DANE.GOV.PL

MC

RAPORT Z BADANIA

MIEJSCE DANYCH (W TYM DANYCH SEKTORA PUBLICZNEGO) W CYFROWYM ŚWIECIE POKOLENIA Z – MODELE KONSUMPCJI DANYCH WŚRÓD MŁODZIEŻY I ŚWIADOMOŚĆ ŹRÓDEŁ WYKORZYSTYWANYCH DANYCH

WARSZAWA 2026

Fundusze Europejskie na Rozwój Cyfrowy
Rzeczpospolita Polska
Dofinansowane przez Unię Europejską
DANE 3.0 WYMIANA WARTOŚĆ

Spis treści

Wstęp 6

Informacja o badaniu 6

Dane socjo-kulturowo-demograficzne badanej młodzieży 7

Wiek, płeć, miejsce zamieszkania, rodzaj szkoły, województwo 7

Posiadanie urządzeń elektronicznych 8

Rodzaj dostępu, stabilność i prędkość internetu domowego 8

Częstotliwość, cele i sposoby korzystania z internetu 9

Posiadanie konta w mediach społecznościowych 9

Zaangażowanie w życie: grupy rówieśniczej, szkoły, społeczności lokalnej 10

Wykształcenie rodziców 10

Główne zainteresowania badanej młodzieży 11

Czytanie książek papierowych, korzystanie z e-booków i audiobooków 11

Korzystanie z biblioteki szkolnej i biblioteki publicznej 11

Sposoby słuchania muzyki, oglądania filmów i seriali 12

Korzystanie z mediów tradycyjnych i preferowana tematyka w tych mediach 13

Źródła informacji o bieżących wydarzeniach 13

Wskaźnik kompetencji cyfrowych: umiejętności i dojrzałość cyfrowa 14

Samoocena umiejętności obsługi urządzeń elektronicznych: komputera i smartfona 14

Uczenie się nowych rzeczy w internecie 15

Sposoby uczenia się korzystania z internetu lub obsługi aplikacji 16

Umiejętność oceny wiarygodności informacji w internecie 17

Aplikacje i korzystanie z danych 18

Aplikacje posiadane i najczęściej używane 19

Cele i częstotliwość korzystania z aplikacji 19

Czy rodzice wiedzą jakie aplikacje mają zainstalowane ich dzieci? 20

Świadomość pochodzenia danych, na których działają aplikacje 20

Znajomość aplikacji wykorzystujących dane publiczne 21

Komunikacja i kontakty społeczne 22

Najczęstsze sposoby komunikowania się z rówieśnikami 22

Preferowane sposoby komunikowania się z rówieśnikami 22

Dane i świadomość ich udostępniania (lub pozostawiania w sieci) 23

Świadomości przetwarzania danych i wykorzystywania ich przez aplikacje 24

Świadomość pozostawiania „śladu cyfrowego” 24

Stosunek do samoograniczania publikowanych treści oraz prywatności w sieci 25

Świadomość gromadzenia przez aplikacje informacji o aktywności ich użytkowników 25

Ustawienia prywatności w mediach społecznościowych lub aplikacjach....26
Gotowość młodzieży do dzielenia się danymi....26
Dane, aplikacje i higiena cyfrowa....27
Rola aplikacji i danych w życiu respondentów, ich rówieśników, ich rodziców i społeczeństwa....28
Ogólna ocena wpływu danych i aplikacji na życie codzienne....28
Ilość czasu spędzanego dziennie w internecie lub aplikacjach....29
Korzystanie z telefonu lub aplikacji przed snem....30
Samokontrola czasu spędzanego w sieci....30
Ocena wpływu korzystania z internetu i aplikacji....31
Odczuwanie negatywnych skutków korzystania z internetu lub aplikacji?....31
Umiejętność zachowania równowagi między życiem „online" i „offline"....32
Dane i aplikacje: teraźniejszość i przyszłość, szanse i zagrożenia....34
Aplikacje w przyszłości – pomysły młodych osób....34
Dane przydatne w codziennym życiu lub nauce....34
Potencjalne zagrożenia związane z usługami i produktami cyfrowymi....35
Świat oparty na danych: teraźniejszość i wizja przyszłości....39
Oceny obecnego świata opartego na danych w porównaniu ze światem rodziców respondentów....40
Rola państwa w świecie opartym na danych i aplikacjach....41
Rola dużych firm technologicznych w świecie opartym na danych i aplikacjach....41
Młodzi o korzystaniu z danych i aplikacji przez przyszłe pokolenia....42
Korzystanie z danych a przyszła praca młodzieży....42
Dane publiczne i otwarte dane....43
Znajomość pojęć „dane publiczne" i „otwarte dane"....43
Korzystanie z portali z danymi publicznymi / otwartymi....43
Preferowane formy dostarczanych informacji....45
Bariery w korzystaniu z portali z danymi publicznymi....45
Formaty danych najczęściej spotykane w internecie lub na portalach z danymi....46
Znajomość i ocena portali: dane.gov.pl i kronika.gov.pl....46
Znajomość portalu dane.gov.pl....46
Znajomość portalu kronika.gov.pl....47
Postrzeganie sztucznej inteligencji (AI)....47
Znajomość i skojarzenia z pojęciem „sztuczna inteligencja"....47
Znajomość aplikacji AI....48
Poziom zaufania i ocena wpływu AI na życie ludzi....48

Możliwe scenariusze rozwoju AI w przyszłości 49
Korzystanie ze wsparcia sztucznej inteligencji 50
Ocena dotychczasowych doświadczeń z narzędziami AI 51
Umiejętność oceny czy treści zostały wygenerowane przez AI 52
Zasady korzystania z narzędzi sztucznej inteligencji w szkołach 53
Podsumowanie badania i główne wnioski 53

DEPARTAMENT
ZARZĄDZANIA DANYMI
MINISTERSTWO CYFRYZACJI

Wstęp

Badanie zostało zaprojektowane jako odpowiedź na potrzebę precyzyjnego rozpoznania skali wpływu danych – w tym danych publicznych – na codzienne funkcjonowanie młodych ludzi oraz modeli konsumpcji danych przez młodzież urodzoną w latach 2007–2010.

Celem badania było uzyskanie pogłębionej wiedzy w następujących kwestiach: w jaki sposób młodzi ludzie korzystają z danych i aplikacji, które na danych się opierają; jaka jest ich świadomość źródeł wykorzystywanych przez aplikacje danych; jakie widzą szanse i ryzyka związane z cyfrowym środowiskiem oraz jak kształtują się ich potrzeby i oczekiwania w zakresie dostępu do danych i rozwiązań cyfrowych.

W badaniu ujęto też szereg innych aspektów, dotyczących między innymi: kompetencji cyfrowych, wzorców korzystania z aplikacji, gotowości do udostępniania danych, świadomości pozostawiania „śladów cyfrowych" w internecie, percepcji szans i zagrożeń związanych z cyfrowym światem oraz znajomości i oceny publicznych portali danych, w szczególności dane.gov.pl i kronika.gov.pl.

Uzyskane wyniki mogą być podstawą do kształtowania polityki otwierania danych i zarządzania nimi, a także do planowania i projektowania działań edukacyjnych, promocyjnych i technologicznych kierowanych do młodych użytkowników danych. Badanie wspiera też realizację celów Programu otwierania danych na lata 2021–2027, w tym działań na rzecz zwiększania podaży i podnoszenia jakości danych dostępnych w portalu dane.gov.pl oraz rozwijania wiedzy o możliwościach ich ponownego wykorzystywania.

Wyniki stanowią materiał analityczny umożliwiający projektowanie rozwiązań lepiej dostosowanych do potrzeb młodzieży oraz efektywne kierowanie komunikacji dotyczącej danych publicznych i narzędzi cyfrowych do osób młodych. Materiał ten jest dedykowany przede wszystkim zespołom odpowiedzialnym za aspekty legislacyjne, techniczne, edukacyjno-szkoleniowe i promocyjne.

W niniejszym raporcie przedstawiamy charakterystykę badanej zbiorowości, szczegółowe omówienie wyników oraz główne wnioski natury socjologicznej, które płyną z badania.

Informacja o badaniu

Badanie zostało zrealizowane w formie ogólnopolskiego badania ilościowego wśród młodzieży urodzonej w latach 2007-2010 (w wieku 15-18 lat). Zrealizowana próba badawcza liczyła 2000 osób, z czego połowa to mieszkańcy miast, a połowa – obszarów wiejskich. Dane zbierano techniką CAPI, czyli wywiadu osobistego wspomaganego komputerowo, realizowanego indywidualnie z każdym respondentem. Badanie przeprowadzono na przełomie października i listopada 2025 roku.

Dane socjo-kulturowo-demograficzne badanej młodzieży

Wiek, płeć, miejsce zamieszkania, rodzaj szkoły, województwo

Próba badawcza objęła 2000 osób urodzonych w latach 2007–2010, przy czym zgodnie z założeniami badania zachowano równy udział mieszkańców miast i wsi: po 1000 respondentów z każdego typu obszaru.

Struktura wieku była równomierna, z niewielkimi wahaniami między rocznikami: 24,8% stanowili piętnastolatkowie, 24,0% szesnastolatkowie, 26,4% siedemnastolatkowie oraz 24,9% osiemnastolatkowie.

W zakresie płci 48,7% badanych stanowili chłopcy i mężczyźni, 42,7% dziewczęta i kobiety, 2,6% zadeklarowało inną tożsamość płciową, natomiast 6,0% wybrało odpowiedź „wolę nie mówić".

Pod względem statusu edukacyjnego dominowali uczniowie szkół ponadpodstawowych: niemal połowa respondentów (48,1%) uczęszczała do liceum ogólnokształcącego, a 41,9% do technikum. Uczniowie szkół podstawowych stanowili 5,9% badanych, uczniowie branżowych szkół I stopnia 2,2%, a 2,0% osób zadeklarowało, że obecnie się nie uczy.

Poniższa tabela procentowy udział respondentów z poszczególnych województw. Największy odsetek pochodził z województw mazowieckiego, małopolskiego i wielkopolskiego. Najmniej liczne grupy respondentów reprezentowały województwa opolskie, podlaskie i lubuskie.

Województwo	**Procent**
dolnośląskie	6,2%
kujawsko-pomorskie	5,5%
lubelskie	7,1%
lubuskie	2,3%
łódzkie	5,9%
małopolskie	11,8%
mazowieckie	12,7%
opolskie	2,9%
podkarpackie	8,0%
podlaskie	2,9%
pomorskie	5,9%
śląskie	6,9%
świętokrzyskie	4,2%
warmińsko-mazurskie	3,6%
wielkopolskie	10,8%
zachodniopomorskie	3,4%

Posiadanie urządzeń elektronicznych

Najwięcej respondentów deklaruje, że ma smartfon – korzystają z niego praktycznie wszyscy (95,6%). Ponad połowa osób posiada także laptop (64,6%). Komputer stacjonarny ma 44,2% badanych. Tablet i smartwatch są mniej popularne – używa ich odpowiednio 31,8% i 31,0% respondentów. Zaledwie co pięćdziesiąta badana osoba (1,8%) przyznaje, że nie ma żadnego z wymienionych urządzeń. Wyniki te pokazują, że urządzenia mobilne, szczególnie smartfony, są powszechnie wykorzystywane w codziennym życiu młodzieży.

Rodzaj dostępu, stabilność i prędkość internetu domowego

Blisko dwie trzecie respondentów (62,9%) używa internetu światłowodowego lub innego stałego łącza. Internet mobilny, czyli LTE lub 5G w telefonie, wykorzystuje 29,1% badanych. Zdecydowanie rzadziej młodzież korzysta z internetu przez antenę radiową lub satelitarną – taką odpowiedź wybrało 5,5% respondentów. Najmniejszą grupę stanowią osoby, które nie mają w domu stałego dostępu do internetu; dotyczy to 2,6% badanych.

Zdecydowana większość, bo ponad trzy czwarte badanych (79,1%), potwierdza, że w domu zawsze ma stabilny dostęp do internetu. Mniej niż jedna piąta (14,8%) deklaruje, że internet działa stabilnie często, choć nie cały czas.

Jedynie niewielka część młodych osób ma trudności z połączeniem. Tylko 3,0% wskazuje, że stabilny internet ma rzadko, a 3,1% przyznaje, że w ogóle nie dysponuje w domu stałym i niezawodnym dostępem do sieci.

Wyniki wyraźnie pokazują, że dla większości respondentów dostęp do internetu - w kontekście stabilności połączenia i transferu danych, nie stanowi bariery w nauce czy korzystaniu z narzędzi cyfrowych.

Biorąca udział w badaniu młodzież najczęściej nie potrafi określić jaka jest prędkość posiadanego w domu internetu. Na brak wiedzy w tej kwestii wskazuje niemal połowa badanych (48,0%). Zdecydowana dominacja takich odpowiedzi w zasadzie nie dziwi. Raczej mało kto docieka technicznych parametrów łącza internetowego w sytuacji, kiedy łącze to jest stabilne i na tyle szybkie, że pozwala bezproblemowo i efektywnie korzystać ze wszystkich aktywności i usług, które dla młodych ludzi są ważne. Parametry techniczne nie są istotne, dopóki są wystarczające.

Wśród osób, które potrafią ocenić szybkość łącza, wartości są mocno zróżnicowane.

Najczęściej wskazywane są prędkości z zakresu 300–599,9 Mb/s (9,3%), 600–999,9 Mb/s (9,1%) oraz 100–299,9 Mb/s (8,9%). Szybsze łącza, na poziomie 1,0–1,9 Gb/s (4,0%) oraz powyżej 2,0 Gb/s (6,4%) , deklaruje łącznie 10,4% badanych. Na prędkość z zakresu 30-99,9 Mb/s wskazuje 5,4% badanych.

Najwolniejsze połączenia, poniżej 30 Mb/s, dotyczą 6,4% młodzieży (3,1% dla prędkości poniżej 10 Mb/s i 3,3% dla 10–29,9 Mb/s). Niewielka grupa (2,5%) stwierdza, że w domu nie ma dostępu do internetu.

Częstotliwość, cele i sposoby korzystania z internetu

Jak często badane osoby korzystają z internetu (na dowolnym urządzeniu). Zdecydowana większość respondentów (88,4%) używa internetu kilka razy dziennie. Raz dziennie korzysta z niego 3,5% badanych. Kilka razy w tygodniu robi to 4,6% osób, a rzadziej niż raz w tygodniu – 1,3%. Bardzo nieliczna jest grupa tych, którzy deklarują, że w ogóle nie korzystają z internetu (2,4%). Wyniki jasno pokazują, że korzystanie z internetu jest w stopniu powszechnym codzienną i bardzo częstą aktywnością.

Najwięcej respondentów – bo ponad cztery piąte (82,1%) wykorzystuje internet do rozrywki (na przykład: gry, filmy czy muzyka). Ponad połowa badanych korzysta z internetu, aby kontaktować się z rówieśnikami poprzez komunikatory (56,2%). Popularne są także media społecznościowe, z których korzysta blisko połowa respondentów (47,5%).

Internet jest również używany do nauki i odrabiania lekcji – na taki cel wskazała ponad jedna trzecia osób (37,2%). Informacje i wiadomości wyszukuje ponad jedna czwarta badanych (27,4%). Zakupy online robi 14,3% respondentów, a treści takie jak filmiki, grafiki czy podcasty tworzy 5,9% badanych. Niewielka grupa (2,8%), wskazała inne cele korzystania z internetu. Wyniki pokazują, że wśród ludzi młodych główną funkcją internetu jest rozrywka oraz komunikacja.

Jeśli chodzi o sposoby korzystania – ponad trzy czwarte respondentów (78,2%) zazwyczaj korzysta z internetu indywidualnie. Korzystanie z internetu wspólnie z koleżankami lub kolegami deklaruje nieco ponad jedna dziesiąta badanych (13,7%). Wspólnie z członkami rodziny z internetu korzysta mniej niż jedna dziesiąta respondentów (7,1%). Jedynie nieliczni badani (1,2%) wskazali na inny sposób korzystania z internetu. Wyniki te pokazują, że większość osób korzysta z internetu samodzielnie, traktując go jako indywidualne narzędzie do nauki, rozrywki czy komunikacji.

