1-M3)																								
N1.2: Izvedba fokusnih skupin (M4-M7)																								
N1.3: Priprava in oblikovanje instrumenta za merjenje digitalnih potreb (M8-M12)																								
N1.4: Izvedba ankete med mladimi 16-24 let in obdelava rezultatov (M13-M14)																								
DS2: Analiza družbenih potreb mladih (16-24 let) na področju digitalnih kompetenc (M12-M20)																				I2				
N2.1: Identifikacija dobrih praks (M12)																								
N2.2: Pregled dobrih praks z udeleženci in izvajalci v mednarodnem okolju (M13-M19)																								
N2.3: Analiza in predstavitev dobrih praks (M20)																								
DS3: Predlogi za izvedbo neformalnih izobraževanj na področju digitalnih kompetenc (M18-M20)																								
N3.1: Predlogi za izvedbo neformalnih izobraževanj (M18-M20)																								
DS4: Oblikovanje ukrepov in smernic za naslavljanje mladih z namenom zmanjševanja digitalnega razkoraka (M21-M24)																								I3
N4.1: Oblikovanje ukrepov in smernic (M21-M24)																								
DS5: Diseminacija (M1-M24)																								
DS6: Vodenje projekta (M1-M24)																								
N6.1: Upravljanje in poročanje o projektu (M1-M24)																								
N6.2: Obvladovanje tveganj in zagotavljanje kakovosti (M1-M24)																								
Mejniki												M1								M2				

Izsledki in mejniki:

Izsledek 1: Družbene potrebe mladih – poročilo z analizo podatkov in rezultati
Izsledek 2: Pregled in analiza dobrih praks in prenos v slovenski prostor
Izsledek 3: Predlog smernic in ukrepov
Mejnik 1: Izdelava instrumenta – anketni vprašalnik
Mejnik 2: Predlogi za izvedbo neformalnih izobraževanj