Posiadanie konta w mediach społecznościowych

W jakich mediach społecznościowych młodzi ludzie zakładają konta? Najwięcej respondentów korzysta z YouTube – konto posiada tam 87,8% osób. Niewiele mniej osób deklaruje, że ma konto na Facebooku (84,3%), TikToku (83,1%) oraz Instagramie (82,8%). Popularne są także platformy używane głównie do komunikacji i społeczności online: Discord, na którym konto ma 69,3% badanych, oraz Snapchat – 65,3%. Znacznie mniej osób korzysta z X (dawnego Twittera), gdzie konto ma 39,4% respondentów. Inne platformy wskazało 9,1% osób, a jedynie 1,6% nie posiada konta w żadnym medium

społecznościowym. Rozkład odpowiedzi badanych świadczy o tym, że młodzi użytkownicy są aktywni na wielu różnych platformach jednocześnie.

Wśród najczęściej używanych aplikacji społecznościowych i komunikacyjnych najwyżej plasuje się YouTube, z którego korzysta blisko jedna piąta badanych (17,1%). Niewiele rzadziej wybierane są Instagram (16,5%), Facebook (16,2%) oraz TikTok (16,2%). Nieco niższy poziom wskazań uzyskały: Discord (13,5%) oraz Snapchat (12,8%), natomiast najmniej popularną platformą okazał się X, wskazywany przez mniej niż jedną dziesiątą respondentów (7,7%).

Odpowiedzi uzyskane na pytanie o najczęściej używane aplikacje społecznościowe wskazują na dość równomierne rozłożenie aktywności młodzieży między kilkoma głównymi aplikacjami, z lekką przewagą YouTube.

Zaangażowanie w życie: grupy rówieśniczej, szkoły, społeczności lokalnej

Poziom społecznego zaangażowania młodzieży badano przy pomocy skali od 1 do 5, gdzie 1 oznacza, że badani nigdy się nie angażują a 5 – że robią to bardzo często.

W przypadku aktywności w grupie rówieśniczej w sumie 29,7% młodzieży przyznaje, że nie angażuje się w nią nigdy (12,7%) lub bardzo rzadko (17,0%) a 44,5% – że bardzo często (21,7%) lub dość często (22,8). Pozostali oceniają swoje zaangażowanie na poziomie średnim (25,9%).

Zupełnie inaczej wyglądają proporcje jeśli chodzi o zaangażowanie w życie szkoły i aktywności takie jak samorząd czy wydarzenia szkolne. W sumie ponad połowa młodzieży (53,6%) przyznaje, że nie podejmuje takich działań nigdy (27,0%) lub prawie nigdy (26,6%). Z kolei na zaangażowanie w życie szkoły wskazuje mniej niż jedna czwarta respondentów (23,9%), z czego 12,2% robi to bardzo często a 11,7% – dość często. Ponad jedna piąta (22,7%) zaangażowanie to określa jako średnie.

Jeszcze słabiej wygląda zaangażowanie w życie własnej społeczności lokalnej. Sporo ponad połowa badanych (59,5%) stwierdza, że nie angażuje się nigdy (31,4%) lub prawie nigdy (28,1%) a jedynie jedna piąta (20,8%), że podejmuje działania na rzecz własnej społeczności lokalnej bardzo często (10,1%) lub dość często (10,7%. Również jedna piąta (19,9%) jest średnio zaangażowana.

Wykształcenie rodziców

Przyjrzyjmy się kwestii wykształcenia rodziców badanej młodzieży. Jeśli chodzi o wykształcenie matki, to najczęściej wskazywaną kategorią jest wykształcenie wyższe, które wskazało 42,0% respondentów. Wykształcenie średnie lub maturalne ma 20,0% matek respondentów. Znacznie rzadziej pojawia się wykształcenie zasadnicze zawodowe, które wskazało 9,9% badanych. Wykształcenie podstawowe lub gimnazjalne dotyczy jedynie 2,5% matek. Duża grupa młodych ludzi (21,1%) nie potrafi określić wykształcenia mamy lub ma trudność z udzieleniem takiej informacji.

Jeśli chodzi o wykształcenie ojca, to tu również zdecydowanie przeważa wykształcenie wyższe, które wskazuje blisko jedna trzecia respondentów (30,4%). Ponad jedna piąta (22,3%) wskazała wykształcenie średnie lub maturalne. Wykształcenie zasadnicze zawodowe ma 15,1% ojców, natomiast podstawowe lub gimnazjalne – 3,0%. Ponad jedna piąta badanych (22,7%) nie potrafi określić poziomu wykształcenia swojego ojca.

Główne zainteresowania badanej młodzieży

Analizując główne zainteresowania i hobby badanych osób, widzimy, że najczęściej wskazywaną pasją jest muzyka, którą wskazało 59,7% respondentów. Bardzo popularny jest także sport (58,7%) a także gry komputerowe (57,4%).

Podróże i natura są ważne dla niemal dwóch piątych młodych osób (38,4%). Kolejne zainteresowania pojawiają się rzadziej: modą, stylem i urodą interesuje się ponad jedna czwarta respondentów (27,2%) a sztuką, rysunkiem czy fotografią – blisko jedna czwarta (23,8%). Z kolei niemal jedna piąta wskazuje na czytanie książek oraz literaturę (19,5%) a także na zainteresowanie nowymi technologiami i programowaniem (19,2%).

Czytanie książek papierowych, korzystanie z e-booków i audiobooków

Jak wygląda kwestia czytelnictwa książek papierowych wśród badanej młodzieży? Okazuje się, że największa część respondentów w ogóle nie sięga po książki – przyznaje to jedna trzecia badanych (34,4%). Na rzadkie sięganie po lekturę wskazuje 30,8% badanych a na sporadyczne, od czasu do czasu – 24,0%. Regularne czytanie, rozumiane jako sięganie po książkę kilka razy w tygodniu, zadeklarowało jedynie 10,9% badanych.

Powyższe dane wskazują, że czytanie książek papierowych nie jest codziennym nawykiem większości młodych osób, a grupa aktywnych czytelników stanowi wyraźną mniejszość.

Bardzo podobne wyniki uzyskaliśmy w odniesieniu do korzystania z e-booków lub audiobooków. Największa grupa respondentów (39,5%) w ogóle nie korzysta z takich form czytania. Kolejne 29,4% robi to rzadko a 20,6% – sporadycznie, od czasu do czasu. Zdecydowanie najmniej liczna grupa (10,6%) deklaruje, że korzysta z e-booków lub audiobooków często.

Podobnie jak w przypadku książek papierowych, tak i tu regularni użytkownicy stanowią najmniejszą część badanych.

Korzystanie z biblioteki szkolnej i biblioteki publicznej

Jedna trzecia respondentów (34,7%) deklaruje, że z biblioteki szkolnej korzysta rzadko. Zbliżony odsetek badanych (33,0%) przyznaje, że nie korzysta z niej w ogóle. Jedna czwarta (25,9%) odwiedza ją czasami. O regularnym korzystaniu z zasobów biblioteki szkolnej mówi zaledwie 6,4% uczniów.

Jeszcze gorzej wygląda sytuacja jeśli chodzi o korzystanie z bibliotek publicznych (np. miejskich czy gminnych). Ponad połowa respondentów (56,7%) w ogóle nie odwiedza takich miejsc. Jedna czwarta (24,6%) robi to rzadko, a ponad jedna dziesiąta (14,4%) – sporadycznie. Regularne wizyty w bibliotece publicznej deklaruje jedynie 4,4% młodzieży.

Wyniki jasno pokazują, że biblioteki – czy to szkolne, czy publiczne – nie są popularnym miejscem wśród młodzieży. W przytłaczającej większości młodzi ludzie korzystają z nich rzadko lub wcale.

Sposoby słuchania muzyki, oglądania filmów i seriali

Bez cienia przesady można powiedzieć, że dla młodzieży istnieje w zasadzie tylko jedna forma konsumpcji muzyki, a mianowicie serwisy internetowe, takie jak Spotify, YouTube czy Apple Music. To bez wątpienia najpopularniejsza forma obcowania z muzyką, którą wskazuje prawie dziewięciu na dziesięciu badanych (85,1%).

Nieporównanie mniej osób korzysta z muzyki zapisanej w plikach na telefonie lub komputerze (5,0%). Płyty CD oraz winyle są wybierane sporadycznie, odpowiednio przez 3,1% i 2,0% respondentów a 2,0% wskazało inne sposoby słuchania. Tylko nieliczni badani (3,0%) stwierdzają, że w ogóle nie słuchają muzyki,

Powyższe wyniki jednoznacznie potwierdzają, że streaming jest dominującą formą konsumpcji muzyki wśród młodzieży.

Jeśli chodzi o sposoby oglądania filmów i seriali, to również widzimy, że najpopularniejszy jest streaming – choć jego pozycja nie jest aż tak dominująca jak w przypadku muzyki.

Największa grupa respondentów (49,6%) korzysta z serwisów streamingowych, takich jak Netflix, HBO Max czy Disney+. To obecnie najpopularniejsza forma oglądania filmów.

Drugim najczęściej wybieranym sposobem są serwisy wideo, m.in. YouTube czy TikTok, które wskazała blisko jedna trzecia badanych (30,4%). Telewizja pozostaje zdecydowanie mniej popularnym źródłem – korzysta z niej niemal co dziesiąty respondent (9,3%) a w kinie najczęściej ogląda filmy jedynie 5,0% osób. Oglądanie filmów na płytach DVD i Blu-ray jest marginalne – taką formę zadeklarowało jedynie 1,8% badanych. Na inne sposoby wskazało 4,0% respondentów.

Jeśli chodzi o oglądanie seriali, to najpopularniejszym wyborem są serwisy streamingowe, takie jak Netflix, HBO Max czy Disney+, które ponad dwie trzecie respondentów (69,8%). Na drugim miejscu – to wynik raczej zaskakujący – znalazła się telewizja, którą wybiera mniej niż jedna piąta badanych (16,5%). Znacznie rzadziej seriale oglądane są w serwisach wideo, takich jak YouTube czy TikTok – na tę formę wskazuje ponad jedna dziesiąta respondentów (12,2%). Odtwarzanie seriali z płyt DVD lub Blu-ray ma charakter śladowy, dotyczy bowiem zaledwie 1,6% osób.

Wyniki pokazują, że podobnie jak w przypadku filmów, streaming pozostaje zdecydowanie najważniejszym źródłem oglądania seriali.

Okazuje się więc, że w celu oglądania filmów czy seriali młodzież najchętniej korzysta z platform streamingowych, które są zdecydowanie najważniejszym źródłem.

Korzystanie z mediów tradycyjnych i preferowana tematyka w tych mediach

Czy i w jakim stopniu młodzi ludzie korzystają z tradycyjnych mediów? Okazuje się, że niemal trzy czwarte z nich (73,0%) deklaruje, że nie korzysta z żadnych tradycyjnych form przekazu informacji. O korzystaniu przynajmniej z jednego z takich mediów mówi nieco ponad jedna czwarta młodzieży (27,0%).

Wśród tych, którzy korzystają z mediów tradycyjnych, najpopularniejszym medium pozostaje telewizja – okazuje się, że regularnie korzysta z niej blisko dwie trzecie (64,1%) młodych osób. Radio cieszy się zainteresowaniem jednej czwartej respondentów (25,5%).

Najrzadziej wybierana jest prasa codzienna, którą czyta zaledwie 4,2% badanych oraz czasopisma i magazyny tematyczne – po które sięga 5,0% młodzieży.

Wyniki pokazują, że tradycyjne media mają bardzo ograniczony zasięg wśród młodzieży, a wyjątek stanowi jedynie telewizja.

Co najbardziej interesuje młodzież w mediach tradycyjnych i jakich treści tam poszukują? Najczęściej wskazywaną kategorią jest sport, który interesuje ponad połowę respondentów (53,2%). Bardzo popularne są również tematy związane z kulturą – np. dotyczące muzyki czy filmów, które wybiera również ponad połowa badanych (52,0%).

Życie codzienne i porady a także bieżące wiadomości i polityka przyciągają uwagę ponad jednej trzeciej młodych konsumentów tradycyjnych mediów (odpowiednio: 36,3% i 36,0%). Z kolei tematy dotyczące nauki i technologii są istotne dla ponad jednej czwartej młodych ludzi (28,2%). Niewielka grupa, 6,9%, wskazała inne obszary zainteresowań.

Wyniki te pokazują, że młodzież śledzi w tradycyjnych mediach przede wszystkim treści sportowe (zapewne duży wpływ mają transmisje wydarzeń sportowych na żywo, które oferują stacje telewizyjne) oraz kulturalne.

Źródła informacji o bieżących wydarzeniach

Jakie są źródła, z których młodzież najczęściej czerpie informacje o bieżących wydarzeniach? Zdecydowanie dominuje tu jeden kanał: media społecznościowe, które wskazuje trzy czwarte respondentów (76,2%). Jest to główne miejsce kontaktu z newsami dla zdecydowanej większości badanych.

Znaczącą rolę odgrywają także znajomi i rówieśnicy – blisko połowa (46,7%) młodych osób dowiaduje się o wydarzeniach właśnie od nich. Rodzina jest kolejnym ważnym

źródłem informacji, wymienianym przez dwie piąte respondentów (41,7%). Mniej popularne pozostają tradycyjne media, takie jak telewizja, radio czy prasa, z których korzysta sporo ponad jedna czwarta badanych (29,8%).

Serwisy internetowe, w tym portale informacyjne, wskazała jedna piąta młodych osób (19,7%). Mniej niż jedna dziesiąta (7,0%) wymienia inne osoby lub grupy online czy nauczycieli (5,0%) jako swoje główne źródło informacji. Jeszcze mniej respondentów (4,0%) deklaruje, że nie interesuje się bieżącymi wydarzeniami.

Widzimy więc wyraźnie, że kluczową rolę w kształtowaniu wiedzy młodych ludzi o świecie pełnią media społecznościowe.

Wskaźnik kompetencji cyfrowych: umiejętności i dojrzałość cyfrowa

Kompetencje cyfrowe to – z jednej strony – umiejętności praktyczne, pozwalające na sprawne posługiwanie się urządzeniami elektronicznymi i korzystanie z technologii cyfrowych. Bardzo często, choć nie zawsze – co pokazują choćby wyniki tego badania, umiejętności te poparte są wiedzą teoretyczną. Dziś – zwłaszcza wśród ludzi młodych – komponent w postaci wiedzy teoretycznej nie jest niezbędny do tego aby sprawnie i efektywnie korzystać z urządzeń i technologii cyfrowych i w pełni uczestniczyć w świecie cyfrowym.

Z drugiej strony kompetencje cyfrowe to także umiejętność chronienia się przed zagrożeniami świata cyfrowego. Obecnie głównym zagrożeniem związanym z korzystaniem z technologii cyfrowych wydaje się być kwestia dezinformacji. Ten komponent kompetencji cyfrowych jest szczególnie istotny w przypadku dzieci i młodzieży. Opiera się on na aspekcie aksjologicznym korzystania i uczestniczenia w świecie cyfrowym i – w największym uproszczeniu – sprowadza się do zapewnienia samemu sobie bezpieczeństwa w kontakcie ze światem wirtualnym. Chodzi po prostu o wykształcenie takich wartości, które pozwolą na korzystanie z technologii cyfrowych w sposób rozsądny, z zachowaniem ostrożności i ograniczonego zaufania w stosunku do treści umieszczanych w sieci, co w efekcie pozwoli korzystać z tych technologii „cyberbezpiecznie".

Samoocena umiejętności obsługi urządzeń elektronicznych: komputera i smartfona

Analizując kwestię samooceny umiejętności obsługi komputera, widzimy że największa grupa badanych (38,8%) określa je jako zaawansowane. Oznacza to, że wielu młodych ludzi czuje się pewnie w pracy z komputerem i potrafi korzystać z różnych funkcji oraz programów. Jedna piąta (20,2%) ocenia swoje kompetencje jako bardzo zaawansowane, co oznacza bardzo wysoki poziom biegłości w obsłudze komputerów. Umiejętności na poziomie średniozaawansowanym deklaruje jedna czwarta respondentów (25,7%).

Najmniejsza grupa (15,4%) przyznaje, że posiada jedynie podstawowe umiejętności obsługi komputera.

Samoceny umiejętności obsługi komputera przez badaną młodzież nie różnicuje miejsce zamieszkania – odsetki wskazań są takie same lub bardzo podobne zarówno w przypadku młodzieży wiejskiej, jak i miejskiej. To, co wpływa na poziom umiejętności, to wiek, płeć i rodzaj szkoły. Im badani młodsi – tym wyższe umiejętności techniczne związane z obsługą komputera: o poziomie bardzo zaawansowanym mówi 16,5% osób wieku 18 lat, 22,5% - w wieku 17 lat, 20,8% - w wieku 16 lat i 20,6% - w wieku 15 lat. Z kolei o poziomie zaawansowanym mówi 34,0% osób wieku 18 lat, 37,5% - w wieku 17 lat, 41,7% - w wieku 16 lat i 42,2% - w wieku 15 lat. Swój poziom jako podstawowy ocenia 19,5% osiemnastolatków i 14,9% piętnastolatków. Dziewczęta (11,7%) zdecydowanie rzadziej niż chłopcy (27,5%) oceniają swoje umiejętności jako bardzo zaawansowane lub zaawansowane (odpowiednio: 34,9% oraz 43,9%) i niemal dwukrotnie częściej jako podstawowe: dziewczęta – 19,2%, chłopcy – 10,2%. Biorąc zaś pod uwagę rodzaj szkoły – zdecydowanie najwyższe kompetencje techniczne w obsłudze komputera obserwujemy wśród uczniów techników i szkół podstawowych.

Jeśli chodzi o samoocenę umiejętności obsługi smartfona, to również okazuje się, że zdecydowana większość respondentów ocenia je na poziomie wysokim. Niemal połowa badanych (48,5%) deklaruje umiejętności zaawansowane, co oznacza swobodne korzystanie z urządzenia i jego funkcji. Na bardzo zaawansowane umiejętności wskazuje ponad jedna piąta młodych osób (22,6%) – to grupa, która radzi sobie z telefonem wyjątkowo dobrze i często wykorzystuje go w bardziej złożony sposób.

Średniozaawansowany poziom deklaruje jedna piąta respondentów (20,3%), natomiast tylko 8,7% ocenia swoje kompetencje jako podstawowe. Wyniki pokazują, że smartfon jest urządzeniem, z którym młodzież czuje się wyjątkowo pewnie, często nawet bardziej niż w przypadku obsługi komputera.

Smartfon wydaje się być urządzeniem zdecydowanie bardziej powszechnym i niewątpliwie bardziej egalitarnym: okazuje się bowiem, że żadna z cech społeczno-demograficznych nie różnicuje znacząco odpowiedzi respondentów.

Powyższe dane pokazują, że zdecydowana większość młodzieży radzi sobie z urządzeniami cyfrowymi bardzo dobrze lub przynajmniej solidnie, co jest ważne zarówno w nauce, jak i w codziennym korzystaniu z technologii cyfrowych w sposób efektywny.

Uczenie się nowych rzeczy w internecie

Jak często młodzież uczy się nowych rzeczy w internecie – na przykład obsługi programów, aplikacji czy korzystania z różnych narzędzi? Największa grupa respondentów (49,8%) robi to od czasu do czasu. Oznacza to, że nauka online jest dla nich czymś naturalnym, ale niekoniecznie codziennym.

Ponad jedna czwarta badanych (28,5%) stwierdza, że w sieci uczy się bardzo często. To osoby, które regularnie poszukują nowych umiejętności i swobodnie korzystają z materiałów dostępnych online. Z kolei blisko jedna piąta respondentów (17,1%) przyznaje, że robi to rzadko. Jedynie co dwudziesty badany (4,7%) stwierdza, że nigdy nie korzysta z internetu do nauki nowych rzeczy.

Chłopcy (32,0%) zdecydowanie częściej niż dziewczęta (25,1%) podkreślają, że nowych rzeczy w internecie uczą się bardzo często.

Dane te pokazują, że internet jest dla większości młodych ludzi ważnym źródłem praktycznej wiedzy i umiejętności, choć intensywność takich działań różni się między respondentami.

Sposoby uczenia się korzystania z internetu lub obsługi aplikacji

Jeśli chodzi o preferowane sposoby nauki obsługi internetu lub aplikacji, to widzimy, że wśród badanych zdecydowanie dominuje nauka samodzielna – metodą prób i błędów. W ten sposób uczy się dwie trzecie badanych (67,8%), co wskazuje, że młodzi ludzie najchętniej odkrywają nowe funkcje w praktyce.

Bardzo popularne są także filmiki instruktażowe (zamieszczane np. na YouTube czy TikTok), z których korzysta 55,1% respondentów. Niewiele mniej osób, 54,8%, porównuje informacje z kilku źródeł, aby lepiej zrozumieć daną funkcję lub narzędzie. Pytanie o pomoc znajomych – jako sposób uczenia się – pojawia się w wypowiedziach blisko jednej trzeciej młodzieży (30,4%).

Co czwarty badany (26,4%) korzysta ze wsparcia sztucznej inteligencji, np. chatbotów. Blisko jedna piąta młodych ludzi korzysta z pomocy rodziców lub dorosłych (18,9%) lub z samouczków i instrukcji (18,6%). Na pomoc ze strony nauczycieli wskazuje mniej niż jedna dziesiąta osób (7,6%).

Niewielka grupa (6,2%) nie uczy się wprost – po prostu używa aplikacji „intuicyjnie". Jeszcze mniej osób zdobywa wiedzę poprzez kursy online (3,4%). Na inne sposoby uczenia się obsługi internetu lub aplikacji wskazało jedynie 2,1% respondentów.

Dane pokazują, że młodzi ludzie preferują szybkie, praktyczne i dostępne metody nauki – najczęściej samodzielne i oparte na doświadczeniu i próbowaniu.

Analizowane powyżej dane bardzo wyraźnie i jednoznacznie pokazują, że młodzi ludzie mają zdecydowanie wystarczające umiejętności techniczne do tego aby uczestniczyć w świecie cyfrowym i korzystać z jego dobrodziejstw. Chcą też z tego świata czerpać wiedzę i nabywać nowe umiejętności – jest dla nich ważnym źródłem. Czy mają jednak wystarczające umiejętności do tego aby w świecie tym uczestniczyć odpowiedzialnie i bezpiecznie? Czy mają wystarczająco ukształtowany mechanizm krytycyzmu wobec treści oferowanych przez rzeczywistość cyfrową? Sprawdźmy to.

Umiejętność oceny wiarygodności informacji w internecie

Niemal połowa badanej młodzieży w wieku 15-18 lat (48,8%) stwierdza, że potrafi samodzielnie ocenić, czy informacja zamieszczona w internecie jest wiarygodna – dodając jednocześnie, że zawsze wiarygodność tę weryfikuje. Nieznacznie mniej osób (44,3%) przyznaje jednak, że tylko czasami potrafi stwierdzić, czy informacja taka jest wiarygodna. Mniej niż co dziesiąty młody użytkownik internetu (7,1%) nie potrafi samodzielnie ocenić, czy informacja, którą znajduje w Internecie jest wiarygodna, czy też nie (4,2% odpowiada, że raczej nie a 2,9% - zdecydowanie nie).

O tym, że potrafią samodzielnie ocenić, czy informacja zamieszczona w internecie jest wiarygodna i że zawsze wiarygodność tę weryfikują wyraźnie częściej mówią młodsi użytkownicy internetu – piętnastolatki (51,9%) niż – co może zaskakiwać – starsi, czyli osiemnastolatki (45,9%). Ponadto chłopcy (54,3%) częściej niż dziewczęta (43,6%).

Najpopularniejszymi wśród młodych ludzi sposobami weryfikacji treści zamieszczanych w internecie są: porównanie konkretnej informacji w dwóch-trzech innych źródłach (54,8%) oraz sprawdzenie autora opublikowanej informacji (50,7%).

Na pierwszy z tych sposobów zdecydowanie częściej wskazują intensywni użytkownicy („heavy users") internetu – korzystający z niego kilka razy dziennie (55,3%), niż użytkownicy okazjonalni – korzystający z internetu rzadziej niż raz w tygodniu (17,6%). Ponadto ta część młodzieży, która poziom swoich umiejętności obsługi komputera określa jako średniozaawansowany (55,3%), zaawansowany (58,5%) lub bardzo zaawansowany (52,9%) wskazuje częściej na ten sposób weryfikacji niż ci, którzy poziom swoich umiejętności obsługi komputera oceniają jako podstawowy (46,2%).

Ponad jedna trzecia respondentów, chcąc zweryfikować informacje, które znajduje w internecie, czyta komentarze do nich (37,2%), sprawdza datę publikacji (35,2%) lub szuka oryginału (źródła) informacji (34,6%). Nieco ponad jedna piąta badanej młodzieży (21,5%) sprawdza, czy informacja zawiera linki ze źródłami tej informacji a blisko jedna piąta wykorzystuje takie sposoby weryfikacji jak: wyszukiwanie obrazem (17,9%), korzystanie z narzędzi AI (17,4%), sprawdzanie języka i stylu (17,2%), porównywanie z informacjami z oficjalnych stron – np. jakichś instytucji (16,7%). Więcej niż co dziesiąty badany (14,2%), chcąc zweryfikować treści, które znajduje w internecie, pyta o opinię inne osoby – np. rodziców, nauczycieli lub specjalistów z określonego obszaru tematycznego (osoby, które znają się na określonym temacie).

Najmniej popularnym sposobem sprawdzania informacji jest korzystanie z serwisów fact-checking (6,8%). Niemal co dziesiąty młody człowiek (9,0%) przyznaje, że zwykle nie weryfikuje informacji, które znajduje w internecie.

Jak często młodzież sprawdza wiarygodność informacji w Internecie? Najczęściej (34,5%) badani stwierdzają, że robią to czasami – wtedy, gdy nie są pewni treści, którą

znaleźli. Oznacza to, że jedna trzecia młodych ludzi reaguje dopiero wtedy, gdy coś wzbudza ich wątpliwości.

Jedna czwarta respondentów (25,4%) stara się weryfikować treści raczej często, a nieco ponad jedna piąta (21,6%) robi to rzadko. Zdecydowanie rzadziej spotykamy osoby, które zawsze sprawdzają źródła – deklaracja taka pada z ust jednej dziesiątej badanych (10,6%).

Najmniej liczna grupa (7,9%) w ogóle nie sprawdza wiarygodności informacji. Dane wskazują, że choć większość młodzieży ma świadomość potrzeby weryfikacji treści, to regularność tych działań jest bardzo zróżnicowana.

O tym, że nigdy nie sprawdzają wiarygodności informacji w internecie częściej mówią mieszkańcy miast (9,4%) niż wsi (6,3%), uczniowie szkół podstawowych (13,4%) – dla przykładu: wśród uczniów techników jest to zaledwie 5,5% – a także ci, którzy z internetu korzystają rzadko lub sporadycznie (12,2% korzystających kilka razy w tygodniu i 16,0% korzystających rzadziej niż raz w tygodniu wobec 6,9% korzystających kilka razy dziennie). Ponadto respondenci określający swoje umiejętności obsługi komputera czy smatfona jako podstawowe wyraźnie częściej (komputer: 16,2%, smartfon: 23,0%) niż ci, którzy umiejętności te oceniają co najmniej jako średniozaawansowane (od 4,9% do 10,0% w przypadku komputera i od 4,3% do 10,2% w przypadku smarfona).

Z kolei zawsze wiarygodność informacji w sieci, częściej niż pozostali, sprawdzają umiarkowani użytkownicy internetu (deklarujący korzystanie raz dziennie – 19,1%), ponadto: im wyższa ocena swoich kompetencji w obsłudze komputer lub smartfona, tym częstsze deklaracje o sprawdzaniu wiarygodności informacji (ok. 18% wśród tych, którzy swoje kompetencje oceniają jako bardzo wysokie wobec ok. 7% wśród tych, którzy oceniają je jako podstawowe).

Warto też dodać, że ci, którzy deklarują, że potrafią samodzielnie ocenić, czy informacja w Internecie jest wiarygodna, ponad dwukrotnie częściej niż ci, którzy tego nie potrafią, mówią, że zawsze sprawdzają wiarygodność tych informacji (18,5% wobec 8,8%).

Aplikacje i korzystanie z danych

„Apka” to jedno z najczęściej używanych dziś określeń przez młodzież. Obecne jest niemal w każdym aspekcie funkcjonowania młodych ludzi: od zakupów, przez przejazdy (niezależnie od tego, czy odbywają się one komunikacją miejską, taksówką czy pociągiem dalekobieżnym), rozrywkę czy też naukę / szkołę (Librus). Aplikacje są codziennością młodych ludzi. W zasadzie jest to coś normalnego i oczywistego. Niemalże tak „przezroczyste” jak pralka, odkurzacz czy lodówka. Ale gdyby ich zabrakło…? Zastanówmy się nad tym, czy ci młodzi ludzie wiedzą skąd te „apki” się biorą? Dlaczego są efektywne i co jest ich „paliwem”?

Aplikacje posiadane i najczęściej używane

Wśród aplikacji, które młodzież ma obecnie zainstalowane na swoich telefonach lub komputerach najczęściej pojawiają się komunikatory (Messenger, WhatsApp, Discord), z których korzysta aż dziewięciu na dziesięciu badanych (86,7%). Równie powszechne (86,1%) jest korzystanie z aplikacji muzycznych i wideo, takich jak Spotify, Netflix czy YouTube. Dużą popularnością cieszą się także media społecznościowe, instalowane przez 85,9% młodych osób (X, TikTok, Instagram czy Snapchat).

Gry znajdują się na urządzeniach 78,6% badanych, co pokazuje, jak istotna jest dla nich cyfrowa rozrywka. Blisko dwie trzecie respondentów (62,6%) ma zainstalowane aplikacje zakupowe (Allegro, Shein, Temu), a połowa (51,3%) korzysta z aplikacji edukacyjnych, takich jak Teams, e-podręczniki czy Librus.

Znacznie rzadziej młodzież używa aplikacji zdrowotnych i sportowych (np. Strava, Fitbit czy Samsung Health) – robi to jedna trzecia badanych (34,0%). Podobny odsetek (33,7%) korzysta z aplikacji do nauki języków lub nauki programowania. Aplikacje informacyjne ma zainstalowane jedynie 13,9% respondentów, a 4,2% wskazało inne, mniej powszechne programy.

Widzimy więc, że młodzi najczęściej wybierają aplikacje związane z komunikacją, rozrywką i mediami społecznościowymi.

Które z aplikacji są najczęściej używane? Największa część odpowiedzi (25,4%) obejmuje kategorie „inne występujące sporadycznie", co oznacza dużą różnorodność rzadziej używanych aplikacji.

Wśród konkretnych aplikacji najwyższy odsetek uzyskał TikTok (20,6%), który jest dominującą platformą wśród użytkowników. Kolejne miejsca zajmują Instagram (13,0%) oraz Messenger (12,7%), wskazujące na silne znaczenie komunikacji i mediów społecznościowych w codziennym korzystaniu z internetu. Popularny jest także YouTube (11,1%), który pełni funkcję zarówno rozrywkową, jak i edukacyjną.

Mniejszy, lecz wciąż zauważalny odsetek respondentów korzysta regularnie ze Spotify (5,1%) i Discorda (4,3%). Pozostałe aplikacje, takie jak Clash Royale, Snapchat, Facebook, WhatsApp, Steam, Roblox czy Fortnite, uzyskały wyniki poniżej 2%, co pokazuje, że ich intensywne używanie dotyczy niewielkiej grupy użytkowników.

Ogólnie rozkład odpowiedzi wskazuje na dominację platform społecznościowych i komunikacyjnych, natomiast aplikacje gamingowe pojawiają się zdecydowanie rzadziej jako jedne z najczęściej używanych.

Cele i częstotliwość korzystania z aplikacji

Wyniki badania pokazują, że zdecydowanie dominującym celem używania przez młodych ludzi aplikacji jest rozrywka i relaks, co podkreślono w trzech czwartych

odpowiedzi (74,5%). Na drugim miejscu wskazywano cel, jakim jest kontaktowanie się z przyjaciółmi i rodziną (44,8%). W dalszej kolejności wskazywano na poszukiwanie informacji o świecie (30,5%) oraz na naukę i rozwój (27,1%). Znacznie rzadziej użytkownicy korzystają z aplikacji do tworzenia i publikowanie różnego rodzaju treści (np. wideo, grafiki) – 16,5%, zakupów lub płatności (6,6%) lub organizacji dnia (5,9%) oraz w innych celach (4,0%).

Jak często młodzież korzysta ze swojej najchętniej używanej aplikacji? W stopniu niemal powszechnym (86,0%) badani przyznają, że robią to bardzo regularnie, używając takiej aplikacji kilka razy dziennie. Oznacza to, że korzystanie z telefonu i ulubionych aplikacji jest stałym elementem codzienności młodych ludzi.

Zaledwie co dwudziesty respondent (5,7%) stwierdza, że uruchamia aplikację raz dziennie lub korzysta z niej kilka razy w tygodniu (4,9%). Najrzadziej pojawia się odpowiedź „rzadziej niż raz w tygodniu", którą wskazało jedynie 3,4% badanych.

Dane wyraźnie wskazują, że najczęściej używane aplikacje są dla młodzieży bardzo ważne i stanowią jeden z głównych kanałów codziennej aktywności cyfrowej.

O regularnym, co najmniej kilkukrotnym w ciągu dnia, korzystaniu z aplikacji mówią częściej mieszkańcy wsi (88,0%) niż miast (84,1%), dziewczęta (90,4%) niż chłopcy (84,9%) a także uczniowie techników (86,7%) i liceów ogólnokształcących (88,8%) niż uczniowie szkół podstawowych (83,2%).

Czy rodzice wiedzą jakie aplikacje mają zainstalowane ich dzieci?

Czy rodzice wiedzą jakie aplikacje mają zainstalowane ich dzieci? Odpowiedzi badanych są podzielone. Co prawda – z jednej strony – nieco ponad połowa badanej młodzieży (52,3%) twierdzi, że rodzice wiedzą o wszystkich zainstalowanych aplikacjach, z drugiej jednak – podobny odsetek badanych (47,7%) przyznaje, że ta wiedza rodziców jest, co najmniej, niepełna. Okazuje się bowiem, że ponad jedna czwarta (28,3%) stwierdza, że ich rodzice wiedzą o zainstalowanych aplikacjach, ale… tylko o wybranych. Z kolei jedna piąta (19,4%) przyznaje, że rodzice w ogóle nie mają wiedzy o posiadanych aplikacjach.

Wyraźnie częściej na brak wiedzy rodziców o posiadanych przez respondentów aplikacjach wskazuje młodzież miejska (21,3%) niż wiejska (17,4%) a także chłopcy (20,4%) częściej niż dziewczęta (16,3%).

Widzimy więc, że choć większość rodziców orientuje się w cyfrowych aktywnościach swoich dzieci, to nadal istnieje grupa młodych ludzi, których aktywność online pozostaje dla dorosłych nieznana.

Świadomość pochodzenia danych, na których działają aplikacje

Blisko jedna trzecia respondentów w wieku 15-18 lat (30,6%) przyznaje, iż wie, że część danych, na bazie których tworzone są aplikacje to dane publiczne. Ponad jedna czwarta

(27,7%) zastanawiała się nad kwestą pochodzenia danych wykorzystywanych do tworzenia aplikacji ale, jak przyznaje, nie wie dokładnie jakie to są dane i skąd pochodzą. Niemal taki sam odsetek młodzieży (27,3%) raczej się nad tym nie zastanawiał a ponad jedna dziesiąta (14,3%) nigdy o tym nie myślała.

W sumie ponad połowa badanej młodzieży (58,3%) przyznaje, że w ogóle pojawiła się w ich głowach refleksja nad tym skąd pochodzą dane, na których działają aplikacje, z których korzystają. Jednak dla sporej grupy temat ten nadal pozostaje mało znany lub jest pomijany w codziennym korzystaniu z technologii.

Im badani młodsi, tym częściej wykazują się wiedzą o tym, że część danych, na bazie których tworzone są aplikacje to dane publiczne: wśród osiemnastolatków jest to 28,2%, wśród siedemnastolatków – 30,3%, wśród szesnastolatków – 31,4% a wśród piętnastolatków – 32,9%. Ponadto chłopcy (38,5%) zdecydowanie częściej niż dziewczęta (22,2%) przyznają, że o tym wiedzą. Wiedzy na temat pochodzenia danych używanych do tworzenia i funkcjonowania aplikacji sprzyja też wyższa samoocena swoich umiejętności obsługi komputera: osoby oceniające te umiejętności jako zaawansowane (30,1%) lub bardzo zaawansowane (52,1%) zdecydowanie częściej potwierdzają posiadanie wiedzy na ten temat niż osoby oceniające swoje umiejętności jako podstawowe (25,2%) lub średniozaawansowane (18,1%).

Z kolei o tym, że nigdy nie myśleli nad źródłami pochodzenia danych używanych do tworzenia aplikacji, częściej mówią respondenci z miast (15,7%) niż wsi (12,9%).

Znajomość aplikacji wykorzystujących dane publiczne

Jedna czwarta badanej młodzieży (25,2%) deklaruje, że potrafi wskazać przykłady aplikacji korzystających z danych publicznych, takich jak informacje pogodowe, komunikacyjne czy urzędowe. Ponad dwukrotnie więcej jest jednak osób (58,6%), które odpowiadają, że nie znają żadnej aplikacji tego typu lub nie potrafią jej wskazać. Z kolei mniej niż jedna piąta respondentów (16,2%) przyznaje, że nie wie, czym właściwie są dane publiczne.

Wyniki sugerują, że choć młodzi ludzie korzystają na co dzień z wielu usług cyfrowych opartych na danych publicznych, świadomość ich działania a zwłaszcza źródeł danych jest ograniczona.

Uczniowie klas 7 i 8 szkół podstawowych (33,6%) częściej niż reprezentanci innych szkół deklarują, że potrafią wskazać przykłady aplikacji korzystających z danych publicznych (w technikach jest to 27,0% a w liceach ogólnokształcących 23,4%).

Komunikacja i kontakty społeczne

Dzięki wykorzystaniu technologii cyfrowych możliwe stało się przełamanie w zasadzie wszelkich barier komunikacyjnych. Media społecznościowe czy komunikatory są wygodne w użyciu, praktyczne i wielofunkcyjne. Są też – zwłaszcza przez młodych ludzi – używane w stopniu powszechnym. Jak w tej sytuacji wygląda dziś rola rozmowy bezpośredniej; na żywo; twarzą w twarz? Jakie znaczenie te „tradycyjne" rozmowy mają dla młodzieży? Czy fakt, że narzędzia cyfrowe są w powszechnym użyciu w celu prowadzenia rozmów oznacza jednocześnie, że są to formy najbardziej lubiane przez młodych ludzi? Spójrzmy na wyniki, jakie uzyskaliśmy w badaniu

Najczęstsze sposoby komunikowania się z rówieśnikami

Spójrzmy jakie są formy komunikacji wśród młodzieży; w jaki sposób młodzi ludzie najczęściej komunikują się z rówieśnikami. Okazuje się, że najpopularniejsze są komunikatory, takie jak Messenger, WhatsApp czy Discord, które uzyskały ponad cztery piąte wskazań (83,4%).

Na drugim miejscu znalazły się bezpośrednie rozmowy twarzą w twarz, na które wskazało trzy czwarte respondentów (75,9%). Wynik ten pokazuje, że tradycyjny kontakt nadal ma duże znaczenie ale – w dobie technologii cyfrowych – nie jest formą dominującą. Ponad połowa młodych osób (56,8%) jako preferowaną formę kontaktu z rówieśnikami wymienia rozmowy telefoniczne.

Media społecznościowe, takie jak TikTok czy Instagram, są kanałem komunikacji, którego używa połowa respondentów (49,8%). Z kolei gry online oraz platformy gamingowe, które często pełnią funkcję przestrzeni do rozmów, wykorzystywane są przez jedną trzecią młodzieży (33,1%). Inne formy kontaktu pojawiają się sporadycznie wskazuje je zaledwie 2,5% badanych.

Wyniki pokazują, że komunikacja młodych ludzi opiera się zarówno na narzędziach cyfrowych, jak i na bezpośrednich relacjach. Mimo iż te pierwsze są zdecydowanie najpopularniejsze i wyraźnie przeważają, to tradycyjna forma kontaktu bezpośredniego, jaką jest rozmowa twarzą w twarz wciąż zajmuje istotną pozycję i ma duże znaczenie dla młodego pokolenia. Analizując cechy społeczno-demograficzne widzimy, że rozmowy twarzą w twarz są bardziej popularną formą wśród dziewcząt (80,0%) niż chłopców (75,2%); uczniów liceów (76,5%) i techników (78,0%) niż uczniów szkół podstawowych (73,9%). Ponadto im rodzice badanych są lepiej wykształceni – tym częstsze wskazania na rozmowę bezpośrednią jako najczęstszy sposób komunikacji z rówieśnikami.

Preferowane sposoby komunikowania się z rówieśnikami

Mimo faktu, że dominującymi sposobami komunikowania się młodych ludzi ze sobą są kontakty wykorzystujące technologie cyfrowe, to okazuje się, że ci młodzi ludzie najbardziej lubią po prostu rozmawiać ze sobą bezpośrednio. To bardzo optymistyczny

wniosek płynący z analizy odpowiedzi na pytanie o ulubione sposoby rozmawiania z rówieśnikami. Jak pokazują wyniki, aż trzy czwarte badanych (67,7%) najbardziej lubi rozmawiać bezpośrednio i na żywo.

Ponad pięciokrotnie mniej respondentów (12,7%) wskazało komunikator jako ulubione narzędzie przy pomocy którego prowadzi rozmowy z rówieśnikami. Co dziesiąty młody człowiek (10,0%) preferuje natomiast rozmowy za pośrednictwem mediów społecznościowych a blisko co dziesiąty (7,4%) najchętniej rozmawia z rówieśnikami podczas gier lub czatów online. Inne sposoby prowadzenia rozmów zyskały minimalny odsetek wskazań (2,3%).

Powyższe wyniki wyraźnie pokazują, że mimo dużej roli technologii cyfrowych i cyfrowych narzędzi komunikacji, młodzi ludzie nadal najbardziej lubią i cenią rozmowę twarzą w twarz. Być może ta „tradycyjna" forma rozmowy jest dla nich przyjemniejsza niż forma zdalna. Z całą pewnością natomiast ma duży potencjał do budowania trwalszych relacji społecznych.

Dane i świadomość ich udostępniania (lub pozostawiania w sieci)

W badaniu pytaliśmy młodzież o częstotliwość korzystania z internetu (na dowolnym urządzeniu). Wyniki jasno pokazują, że korzystanie z internetu jest dla niej bardzo częstą aktywnością, codzienną i powszechną: dziewięciu na dziesięciu pytanych (88,4%) odpowiada, że korzysta z internetu kilka razy dziennie (kolejne 3,5% – raz dziennie). Aktywność w internecie wiąże się z zostawianiem „śladu cyfrowego", czyli pozostawianiem informacji i danych związanych z korzystaniem z internetu – zarówno intencjonalnych (zakładanie konta, publikowanie treści), jak i tych, które pozostawiane są nieintencjonalnie (historia przeglądanych treści, pliki cookies). Czy i w jakim stopniu młodzi ludzie mają świadomość pozostawiania danych w związku z korzystaniem z internetu i czy przywiązują do tego wagę?

Dane można też przekazywać; dzielić się nimi, udostępniać w pełni świadomie po to, aby możliwe było udoskonalanie jakości niektórych usług cyfrowych (np. aplikacji) lub po to, aby poprawić jakość i efektywność funkcjonowania jakiejś grupy społecznej lub po prostu po to, aby pomagać. Jak na kwestię tę patrzą młodzi ludzie? Czy są gotowi do takiego dzielenia się danymi?

Na początek przyjrzyjmy się kwestiom związanym z prywatnością i bezpieczeństwem w internecie. Te aspekty korzystania z internetu badane były za pomocą pytania zawierającego kilka stwierdzeń, do których badani mieli się odnieść, umieszczając swoje odpowiedzi na pięciostopniowej skali – od „1" („zupełnie się nie zgadzam") do „5" („zgadzam się w pełni"). Taka metoda pozwala poznać natężenie opinii wyrażanych na badany temat. Stwierdzenia, do których odnosili się badani dotyczyły następujących kwestii: świadomości wykorzystywania danych przez aplikacje; świadomości

pozostawiania „śladu cyfrowego”; stosunku do samoograniczania publikowanych treści w internecie oraz prywatności w sieci.

Świadomości przetwarzania danych i wykorzystywania ich przez aplikacje

Najsilniejszą akceptację zyskało stwierdzenie „mam świadomość, że moje dane są wykorzystywane przez aplikacje”. Blisko połowa badanych (45%) zaznaczyła najwyższy poziom zgody, czyli „5”, a kolejna jedna czwarta (25%) wybrało „4”. Jedynie co dwudziesty badany (5,3%) wskazał „1” a mniej niż co dziesiąty (7,0%) – „2”. To pokazuje, że młodzi dobrze rozumieją, iż korzystanie z sieci wiąże się z przetwarzaniem ich pozostawianych tam danych.

Im badani wyżej oceniają swoje umiejętności obsługi komputera i smartfona, tym częściej podkreślają, że w pełni zgadzają się ze stwierdzeniem, że mają świadomość, że ich dane są wykorzystywane przez aplikacje: wśród osób oceniających te umiejętności jako podstawowe jest to 31,9% (komputer) i 30,5% (smartfon), natomiast wśród tych, którzy oceniają je jako bardzo zaawansowane jest to 58,8% (komputer) i 52,1% (smartfon). Ponadto ci, którzy przyznają, że potrafią samodzielnie ocenić, czy informacje w internecie są wiarygodne (54,5%), zdecydowanie częściej w pełni zgadzają się z powyższym stwierdzeniem niż ci, którzy tego nie potrafią (24,6%). Tym samym ci ostatni stanowią grupę szczególnie narażoną na cyberzagrożenia, ponieważ są to osoby mniej świadome i bardziej bezbronne.

Co ciekawe, im badani młodsi, tym częściej mają pełną świadomość, że ich dane są przetwarzane w internecie: wśród osiemnastolatków jest to 42,1%, wśród siedemnastolatków – 44,3%, wśród szesnastolatków – 44,6%, a wśród piętnastolatków – 49,1%.

Świadomość pozostawiania „śladu cyfrowego”

Blisko dwie trzecie respondentów (61,9%) w stopniu silnym („4”) lub bardzo silnym („5”) podziela pogląd wyrażony w stwierdzeniu „każdy zostawia po sobie ślad cyfrowy”: 37,3% badanych wskazało „5”, a 24,6% „4”. W sumie 16,4% uczestników badania nie podziela takiej opinii (z czego 10,3% nie zgadza się z nią w stopniu umiarkowanym a 6,1% – w zdecydowanym). Na podstawie tych wyników można więc stwierdzić, że świadomość konsekwencji działań w internecie jest wśród młodzieży stosunkowo wysoka.

Bardzo silnej identyfikacji ze stwierdzeniem mówiącym o pozostawianiu śladu cyfrowego w internecie sprzyja wysoka ocena umiejętności obsługi komputera i smartfona: pogląd ten zdecydowanie podziela 45,4% osób oceniających bardzo wysoko swoje umiejętności obsługi komputera (wobec 28,7% oceniających je jako podstawowe) i 40,8% oceniających bardzo wysoko umiejętności obsługi smartfona (wobec 25,3% oceniających je jako podstawowe). Ponadto: respondenci potrafiący ocenić wiarygodność informacji w sieci (43,0%) dwukrotnie częściej zdecydowanie zgadzają się

z powyższym stwierdzeniem niż ci, którzy tego nie potrafią (21,1%); korzystający z internetu często i regularnie (39,2%) zdecydowanie częściej w sposób zdecydowany podzielają pogląd o pozostawianiu śladu cyfrowego niż ci, którzy korzystają z internetu sporadycznie (22,0%).

Stosunek do samoograniczania publikowanych treści oraz prywatności w sieci

Ponad połowa badanych (55,1%) w stopniu silnym (23,0%) lub bardzo silnym (32,1%) potwierdza, że stara się ograniczać udostępniane w sieci informacje. Niemal jedna piąta (18,7%) respondentów przyznaje, że takich samoograniczeń nie stosuje (z czego 7,2% zdecydowanie tego nie robi a 11,5% – raczej).

Najbardziej zróżnicowane odpowiedzi pojawiają się przy stwierdzeniu „w internecie trudno zachować prywatność". Z jednej strony 39,5% badanych częściowo (21,9%) lub całkowicie (17,6%) się z tym stwierdzeniem zgadza („4" i „5"), z drugiej – 29,2% odrzuca taki pogląd częściowo (16,5%) lub całkowicie (12,7%). Jednocześnie spora grupa (31,5%) wskazuje środkowe odpowiedzi („3"), co sugeruje, że młodzi ludzie nie mają jednoznacznego zdania na ten temat.

Świadomość gromadzenia przez aplikacje informacji o aktywności ich użytkowników

O kwestię wykorzystywania przez aplikacje aktywności ich użytkowników zapytaliśmy też bardziej szczegółowo. Blisko dwie trzecie badanych (62,0%) – i to największa grupa – twierdzi, że jest świadoma, że aplikacje zbierają szczegółowe dane (np. dotyczące lokalizacji, czasu korzystania, kliknięć) i wie jak działa takie „śledzenie". Jedna trzecia respondentów (33,2%) słyszała o tym, ale nie zna dokładnych mechanizmów. Oznacza to, że zdecydowana większość młodych ludzi przynajmniej częściowo zdaje sobie sprawę z tego, jak aplikacje monitorują ich aktywność.

Zaledwie 4,8% respondentów nie miało świadomości, że aplikacje zapisują szczegółowe informacje związane z aktywnością w sieci.

Częściej niż inni na posiadanie wiedzy o gromadzeniu przez aplikacje informacji o aktywności ich użytkowników wskazują: piętnastolatki (68,1%), chłopcy (68,0%), uczniowie techników (66,5%), osoby o bardzo zaawansowanych umiejętnościach obsługi komputera (79,2%) i smartfona (74,5%) a także ci spośród badanych, którzy potrafią samodzielnie ocenić, czy informacje w internecie są wiarygodne (73,6%).

Z kolei respondenci, którzy nie potrafią ocenić wiarygodności treści w sieci (35,1%), oceniający swoje kompetencje w obsłudze komputera (11,7%) i smartfona (13,8%) jako podstawowe a także sporadycznie korzystający z internetu (36,0%) są tymi, którzy najczęściej wskazują na brak wiedzy o gromadzeniu przez aplikacje informacji o ich aktywności w sieci.

Ustawienia prywatności w mediach społecznościowych lub aplikacjach

Jeśli chodzi o ustawienia prywatności jakie młodzież ma włączone w mediach społecznościowych lub aplikacjach, to najczęściej wybieraną opcją okazuje się konto prywatne (jedynie znajomi widzą treści), które aktywne ma ponad połowa badanych (56,0%).

Kolejnym popularnym ustawieniem jest ograniczenie dostępu do lokalizacji, które stosuje podobna grupa respondentów (52,9%). Duża część badanych korzysta również z logowania dwustopniowego (2FA) – tę funkcję ma włączoną ponad dwie piąte młodych osób (43,3%). Natomiast blokadę plików cookies śledzących stosuje już mniej osób – blisko jedna trzecia (31,4%).

Warto zaznaczyć, że nieco ponad jedna dziesiąta badanych (12,4%) nie sprawdzała swoich ustawień prywatności lub nie wie, jakie funkcje ma aktywne. To pokazuje, że część użytkowników może mieć ograniczoną kontrolę nad bezpieczeństwem swoich danych.

O braku wiedzy na temat swoich ustawień prywatności mówią najczęściej osiemnastolatki (15,1%), badani oceniający jako podstawowe swoje umiejętności obsługi komputera (26,4%) i smartfona (27,0%) a także ci, którzy nie potrafią samodzielnie ocenić, czy informacja, z którą się stykają w internecie jest wiarygodna (40,4%).

Powyższe wyniki wskazują, że większość badanych stara się świadomie dbać o prywatność swoich danych w internecie, korzystając z więcej niż jednego zabezpieczenia.

Gotowość młodzieży do dzielenia się danymi

Czy młodzi ludzie są gotowi dobrowolnie dzielić się swoimi danymi po to, aby przyniosło to korzyści dostawcy usług cyfrowych i poprawić jakość tych usług albo po to, żeby przyniosło to korzyści innym ludziom?

W sumie blisko jedna trzecia badanej młodzieży (30,3%) gotowa jest podzielić się swoimi danymi (np. lokalizacją, wiekiem, zainteresowaniami, danymi na temat zakupów, danymi na temat polubionych lub skomentowanych treści, danymi na temat oglądanych filmów lub seriali itp.), jeśli miałoby to ułatwić działanie aplikacji i produktów cyfrowych jakiegoś dostawcy, nawet – co istotne – jeśli z tych produktów młodzi ludzie obecnie nie korzystają. Zdecydowanie przeważają tu opinie umiarkowane: 20,8% badanych deklaruje, że raczej podzieliłoby się swoimi danymi a 9,5% – odpowiada zdecydowanie tak.

Przeciwnego zdanie jest nieco więcej osób: 36,8% nie jest skłonna dzielić się danymi po to, aby usprawnić działanie aplikacji lub innych produktów cyfrowych. Opinie

umiarkowane i zdecydowane rozkładają się równomiernie: raczej nie odpowiada 17,9% a zdecydowanie nie – 18,9%.

Niemal jedna trzecia respondentów (32,9%) nie potrafi odpowiedzieć, czy byłaby gotowa podzielić się swoimi danymi na potrzeby ulepszenia aplikacji, czy też nie.

Częściej niż pozostali zdecydowaną gotowość do dzielenia się danymi deklarują mieszkańcy wsi (10,7%), chłopcy (10,4%) a także uczniowie techników (10,6%). Natomiast większą niż u innych zdecydowaną niechęć obserwujemy wśród mieszkańców miast (20,3%), najmłodszych respondentów – w wieku 15 lat (22,2%) oraz uczniów szkół podstawowych (24,4%).

Mniej niż jedna piąta respondentów (17,0%) deklaruje gotowość podzielenia się swoimi danymi, jeśli miałoby to pomóc innym ludziom (np. w badaniach, ochronie zdrowia, ochronie środowiska). Zaledwie 6,0% deklaruje, że zdecydowanie by to zrobiło a 11,0% – że raczej.

Ponad połowa respondentów (52,0%) stwierdza, że nie udostępniłaby swoich danych w celu pomocy innym (np. w badaniach, ochronie zdrowia czy ochronie środowiska): 29,0% odpowiada, że zdecydowanie nie a 23,0%, że raczej nie. Prawie jedna trzecia (31,0%) nie ma zdania na ten temat.

Biorąc pod uwagę grupę respondentów, którzy zdecydowanie wykluczają możliwość udostępnienia swoich danych w celu pomocy innym, widzimy, że częściej niż pozostali opinię taką wyrażają najmłodsi badani – w wieku 15 lat (34,7%), uczący się w szkołach podstawowych (39,5%) a także respondenci, którzy nie są aktywni społecznie, przyznając, że nigdy nie angażują się: w życie szkoły (37,3%), w życie własnej społeczności lokalnej (37,2%) oraz w życie grupy rówieśniczej (37,8%).

Podsumowując: okazuje się, że blisko dwukrotnie rzadziej badani skłonni są udostępniać swoje dane w celu pomocy innym ludziom niż w celu ulepszania produktów cyfrowych, z których korzysta (bądź nie). Być może w tym drugim przypadku młodzi ludzie po prostu dostrzegają realne i bezpośrednie korzyści dla siebie, płynące z udostępnienia swoich danych.

Dane, aplikacje i higiena cyfrowa

Analizowaliśmy już w tym raporcie kwestię tego, czy młodzi ludzie zdają sobie sprawę z tego jakiego „paliwa" używają aplikacje do tego, aby efektywnie działać i skąd to paliwo jest czerpane. Teraz spójrzmy na sprawę roli danych w życiu młodych ludzi – i nie tylko młodych – a także tego w jakim stopniu aplikacje te, a także szerzej: technologie cyfrowe, absorbują ich użytkowników. Czy i w jakim stopniu młodzi ludzie mają z nimi problem i czy w ogóle zdają sobie sprawę z tego, że to już problem; problem, który dotyczy zdrowego balansu między światem realnym a wirtualnym.

Rola aplikacji i danych w życiu respondentów, ich rówieśników, ich rodziców i społeczeństwa

Kwestia oceny roli aplikacji została zbadana przy pomocy skali z wartościami od 1 do 5 (gdzie 1 oznacza „bez znaczenia" a 5 – „bardzo ważna"), na której badani mogli umieszczać swoje opinie.

Połowa badanej młodzieży (50,0%) ocenia rolę aplikacji i danych w swoim życiu jako ważną (28,0%) lub bardzo ważną (22,0%). Ponad połowa (56,0%) – jako ważną (30,0%) lub bardzo ważną (26,0%) w życiu swoich rówieśników a blisko dwie trzecie (61,0%) – jako ważną (29,0%) lub bardzo ważną (32,0%) w życiu społeczeństwa. Odsetek ten wyraźnie spada w przypadku oceny znaczenia aplikacji i danych w życiu rodziców respondentów: o tym, że rola ta jest ważna (18,0%) lub bardzo ważna (12,0%) przekonanych jest w sumie 30,0% badanych.

O małej (11,0%) lub bardzo małej (10,0%) roli aplikacji w życiu respondentów mówi w sumie jedna piąta młodych ludzi (21,0%). Mniej niż jedna piąta (16,0%) uznaje aplikacje i dane za mało ważne (10,0%) lub zupełnie nieważne (6,0%) w życiu swoich rówieśników i niemal taki sam odsetek (15,0%) uznaje je za mało (8,0%) lub zupełnie (7,0%) nieistotne w życiu współczesnego społeczeństwa. Odsetek przekonanych o małej roli aplikacji i danych wyraźnie wzrasta (osiągając poziom jednej trzeciej – 33,0%), kiedy pytamy o rodziców badanych osób: blisko jedna czwarta (23,0%) uważa, że rola ta jest raczej mała a jedna dziesiąta (10,0%) – że zdecydowanie mała.

Wyraźnie więc widzimy istotną różnicę pokoleniową. Technologie cyfrowe są obecnie powszechnie dostępne i są w bardzo wielu obszarach współczesnego życia wykorzystywane. Nasi respondenci dorastali w świecie cyfrowych technologii, które są obecne w wielu aspektach ich funkcjonowania, tak samo jak obecne są w wielu aspektach funkcjonowania współczesnych społeczeństw. Pokolenie ich rodziców zetknęło się z tymi technologiami już w trakcie swej dorosłości, stąd też zrozumiałym jest że nie mają one aż tak przemożnego wpływu na ich funkcjonowanie; na ich życie. Rodzice respondentów znają po prostu świat sprzed okresu aplikacji. I znajduje to odzwierciedlenie w opiniach badanych osób.

Ogólna ocena wpływu danych i aplikacji na życie codzienne

Najwięcej osób (50,7%) uznaje, że wpływ danych i aplikacji na codzienne życie ludzi jest ani pozytywny, ani negatywny, co sugeruje, że dla połowy badanych technologie cyfrowe stały się neutralnym, zwyczajnym elementem codzienności.

Jedna piąta respondentów (21,1%) ocenia wpływ aplikacji i danych jako raczej pozytywny, a blisko jedna dziesiąta (7,8%) jako bardzo pozytywny. Łącznie ponad jedna czwarta badanych (28,9%) dostrzega więc więcej korzyści niż zagrożeń związanych z technologią cyfrową.

Z drugiej strony ponad jedna dziesiąta (11,7%) uważa wpływ danych i aplikacji za raczej negatywny, a niemal jedna dziesiąta (8,7%) za bardzo negatywny. Oznacza to, że negatywne oceny pojawiają się wyraźnie rzadziej niż pozytywne, ale nadal dotyczą istotnej części młodzieży – wyraża je bowiem w sumie jedna piąta badanych (20,4%).

O pozytywnym wpływie danych i aplikacji na codzienne życie ludzi częściej mówią chłopcy (31,2%) niż dziewczęta (25,7%), uczniowie szkół podstawowych (35,3%) oraz ci, respondenci, którzy swoje umiejętności obsługi komputera (35,9%) i smartfona (35,4%) oceniają jako bardzo zaawansowane.

Z kolei na negatywny wpływ, częściej niż inni, wskazują siedemnastolatki (21,5%) i osiemnastolatki (20,9%) – dla przykładu: wśród piętnastolatków jest to 19.1%. Ponadto mieszkańcy w miast (22,2%) wyraźnie częściej niż wsi (18,7%) a także oceniający umiejętności obsługi komputera (28,3%) i smartfona (32,2%) jako podstawowe.

Wyniki wskazują, że choć młodzi ludzie w większości nie oceniają technologii cyfrowych skrajnie, to jednak mają świadomość zarówno ich zalet, jak i możliwych problemów. Zdecydowanie jednak dominuje przekonanie o ich neutralności, co świadczy chyba o tym, że stały się one czymś codziennym, normalnym i niemal wszechobecnym.

Ilość czasu spędzanego dziennie w internecie lub aplikacjach

O ilość czasu spędzanego dziennie przez młodzież w internecie lub w aplikacjach zapytaliśmy w podziale na dni nauki szkolnej oraz weekendy i dni wolne od szkoły. Uzyskane wyniki pokazują wyraźne różnice między tymi dwoma okresami.

W dni nauki najwięcej osób, bo ponad jedna trzecia (38,7%), korzysta z Internetu przez 3–4 godziny dziennie. Kolejna duża grupa spędza online 5–6 godzin (21,5%) lub ponad 6 godzin (19,6%). Krótszy czas, czyli 1–2 godziny, deklaruje 15,2% badanych, a tylko 5% korzysta z sieci przez mniej niż godzinę. Okazuje się więc, że przez co najmniej 3 godziny w każdy dzień nauki szkolnej w sieci czas spędza aż cztery piąte młodych ludzi (79,8%).

W weekendy i dni wolne czas korzystania z internetu jeszcze rośnie. Najczęściej pojawiającą się odpowiedzią jest ponad 6 godzin dziennie. Aż jedna trzecia młodzieży (34,1%) spędza wtedy online większość dnia. Kolejne 26,8% w weekendy korzysta z sieci 3–4 godziny, a 25,6% – 5–6 godzin. Wyraźnie mniej jest osób, które ograniczają się do krótkiego czasu: tylko jedna dziesiąta (9,8%) wskazuje 1–2 godziny, a 3,7% – poniżej godziny.

Dane pokazują, że młodzi ludzie korzystają z internetu intensywnie, a w czasie wolnym ich aktywność online jeszcze bardziej się wydłuża – kosztem innych potencjalnych aktywności.

Biorąc pod uwagę grupę osób, która deklaruje najdłuższe korzystanie z internetu (6 godzin i więcej) w dni szkolne, widzimy, że najczęściej są to mieszkańcy miast (21,6% – wyraźnie częściej niż mieszkańcy wsi: 17,7%) a także osoby, które z internetu najczęściej

korzystają: dla rozrywki (20,1%), do kontaktu z rówieśnikami (20,3%), w celu przeglądania mediów społecznościowych (21,8%), w celu tworzenia i publikowania treści (23,5%) a także do zakupów online (22,0%). Cele takie jak nauka i odrabianie lekcji (15,0%) czy poszukiwanie informacji i wiadomości (16,2%) zyskały znacznie odsetki wskazań. Pokazuje to, że czas spędzany w internecie w dni powszednie przez intensywnych jego użytkowników głównie przeznaczany jest na cele rozrywkowo-towarzyskie a nie naukowo-edukacyjne.

Korzystanie z telefonu lub aplikacji przed snem

Jak często młodzi ludzie korzystają z telefonu lub aplikacji tuż przed snem. Dane wyraźnie wskazują, że jest to bardzo powszechne zachowanie.

Największa grupa – dwie piąte respondentów (39,9%) – stwierdza, że robi to często, prawie codziennie. Kolejna jedna piąta (21,6%) przyznaje, że przed snem korzysta z telefonu kilka razy w tygodniu. Z kolei blisko jedna piąta (16,1%) badanych twierdzi, że zawsze zasypia z telefonem w ręku.

O tym, że sytuacja taka zdarza się rzadko, sporadycznie, mówi nieco ponad jedna dziesiąta młodych osób (13,5%). Tylko niewielka grupa – poniżej jednej dziesiątej badanych (8,9%) – przyznaje, że stara się nigdy nie używać telefonu przed snem.

Wyniki wskazują, że dla większości młodzieży smartfon to stały element wieczornego rytuału a korzystanie z telefonu przed snem jest normą dla zdecydowanej większości młodych osób, co z pewnością ma negatywny wpływ na wieczorny odpoczynek jakość ich snu.

Samokontrola czasu spędzanego w sieci

Widzimy więc, że obiektywnie młodzi ludzie spędzają w sieci bardzo dużo swojego wolnego czasu. Jak odbierają ten czas spędzony w sieci w sensie subiektywnym? Czy mają nad tym kontrolę? Jak często mają poczucie, że spędzają w internecie więcej czasu, niż planowali?

Niestety, wyniki wskazują, że takie doświadczenie jest powszechne: w większym bądź mniejszym stopniu sytuacja taka dotyczy prawie dziewięciu na dziesięciu respondentów. Największa grupa badanych – jedna trzecia (32,9%) – przyznaje, że zdarza się to regularnie. Kolejne 29,1% twierdzi, że dzieje się tak od czasu do czasu. Oznacza to, że ponad połowa młodych ludzi zauważa u siebie trudności z kontrolowaniem czasu spędzanego online.

Z kolei 16,4% respondentów przyznaje, że dzieje się tak często i trudno jest im oderwać się od komputera czy smartfona, a blisko jedna dziesiąta młodych ludzi (8,9%) wprost przyznaje wprost, że ma z tym częsty problem, że czas w sieci „ucieka”, mimo wcześniejszych planów.

Jedynie nieco ponad jedna dziesiąta badanych (12,7%) twierdzi, że zawsze kontroluje, ile czasu spędza online i nigdy nie przekracza swoich założeń.

Wyniki wyraźnie pokazują, że utrzymanie równowagi między planowanym a rzeczywistym czasem korzystania z internetu jest dla wielu młodych osób wyzwaniem, czasami przekraczającym ich siłę woli.

Na częste lub bardzo częste problemy ze spędzaniem w sieci większej, niż zakładana, ilości czasu przede wszystkim wskazują badani mieszkający w miastach (27,1% – na wsi odsetek ten wynosi 23,4%), uczący się w szkołach podstawowych i liceach (odpowiednio: 25,2% i 25,9% – w technikach jest to 23,9%), piętnasto-, szesnasto- i siedemnastolatki (odpowiednio: 26,3%, 25,7%, 26,7%) częściej niż osiemnastolatki (22,3%) a także dziewczęta (27,8%) częściej niż chłopcy (22,0%).

Ocena wpływu korzystania z internetu i aplikacji

Jak respondenci oceniają wpływ korzystania z internetu i aplikacji na ich samopoczucie? Najczęściej stwierdzają, że wpływ ten jest neutralny i zależy od sytuacji – odpowiedzi takiej udzieliło dwie piąte badanych (39,9%).

Blisko połowa młodzieży (46,2%) wpływ internetu i aplikacji oceniła pozytywnie. Z tej grupy jedna trzecia (33,2%) oceniła ten wpływ jako raczej pozytywny, podkreślając, że internet pomaga im się rozwijać i jednocześnie odpoczywać a nieco ponad jedna dziesiąta (13,0%) – jako zdecydowanie pozytywny, podkreślając, że dzięki korzystaniu z Internetu czują się lepiej i bardziej komfortowo.

Blisko jedna dziesiąta (8,2%) dostrzega raczej negatywne skutki, twierdząc, że korzystanie z internetu częściej im szkodzi niż pomaga. Najmniejsza grupa, 5,7%, ocenia wpływ internetu i aplikacji zdecydowanie negatywnie, łącząc go z odczuwaniem stresu i zmęczenia.

W rezultacie dominuje podejście umiarkowane – zdecydowana większość respondentów odbiera wpływ internetu jako zależny od okoliczności lub umiarkowanie pozytywny.

Odczuwanie negatywnych skutków korzystania z internetu lub aplikacji?

Jak często młodzież doświadcza negatywnych skutków korzystania z internetu lub aplikacji? Wyniki pokazują, że choć część badanych stwierdza, że nie dostrzega żadnych problemów, to wielu z nich zauważa różne trudności związane z intensywnym używaniem technologii produktów cyfrowych.

Najwięcej osób (32,6%) deklaruje, że nie odczuwa żadnych negatywnych skutków. To oznacza, że dla jednej trzeciej młodych korzystanie z internetu nie wiąże się z większym obciążeniem.

Jednak pozostałe wyniki wskazują na wyraźną obecność różnych dolegliwości. Ponad jedna czwarta młodych użytkowników internetu lub aplikacji (29,6%) zmaga się z bólami głowy lub oczu, co zapewne wynika z długotrwałego patrzenia w ekran. Podobny odsetek, 28,0%, zauważa u siebie brak koncentracji i rozproszenie uwagi.

Dla jednej czwartej (25,8%) problemem jest gorsza jakość snu lub trudności z zasypianiem, co często wiąże się z korzystaniem z urządzeń tuż przed snem. Z kolei ponad jedna piąta badanych (22,9%) przyznaje, że korzystanie z internetu sprzyja pojawianie się u nich zjawiska porównywania się z innymi, co negatywnie wpływa na samopoczucie, wyraźnie je pogarszając.

Mniejsza, choć wciąż istotna, grupa młodzieży (15,0%) przyznaje, że doświadcza pewnego uogólnionego, nieskonkretyzowanego, stresu lub niepokoju związanego z korzystaniem z mediów społecznościowych. Co dziesiąty respondent (10,7%) wskazuje na konflikty z rodzicami lub nauczycielami, których podłożem jest korzystanie z sieci.

Mimo iż najczęściej badani wskazują na brak negatywnych konsekwencji korzystania z sieci, to jednak suma wszystkich wymienionych przez nich dolegliwości i skutków niepożądanych zdecydowanie każe stwierdzić, że są one bardzo poważne zarówno w sensie ilościowym, jak i jakościowym.

Umiejętność zachowania równowagi między życiem „online” i „offline”

Odpowiedzi wskazują, że większość badanych radzi sobie z zachowaniem równowagi między życiem „online” a „offline” całkiem dobrze, choć nie wszyscy czują pełną kontrolę.

Ponad jedna trzecia (37,0%) – i to najliczniejsza grupa badanych – uważa, że raczej potrafi utrzymać równowagę, co sugeruje, że młodzi próbują świadomie oddzielać czas spędzany w sieci od życia poza monitorem komputera lub ekranem smartfona . Blisko jedna trzecia (31,3%) deklaruje, że zdecydowanie potrafi zachować odpowiedni balans między siecią a życiem codziennym.

W sumie więc ponad dwie trzecie młodzieży (68,3%) w stopniu co najmniej umiarkowanym, potrafi zachować równowagę między światem cyfrowym i realnym. Częściej niż inni o umiejętności zachowania równowagi mówią chłopcy (70,1%), uczniowie szkół podstawowych (71,4%), intensywni użytkownicy internetu (70,3%) a także ci, którzy biegle posługują się komputerem (71,8% – wśród osób, które swoje umiejętności oceniają jako podstawowe odsetek ten wynosi 58,6%).

Blisko jedna piąta (17,2%) ma wątpliwości i odpowiada, że mimo starań nie zawsze udaje im się utrzymać ten balans. Mniej niż jedna dziesiąta (8,0%) przyznaje, że raczej nie udaje się zachować równowagi, ponieważ trudno jest im ograniczyć korzystanie z internetu.

Najrzadziej pojawiała się odpowiedź skrajnie negatywna: 6,5% badanych wskazało, że w ogóle nie panuje nad proporcją między życiem online a offline i spędza prawie cały czas w internecie. Częściej niż co dwudziesty młody człowiek skrajnie pochłonięty przez świat cyfrowy to wynik bardzo niepokojący. Najczęściej o utracie kontroli nad swoją aktywnością w sieci mówią mieszkańcy miast (7,3% – w przypadku wsi jest to 5,6%), dziewczęta (7,3% – wśród chłopców odsetek ten wynosi 5,0%) oraz szesnastolatki (8,2%).

Wnioski sugerują, że choć większość młodych ludzi czuje, że ma nad tym kontrolę, to dla części z nich zachowanie równowagi pozostaje poważnym wyzwaniem – zwłaszcza, że obecność technologii cyfrowych w życiu codziennym nie będzie się zmniejszać.

Najczęściej wskazywanym przez badanych sposobem zachowania równowagi i zdrowego korzystania z internetu są spotkania z przyjaciółmi „na żywo" – na sposób ten wskazuje ponad połowa badanych (55,8%). To pokazuje, że bezpośredni kontakt z innymi nadal pełni ważną rolę i stanowi istotną przeciwwagę dla aktywności online. Najczęściej z takiego sposobu korzystają uczniowie techników (57,2%), piętnastolatki (57,8%) oraz dziewczęta (60,4%) częściej niż chłopcy (54,2%).

Duża grupa młodzieży wybiera aktywność fizyczną i uprawianie sportu – na ten sposób wskazuje blisko połowa respondentów (46,1%). Dla wielu osób to właśnie ruch pozwala oderwać się od telefonu i odpocząć od ekranu. Częściej niż pozostali na ten sposób wskazują najmłodsi badani – w wieku 15 lat (49,3%), uczniowie szkół podstawowych (48,7%) oraz chłopcy (49,8%) częściej niż dziewczęta (43,6%).

Jedna piąta badanych za skuteczny sposób zachowania równowagi w korzystaniu z internetu uznaje samoograniczenie polegające na ustaleniu z samym sobą własnych zasad dotyczących korzystania z urządzeń, np. „bez telefonu przy stole" czy „bez mediów społecznościowych wieczorem" (20,7%) oraz poświęcanie czasu na rozmawianie z rodzicami; na rozmowy w domu (19,9%).

Również jedna piąta (20,3%) korzysta z technicznych sposobów pozwalających zachować zdrową równowagę w korzystaniu z sieci: ustalanie czasu lub limitów na telefonie wskazało 15,4%, a korzystanie z aplikacji kontrolujących czas spędzony w sieci – 4,9% respondentów.

Warto odnotować, że blisko jedna piąta młodych ludzi (16,4%) nie ma ustalonych żadnych zasad i korzysta z komputera lub smartfona bez żadnych ograniczeń.

Dane pokazują, że najskuteczniejsze okazać mogą się proste, codzienne działania, takie jak kontakt z ludźmi czy aktywność fizyczna. Istotnym jest też wypracowanie własnych zasad oraz samodzielne ustalanie zdrowych nawyków – ale tu potrzeba dużo silnej woli.

Dane i aplikacje: teraźniejszość i przyszłość, szanse i zagrożenia

Jakie są potrzeby młodych ludzi w odniesieniu do aplikacji i danych, z których korzystają obecnie? Czego – w kontekście używania aplikacji – oczekują w przyszłości? Wreszcie: czy aplikacje to szanse i ułatwienie funkcjonowania młodych ludzi, czy może też zagrożenie. A jeśli zagrożenie, to dla kogo i w jakich aspektach?

Aplikacje w przyszłości – pomysły młodych osób

Wśród pomysłów na aplikacje, które młodzież chciałaby mieć do dyspozycji w przyszłości, dominują rozwiązania związane z rozrywką: gry wskazała jedna trzecia respondentów (32,8%) a aplikacje muzyczne, wideo i medialne – nieco ponad jedna piąta (22,4%).

Wyniki te nie zaskakują, ponieważ we wcześniejszej części raportu, analizując odpowiedzi dotyczące celów używania przez młodych ludzi aplikacji, zauważyliśmy, że najczęściej wskazywano na rozrywkę i relaks (przypomnijmy: cel ten wskazało 74,5% badanych – i była to zdecydowanie najczęściej wybierana odpowiedź). Okazuje się więc, nie tylko obecnie, ale również w przyszłości młodzież najchętniej widziałaby rozrywkową rolę aplikacji.

Na potrzebę rozwoju narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, w tym chatbotów wskazała blisko jedna piąta badanych (17,2%). Zdecydowanie rzadziej pojawiały się propozycje związane z zakupami, zdrowiem i aktywnością fizyczną (po 5,7%), nauką i edukacją oraz planowaniem i organizacją czasu (po 3,1%). Pozostałe pomysły, takie jak aplikacje związane z komunikacją, mediami społecznościowymi, transportem, językami obcymi, dotyczące zwierząt, bezpieczeństwa czy tworzenia grafiki, pojawiały się sporadycznie, zyskując od 0,5% do 2,6%.[1]

Dane przydatne w codziennym życiu lub nauce

Jeśli chodzi o dane, które mogłyby okazać się najbardziej przydatne w codziennym życiu lub nauce, młodzież najczęściej wskazuje informacje generowane przez sztuczną inteligencję, w tym ChatGPT – odpowiedzi takiej udzieliła jedna czwarta badanych (26,0%).

Około jedna piąta badanych wskazała na – nieokreślone szczegółowo – dane wykorzystywane do nauki szkolnej (22,0%) oraz ogólne informacje i ciekawostki, które mogą stanowić ważne źródło wiedzy uzupełniającej w nauce (19,3%). Mniej niż jedna dziesiąta badanej młodzieży (8,7%) wymieniła dane dotyczące programowania i IT jako te, które mogą być przydatne w życiu codziennym lub w nauce.

[1] W analizie uwzględniono wyłącznie odpowiedzi merytoryczne — zestawienie nie obejmuje 1808 wskazań „nie wiem", które zostały wykluczone. Podstawa procentowania wynosi n=192.

Zdecydowanie rzadziej zgłaszane były potrzeby dotyczące danych dotyczących pogody (4,7%) oraz informacji geograficznych (4,0%). Pozostałe obszary tematyczne danych – związane ze zdrowiem, grami, statystykami, kontaktami z ludźmi, transportem i rozkładami jazdy, sportem czy finansami – pojawiały się sporadycznie, osiągając wartości od 1,3% do 2,7%.[2]

Mimo iż, jak pokazały wcześniejsze analizy, aplikacje służące nauce znalazły się dopiero na czwartym miejscu – po rozrywce, kontaktach z innymi ludźmi i informacjach o świecie – wśród najchętniej używanych przez młodzież (wynik: 27,1%), to okazuje się, że ich rola jest jednak dla młodych ludzi istotna jeśli chodzi o aspekt wsparcia i pomocy. Aplikacje te (i dane), choć mało popularne, to jednak ważne – co pokazują odpowiedzi badanych na pytanie o to, w jakich sferach życia dane i aplikacje najbardziej ułatwiają funkcjonowanie młodym osobom.

Na pierwszym miejscu znajduje bowiem się nauka i szkoła – tę odpowiedź wskazało aż trzy czwarte badanych (74,4%). Oznacza to, że aplikacje edukacyjne, narzędzia do organizacji nauki czy wyszukiwarki stanowią kluczowe wsparcie w codziennym uczeniu się.

Znaczenie aplikacji i danych dla ułatwienia funkcjonowania w tym aspekcie, częściej niż pozostali, podkreślają mieszkańcy wsi (75,4%, w miastach jest to 73,3%), szesnastolatki (75,8%), uczniowie liceów ogólnokształcących (77,1%, wyraźnie częściej niż uczniowie techników – 74,3% - a zwłaszcza szkół podstawowych – 69,7%), a także dziewczęta (80,1%, wśród chłopców odsetek ten wynosi 71,9%).

Drugą najczęściej wybieraną kategorią jest komunikacja z innymi ludźmi (51,2%), a tuż za nią rozrywka (50,5%). Wyniki takie wskazują, że dla połowy młodych użytkowników aplikacje są istotnym narzędziem do utrzymywania kontaktów oraz spędzania wolnego czasu, jednak ich wsparcie w tych aspektach nie jest aż tak ważne jak w przypadku nauki

Zakupy i finanse (30,3%) oraz planowanie dnia i organizacja czasu (25,7%) również odgrywają ważną rolę – aplikacje pomagają tutaj w praktycznych, codziennych działaniach i obowiązkach.

Zdrowie i bezpieczeństwo zostały wskazane przez 21,1% respondentów, co sugeruje, że część młodych korzysta z rozwiązań monitorujących aktywność fizyczną, sen lub kwestie związane z poczuciem bezpieczeństwa. Na inne aspekty wskazało 4,5% badanych.

Potencjalne zagrożenia związane z usługami i produktami cyfrowymi

Opinie młodych ludzi na temat potencjalnych zagrożeń związanych z usługami i produktami technologii cyfrowych (aplikacje, wykorzystywanie danych) są podzielone.

[2] W analizie uwzględniono wyłącznie odpowiedzi merytoryczne — zestawienie nie obejmuje 1850 wskazań „nie wiem", które zostały wykluczone. Podstawa procentowania wynosi n=150.

Jednak więcej jest osób skłonnych twierdzić, że technologie te stanowią zagrożenie dla nich samych lub ich codziennych aktywności, niż tych, które twierdzą, że zagrożeń takich nie ma.
Ponad połowa badanych (57,7%) uważa, że technologie te mogą stanowić zagrożenie dla ich różnorakich codziennych aktywności. To pokazuje wyraźną świadomość możliwych ryzyk, takich jak rozproszenie uwagi, utrata prywatności, osłabienie więzi społecznych czy nadmierne korzystanie z urządzeń.

Z drugiej strony dwie piąte respondentów (42,4%) nie dostrzega zagrożenia. Można przypuszczać, że ta grupa prawdopodobnie korzysta z technologii w sposób bardziej kontrolowany albo też nie odczuwa negatywnych skutków ich obecności w życiu codziennym.

Wyniki wskazują więc, że znaczna część młodych ludzi dostrzega ryzyka, ale spora część nie dostrzega potencjalnych zagrożeń. Pamiętajmy jednak, że ta pierwsza grupa jest wyraźnie większa, a poza tym – trudno powiedzieć, czy w tej drugiej grupie badani potrafią kontrolować potencjalne zagrożenia, czy też te zagrożenia istnieją ale są przez respondentów bagatelizowane.

Grupę badanych, którzy uważają, że produkty i usługi oparte na technologiach cyfrowych mogą stanowić zagrożenie dla ich codziennych aktywności, poprosiliśmy też o doprecyzowanie dla kogo (oprócz nich samych) lub czego oraz w jakim sensie mogą stanowić one zagrożenie.

Zagrożenie dla respondenta jako użytkownika aplikacji

Ponad jedna trzecia badanych (37,4%) obawia się zagrożeń związanych z użytkowaniem aplikacji bezpośrednio dla siebie (wyjaśnijmy: powyżej pojawił się wynik 57,7% – ale tamto pytanie było sformułowane szerzej i dotyczyło zarówno samych respondentów, jak i ich różnorakich codziennych aktywności, stąd odsetek wskazań na potencjalne zagrożenia wyższy). Czego konkretnie dotyczą te obawy?

Najsilniej odczuwana jest obawa utraty prywatności, wskazana przez trzy czwarte młodych ludzi (77,0%) – to wynik zdecydowanie wyższy niż pozostałe odpowiedzi.

Na dalszych miejscach pojawiają się kwestie związane z ogólnie pojętym zdrowiem psychicznym i bezpieczeństwem: ponad połowa respondentów obawia się uzależnienia lub przeciążenia bodźcami (53,4%). Taki sam odsetek wskazuje na oszustwa i wyłudzenia (53,2%) a niemal połowa respondentów podkreśla obawy związane z cyberprzemocą i hejtem (49,3%), co potwierdza, że zagrożenie przemocą w sieci pozostaje poważnym i realnym problemem.

Nieco rzadziej badani wymieniają zagrożenia informacyjne, które dotyczą kwestii dezinformacji i manipulacji algorytmami (38,2%). Również ponad jedna trzecia

badanych (37,0%) wskazuje na zagrożenie przejawiające się spadkiem koncentracji oraz kłopotami z nauką i snem.

Jedna trzecia ankietowanych (32,7%) zwraca uwagę na odczuwanie presji społecznej i zagrożenia płynące z porównywania siebie do innych lub porównywania przez innych.

Około jednej czwartej respondentów podkreśla zagrożenia dla siebie związane z mikropłatnościami i „dark patterns”[3] (27,1%) a także zagrożenia dotyczące bezpieczeństwa fizycznego (23,7%).

Jedynie nieznaczny odsetek młodych ludzi (3,5%) deklaruje, że żadne zagrożenia, w związku z użytkowaniem aplikacji, ich nie dotyczą.

Powyższe dane pokazują, że młodzież dostrzega szerokie spektrum ryzyk, z wyraźną dominacją tych związanych z prywatnością, przemocą i oszustwami oraz zdrowiem psychicznym.

Zagrożenie dla rodziny i znajomych

Ponad jedna czwarta respondentów (26,4%) jest zdania, że aplikacje mogą stanowić zagrożenie dla członków ich rodzin lub znajomych. Jakie zagrożenia młodzi widzą w kontekście swoich bliskich?

Tak samo, jak w przypadku osobistych zagrożeń, tak i tu najczęściej wymienianym problemem pozostaje utrata prywatności, wskazana przez dwie trzecie respondentów (67,4%). Tuż za nią pojawiają się oszustwa i wyłudzenia (65,5%), co sugeruje, że młodzi szczególnie obawiają się finansowych i tożsamościowych nadużyć, które mogą dotknąć ich bliskich.

Silnie akcentowane są także zagrożenia społeczne i psychologiczne. Ponad połowa badanych uważa, że rodzina lub znajomi mogą być narażeni na cyberprzemoc i hejt (55,6%), a także na uzależnienie lub przeciążenie informacjami i bodźcami (52,0%). To pokazuje, że młodzi dostrzegają wpływ intensywnego korzystania z technologii na kondycję psychiczną innych.

Ważną grupę zagrożeń stanowią kwestie informacyjne i manipulacyjne. Blisko połowa respondentów (45,3%) obawia się dezinformacji i manipulacji algorytmicznej, uznając je za realne ryzyko zarówno dla członków rodziny, jak i rówieśników.

Zauważalne są również obawy związane z codziennym funkcjonowaniem w sieci. Do takich należą: zagrożenia związane z mikropłatnościami i „dark patterns” (36,2%); spadek koncentracji czy problemy ze snem (32,8%); presja społeczna i porównywanie się z innymi (bądź przez innych) – 30,5% a zagrożenie bezpieczeństwa fizycznego

[3] Projektowanie stron internetowych i aplikacji w taki sposób, aby celowo wprowadzać użytkowników w błąd – np. po to, żeby dokonali oni nieplanowanych zakupów czy żeby udostępnili swoje dane.

(29,1%). Niewielki odsetek młodych uważa, że ich bliskich nie dotyczą żadne zagrożenia (2,9%).

Podsumowując, młodzi dostrzegają bardzo zbliżone zagrożenia dla siebie i dla innych, jednak w przypadku rodziny i znajomych nieco wyraźniej akcentują ryzyko oszustw, hejtu oraz dezinformacji.

Zagrożenie dla relacji rówieśniczych

Na zagrożenia dla relacji rówieśniczych w związku z korzystaniem z produktów i usług opierających się na technologiach cyfrowych wskazuje ponad jedna czwarta młodzieży (26,1%).

Wśród obaw dotyczących tej sfery funkcjonowania badanych, na pierwszy plan wyraźnie wysuwa się kwestia cyberprzemocy i hejtu, które wskazało dwie trzecie badanych (66,5%). To sygnał, że agresja słowna, konflikty online czy wykluczanie w sieci są postrzegane jako poważne zjawiska wpływające na relacje między młodymi ludźmi.

Drugim najczęściej wskazywanym zagrożeniem jest utrata prywatności, wskazana przez blisko dwie trzecie respondentów (59,8%). Młodzi obawiają się, że informacje prywatne mogą być ujawniane, niewłaściwie wykorzystywane (w kontekście kompromitującym) lub rozpowszechniane – zwłaszcza w grupie rówieśników. Bardzo podobnie oceniana jest kwestia uzależnienia czy przeciążenia bodźcami (56,3%), które mogą wpływać na atmosferę w relacjach i codzienną komunikację.

Znaczną wagę przypisuje się także oszustwom i wyłudzeniom – tę odpowiedź wybrało 53,8% uczniów. Kolejne miejsca zajmują dezinformacja i manipulacja algorytmiczna (44,4%) oraz presja społeczna i porównywanie (43,5%), co sugeruje, że młodzi dostrzegają wpływ mediów społecznościowych na samoocenę i relacje w grupie.

Spadek koncentracji oraz zakłócenia nauki i snu wskazało 41,0% badanych, a zagrożenia związane z mikropłatnościami i tzw. dark patterns – 31,7%. Nieco rzadziej wspomina się o ryzyku zagrożenia bezpieczeństwa fizycznego (29,8%).

Tylko 3,5% badanych uważa, że żadne z zagrożeń nie wpływa negatywnie na ich relacje rówieśnicze.

Podsumowując, młodzi widzą potencjalnie duży wpływ przemocy słownej, nadużywania obszaru prywatności oraz przeciążenia cyfrowego na możliwe zakłócenia relacji rówieśniczych.

Zagrożenie dla społeczeństwa

Ponad jedna piąta młodzieży (22,9%) jest zdania, że nowoczesne technologie cyfrowe mogą zagrażać nawet tak rozbudowanym organizmom społecznym jak całe społeczeństwa. Jakie przede wszystkim zagrożenia, wynikające z korzystania z internetu i aplikacji, widzą młodzi ludzie dla funkcjonowania społeczeństwa?

Najczęściej wskazywanym problemem jest utrata prywatności – dostrzega ją 66,5% badanych. Oznacza to, że młodzi obawiają się powszechnego gromadzenia i wykorzystywania danych na szeroką skalę.

Niewiele mniej osób zwraca uwagę na cyberprzemoc i hejt (63,7%). To sygnał, że młodzi widzą, jak duży wpływ mogą mieć agresywne treści i wrogie zachowania na klimat społeczny.

Kolejnym zagrożeniem jest uzależnienie i przeciążenie bodźcami (62,1%). Użytkownicy dostrzegają, że nadmierne korzystanie z technologii nie dotyczy pojedynczych osób, ale staje się zjawiskiem społecznym.

Bardzo często wskazywane są też oszustwa i wyłudzenia (61,0%) oraz dezinformacja i manipulacja algorytmami (57,5%). Pokazuje to, że młodzi zauważają realne konsekwencje fałszywych informacji i działań przestępczych nie tylko w kontekście jednostek (siebie) czy małych grup społecznych (rodzina) ale nawet dla skomplikowanych i dużych organizmów społecznych, jakim jest społeczeństwo.

Ponad połowa (51,5%) mówi również o presji społecznej i porównywaniu się z innymi, co w ich opinii wpływa negatywnie na relacje i samopoczucie społeczne.

Nieco rzadziej wskazywano spadek koncentracji, mikropłatności czy ryzyko fizyczne, ale wciąż są to wyniki sięgające 45–48%, co potwierdza, że młodzi patrzą na zagrożenia szeroko i wielowymiarowo.

Tylko 6,2% uważa, że żadne z tych zagrożeń nie dotyczy społeczeństwa.

Bez odnoszenia się do siebie lub kręgów bliższych (rodzina, rówieśnicy) czy dalszych (społeczeństwo), badani wskazywali na ogólne zagrożenia związane z korzystaniem z aplikacji czy też związane z obszarem danych. Do zagrożeń tych zaliczano między innymi: negatywny wpływ na zdrowie psychiczne (26,5%); negatywny wpływ na aktywność szkolną – przede wszystkim na koncentrację i wyniki w nauce (19,2%); zagrożenie dla bezpieczeństwa finansów (17,8%) czy rynku pracy (16,7%).

Świat oparty na danych: teraźniejszość i wizja przyszłości

Życie bazujące na danych i aplikacjach jest obecnie czymś oczywistym. Raczej należy spodziewać się, że trend ten będzie postępował. Co młodzi ludzie myślą o świecie, który będzie ich rzeczywistością wtedy, gdy wejdą oni w wiek dorosły? Jak konfrontują swój obecny świat ze światem swoich rodziców?

Oceny obecnego świata opartego na danych w porównaniu ze światem rodziców respondentów

Jak młodzi widzą swój obecny świat i jak go oceniają w porównaniu ze światem pokolenia wcześniejszego, pokolenia swoich rodziców?

Czy świat oparty na danych jest lepszy i bardziej przyjazny? Zdania są podzielone. Ponad jedna czwarta badanych (28,9%) uważa, że obecny świat, oparty na danych, jest lepszy niż świat, w którym dorastali ich rodzice. Przeciwnego zdania jest jednak 25,3% respondentów. Różnica w opiniach nie jest więc duża. Najczęściej badani stwierdzają, że nie potrafią ocenić, który ze światów jest lepszy i bardziej przyjazny – odpowiedź trudno powiedzieć wskazuje blisko połowa młodzieży (45,8%).

Przekonanie o tym, że obecny świat jest lepszy i bardziej przyjazny w porównaniu ze światem rodziców, częściej towarzyszy osobom z miast (29,7%), uczniom szkół podstawowych (30,3%) a także siedemnasto- (29,7%), szesnasto- (31,5%) oraz piętnastolatkom (29,5%) wyraźnie częściej niż osiemnastolatkom (24,9%).

Czy świat respondentów jest bardziej efektywny ale jednocześnie mniej bezpieczny niż świat pokolenia ich rodziców? Odpowiedzi młodych ludzi pozwalają stwierdzić, że tak. Ponad dwie piąte z nich (42,6%) podziela ten pogląd. Przeciwnego zdania jest blisko dwukrotnie mniej badanych (24,0%). Jedna trzecia (33,4%) nie ma zdania na ten temat.

O takich cechach współczesnego, opartego na danych, świata przekonani są przede wszystkim mieszkańcy wsi (43,7%), uczniowie techników (46,5%) wyraźnie częściej niż uczący się w szkołach podstawowych (38,7%) czy liceach ogólnokształcących (39,4%), chłopcy (45,7% – wśród dziewcząt jest to 39,3%) a także najmłodsi badani – w wieku 15 lat (45,7% – wśród najstarszych respondentów, w wieku 18 lat, jest to 38,2%).

Ponad jedna trzecia badanych (37,7%) wyraża przekonanie, że świat oparty na danych jest szybszy, ale jednocześnie bardziej skomplikowany. Opinię przeciwną wyraża ponad jedna piąta młodych ludzi (22,9). Na brak zdania w tej kwestii wskazuje dwie piąte młodzieży (39,5%).

Na duże tempo otaczającego młodych ludzi świata oraz wysoki poziom jego skomplikowania wskazują, częściej niż pozostali, uczniowie techników (40,9%), chłopcy (39,7%) oraz piętnastolatki (39,2%).

Większość badanych nie podziela natomiast poglądu, że świat oparty na danych jest gorszy i mniej zrozumiały. Sprzeciw wobec takiej opinii wyraża ponad jedna trzecia młodzieży (34,8%). Nieco ponad jedna piąta (21,5%) skłonna jest jednak uznać, że – w porównaniu ze światem ich rodziców – obecna rzeczywistość jest gorsza i mniej zrozumiała. Ponad dwie piąte badanych (43,7%) nie umie jednoznacznie odnieść się do tej kwestii.

Generalnie więc młodzi ludzie postrzegają otaczający ich świat jako lepszy, bardziej przyjazny, bardziej efektywny i szybszy w porównaniu ze światem swoich rodziców, ale jednocześnie jest on mniej bezpieczny i bardziej skomplikowany.

Rola państwa w świecie opartym na danych i aplikacjach

Młodzi ludzie widzą rolę państwa w świecie opartym na danych i aplikacjach przede wszystkim jako gwaranta interesu użytkownika i jego danych. Najczęściej badani definiują bowiem rolę państwa jako ochronę użytkowników i ich danych. Pogląd taki wyraża niemal dwie piąte respondentów (39,2%).

Jedna piąta uczestników badania (22,0%) widzi rolę państwa we wspieraniu rozwoju technologii, co sugeruje, że młodzi chcą, aby postęp cyfrowy odbywał się w sposób uregulowany i bezpieczny, ale jednocześnie aby była stymulowana jego dynamika.

Poniżej jednej piątej badanych (15,9%) uważa, że państwo powinno kontrolować i nadzorować firmy technologiczne, co pokazuje obawy przed potencjalnymi nadużyciami po stronie biznesu cyfrowego.

Natomiast co dziesiąty młody człowiek (10,1%) twierdzi, że państwo nie powinno się wtrącać w procesy rządzące rozwojem cyfrowego świata. Niewiele więcej osób (12,8%) nie ma w tej sprawie zdania.

Rola dużych firm technologicznych w świecie opartym na danych i aplikacjach

Widzieliśmy powyżej jaką rolę widzą młodzi ludzie dla państwa we współczesnym świecie cyfrowym. A jak oceniają rolę, którą w tym świecie odgrywają big techy?

Wydaje się, że młodzi ludzie mają do dużych firm technologicznych ambiwalentny, ale świadomy stosunek.

Niemal połowa badanych (47,8%) – i to największa grupa – uważa, że firmy takie jak Google, Meta czy TikTok przede wszystkim dostarczają rozrywkę, ale jednocześnie gromadzą dane użytkowników. To wskazuje na świadomość zarówno korzyści, jak i ryzyka związanego z korzystaniem z produktów i usług cyfrowych gigantów.

Dla jednej piątej respondentów (21,2%) duże firmy technologiczne głównie pomagają ludziom, na przykład dostarczając narzędzia ułatwiające codzienne funkcjonowanie.

Z kolei blisko jedna piąta osób (17,3%) twierdzi, że te firmy zbyt mocno kontrolują użytkowników, co sugeruje obawy związane z prywatnością i wpływem algorytmów.

Dla ponad jednej dziesiątej osób (13,8%) odpowiedź na to pytanie jest trudna, co może oznaczać brak pełnej wiedzy o działaniach big techów lub złożoność tematu.

Młodzi o korzystaniu z danych i aplikacji przez przyszłe pokolenia

Postulaty młodych ludzi w odniesieniu do przyszłych pokoleń, w kontekście korzystania z danych i aplikacji, brzmią rozsądnie i dojrzale, i w znacznej mierze dotyczą kwestii odpowiedzialności, świadomości i bezpieczeństwa.

Blisko trzy czwarte badanych (71,9%) chciałoby, aby przyszłe pokolenia korzystały z usług i produktów cyfrowych bardziej świadomie i ostrożnie. Ponad połowa respondentów (58,2%) podkreśla, że chciałaby aby przyszli użytkownicy aplikacji skutecznie chronili swoją prywatność i publikowali mniej informacji o sobie. Blisko połowa natomiast (47,0%) – aby mieli większą wiedzę o tym, skąd pochodzą dane, które znajdują w internecie.

Ponad jedna czwarta młodych ludzi (27,9%) życzyłaby kolejnemu pokoleniu nie uzależniania się od aplikacji i mediów społecznościowych a jedna piąta (19,9%) chciałaby, aby w przyszłości ludzie mieli lepszy dostęp do rzetelnych danych. Blisko jedna piąta respondentów (18,6%) za bardzo istotne uznaje to, aby w przyszłości ludzie potrafili odróżniać prawdziwe informacje od fałszywych.

Kwestię zachowania równowagi między światem cyfrowym a realnym życiem podkreśliło 16,9% badanych a wykorzystywania danych do nauki i rozwoju, a nie tylko do rozrywki – 14,7%.

Na kwestię etycznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych wskazała jedna dziesiąta badanej młodzieży (10,2%), a na świadomość wartości własnych danych i tego, że – w związku z ich wartością – mogą one być chętnie wykorzystywane przez firmy lub instytucje – blisko jedna dziesiąta (8,1%).

Korzystanie z danych a przyszła praca młodzieży

Ponad jedna trzecia ankietowanych (37,0%) w sposób zdecydowany stwierdza, że w ich przyszłej pracy na pewno będzie przydatna umiejętność analizowania danych i korzystania z nich. Niemal jedna trzecia (31,6%) odpowiada, że taka kompetencja raczej będzie im potrzebna. W sumie ponad dwie trzecie młodych ludzi (68,6%) jest przekonanych, że w ich przyszłej pracy zawodowej przydatna będzie umiejętność analizowania danych lub korzystania z nich w inny sposób.

W sposób zdecydowany o konieczności posiadania w przyszłej pracy umiejętności analizowania i korzystania z danych najczęściej mówią młodsi badani (w wieku 15 i 16 lat – odpowiednio: 38,5% i 39,0%; wśród starszych odsetek ten jest wyraźnie niższy: 17 lat – 36,3%, 18 lat – 34,4%), mieszkający na wsi (39,4% – w miastach odsetek ten wynosi 34,7%) i uczący się w technikach (42,0%). Ponadto wyraźnie częściej są to chłopcy (40,2%) niż dziewczęta (35,2%).

Ponad trzykrotnie mniej osób ma odmienne zdanie: w sumie jedna piąta badanych (21,0%) uważa, że takie umiejętności nie będą konieczne w ich przyszłej pracy: 2,9% jest

o tym zdecydowanie przekonana a 13,6% - raczej. Warto zwrócić uwagę, że 4,5% młodych ludzi jest przekonanych, że umiejętność analizowania danych lub korzystania z nich nie będzie potrzebna w ich przyszłej pracy nie dlatego, że będzie to zbędne, ale dlatego, że są przekonani, iż wykona to za nich sztuczna inteligencja. Co dziesiąty respondent (10,4%) nie potrafi odpowiedzieć na to pytanie.

Wyniki jednoznacznie pokazują, że zdecydowana większość młodych uważa umiejętność analizowania danych za ważną – lub wręcz niezbędną – w przyszłej pracy. Sugerują ponadto, że młodzież widzi przyszłość zawodową jako coraz bardziej opartą na danych i technologiach.

Dane publiczne i otwarte dane

Czy młodzi ludzie wiedzą czym są dane publiczne i czy z danych takich korzystają? Czy spotkali się – w teorii lub praktyce – z pojęciem „otwarte dane”? Czy korzystają z portali oferujących takie dane, jak często i w jakim celu? Jak oceniają te portale pod względem użyteczności zawartych tam danych?

Znajomość pojęć „dane publiczne” i „otwarte dane”

Ponad połowa badanych (55,0%) deklaruje, że zna znaczenie pojęcia „dane publiczne”. Ponad jedna trzecia (37,5%) kojarzy to pojęcie, ale bez pełnego zrozumienia tego, co dokładnie ono oznacza. Mniej niż jedna dziesiąta respondentów (7,5%) przyznaje, że o danych publicznych nigdy wcześniej nie słyszała.

Ponad jedna trzecia badanej młodzieży (35,8%) deklaruje znajomość pojęcia „dane otwarte”. Ponad dwie piąte ankietowanych (44,7%) słyszało o otwartych danych, choć nie są pewni definicji tego pojęcia. Jedna piąta młodzieży (19,6%) spotyka się z tym pojęciem po raz pierwszy.

Wyniki pokazują, że młodzież częściej zna pojęcie „dane publiczne” niż „dane otwarte”, choć ogólny poziom świadomości w obu obszarach jest raczej wysoki.

Korzystanie z portali z danymi publicznymi / otwartymi

Odpowiedzi młodzieży na pytanie, czy korzystali kiedykolwiek z portali udostępniających dane publiczne lub otwarte, takich jak dane.gov.pl, geoportal.gov.pl, stat.gov.pl czy miejskie portale z mapami i statystykami raczej skłaniają do wniosków optymistycznych.

Najliczniejsza grupa, bo ponad dwie piąte badanych (43,2%), deklaruje, że korzystała z takich portali. Oznacza to, że spora część młodych ludzi miała styczność z danymi publicznymi.

Wśród osób, które korzystały z portali z danymi publicznymi/otwartymi, najczęściej robili to: mieszkańcy wsi (45,4%, w miastach – 41,1%), uczniowie techników (50,7%),

najmłodsi badani – w wieku 15 lat (49,6%, wśród najstarszych – osiemnastolatków – jest to 39,4%) a także chłopcy (49,6%, wśród dziewcząt odsetek korzystających wynosi 36,7%).

Blisko jedna trzecia respondentów (30,0%) odpowiada, że nigdy nie korzystała z takich serwisów. Natomiast ponad jedna czwarta (26,8%) nie pamięta, czy miała z nimi do czynienia, co może wskazywać, że kontakt z danymi publicznymi bywa nie zawsze zauważany lub jasno identyfikowany.

Odpowiedzi pokazują więc, że mniej niż połowa młodych osób miała już styczność z portalami z danymi oferującymi dane publiczne i/lub otwarte.

Jakie są cele korzystania z takich portali? Najczęściej wskazywanym powodem jest poszukiwanie konkretnych informacji – robi tak aż dwie trzecie badanych (66,4%). To pokazuje, że młodzi ludzie traktują te portale przede wszystkim jako źródło potrzebnych, praktycznych danych.

Znacząca grupa (31,7%) zagląda tam z ciekawości, chcąc dowiedzieć się czegoś nowego. Podobnie często (30,8%) portale z danymi służą do nauki lub realizacji projektów szkolnych.

Co czwarty respondent (23,7%) trafia na takie portale, ponieważ ktoś je wcześniej polecił lub przesłał link. Co piąty (21,7%) korzysta z nich w związku z rozwijaniem własnych zainteresowań.

Rzadziej wskazywane, ale nadal istotne cele to: pomoc znajomym (16,3%), planowanie czegoś praktycznego (15,8%), wykorzystanie danych do gier, quizów czy eksperymentów (14,5%). Na inne cele wskazał co pięćdziesiąty badany (2,4%).

Zestawienie pokazuje, że portale z danymi publicznymi są wykorzystywane zarówno w zadaniach szkolnych i praktycznych, jak i z czystej ciekawości – a młodzież sięga po nie wtedy, gdy potrzebuje sprawdzonych, konkretnych informacji.

Jeśli chodzi o częstotliwość korzystania z portali udostępniających dane publiczne lub dane otwarte, największa część badanych (35,8%), określa iż robi to bardzo rzadko, czyli kilka razy w roku.

Blisko jedna czwarta (23,2%) sięga po takie dane co najmniej raz w miesiącu. Tyle samo osób (23,0%) zagląda na te portale sporadycznie – raz w roku lub rzadziej.

Ponad jedna dziesiąta badanych (12,9%) skorzystała z nich tylko raz. Najmniej liczna grupa (5,1%) nie potrafi określić, jak często korzysta z takich danych lub portali.

Zestawienie sugeruje, że choć młodzież nie zawsze sięga po dane publiczne systematycznie, to jednak większość ma z nimi kontakt przynajmniej kilka razy w roku.

Preferowane formy dostarczanych informacji

Biorąc pod uwagę preferowane formy otrzymywania informacji o Polsce, mieście lub szkole, widzimy, że badani najczęściej wskazują na prostą aplikację w postaci mapy lub wykresu. Taki sposób wybrała jedna trzecia badanych (32,5%), co pokazuje, że młodzież najbardziej ceni interaktywne i przystępne narzędzia.

Drugim najpopularniejszym wyborem jest artykuł lub materiał informacyjny (21,3%), a tuż za nim opracowanie przygotowane przez AI – np. ChatGPT, Gemini – (19,3%). Wskazania na takie formy świadczy o tym, że wiele osób preferuje gotowe, uporządkowane treści, które łatwo zrozumieć.

Filmik lub infografikę wybrała ponad jedna dziesiąta ankietowanych (14,1%) – to forma wizualna, która szybko przekazuje najważniejsze informacje. Blisko jedna dziesiąta osób (9,1%) zdecydowałaby się na tabelę lub zestaw liczb, czyli bardziej techniczne podejście. Na inne formy przekazywania informacji wskazała nieznaczna liczba badanych (3,7%).

Z danych wynika, że młodzież najchętniej korzysta z form prostych w odbiorze i obsłudze, zwłaszcza interaktywnych aplikacji oraz klarownych materiałów tekstowych.

Bariery w korzystaniu z portali z danymi publicznymi

Co najbardziej utrudnia młodym ludziom korzystanie z portali z danymi publicznymi, takimi jak dane.gov.pl czy stat.gov.pl? Okazuje się, że główna przyczyna jest dość prozaiczna, bowiem najczęściej wskazywana przeszkoda to brak wiedzy o istnieniu takich stron. Odpowiedź tę wskazała jedna czwarta badanych (25,1%). Oznacza to, że dla wielu osób problem zaczyna się jeszcze zanim spróbują z portali skorzystać.

Tuż za tą przyczyną znajdują się trudności związane z formą prezentacji informacji. Blisko jedna czwarta osób (23,4%) uważa, że w portalach tych brakuje prostych przykładów i grafik, które ułatwiłyby zrozumienie danych. Podobna liczba badanych (22,9%) wskazuje, że nie potrafi zinterpretować treści znajdujących się na tych stronach.

Dla jednej piątej użytkowników (19,5%) barierą jest zbyt wiele liczb i tabel, co może przytłaczać i zniechęcać do szukania informacji. Kolejną trudnością jest samo znalezienie odpowiednich danych – 16,9% osób podkreśla, że nie potrafi wyszukać danych w tych portalach.

Mniej niż jedna dziesiąta badanych (8,8%) deklaruje, że nie wie, jak korzystać z portali w praktyce, np. jak pobierać dane czy czytać wykresy.

Z odpowiedzi wynika, że największym wyzwaniem jest zarówno brak świadomości, jak i zrozumiała forma danych. Młodzież potrzebuje bardziej przystępnych, wizualnych i intuicyjnych sposobów prezentowania informacji.

Formaty danych najczęściej spotykane w internecie lub na portalach z danymi

Spójrzmy z jakimi formatami danych młodzież najczęściej spotyka się w internecie lub na portalach z danymi. Okazuje się, że najbardziej powszechne są pliki PDF – wskazało je ponad dwie piąte badanych (44,8%). Jest to o tyle zrozumiałe, ponieważ raporty, zestawienia czy prezentacje udostępniane online, bardzo często występują właśnie w tym formacie – mimo że nie jest to format otwarty.

Na drugim miejscu znalazły się arkusze XLS/CSV, czyli formaty wykorzystywane m.in. w Excel i Google Sheets. Spotyka się z nimi ponad jedna trzecia respondentów (36,0%), co sugeruje, że wielu młodych ludzi ma kontakt z danymi w bardziej „surowej" (czy też otwartej) formie.

Ponad jedna czwarta osób (29,8%) przyznaje, że nie wie lub nie zwraca uwagi na to, w jakim formacie są udostępniane dane. Można przypuszczać, że dla tej grupy istotniejsza jest treść niż techniczna forma.

Kolejne wskazania dotyczą bardziej specjalistycznych formatów. JSON i XML, czyli pliki tekstowe wykorzystywane w aplikacjach i serwisach internetowych, rozpoznaje jedna czwarta młodych osób (24,5%). Z kolei formaty przestrzenne, takie jak GeoJSON lub SHP (np. mapy, dane geograficzne), wskazała niemal jedna piąta badanych (18,8%).

Powyższe wyniki pokazują, że młodzież najczęściej styka się z formatami znanymi z codziennego korzystania z internetu i szkoły, natomiast bardziej techniczne struktury rozpoznaje znacznie mniejsza grupa.

Znajomość i ocena portali: dane.gov.pl i kronika.gov.pl

Portal dane.gov.pl oferuje duże ilości danych w formatach otwartych, które każdy z użytkowników może bezpłatnie wykorzystywać w dowolnych celach. Portal kronika.gov.pl udostępnia zasoby z obszarów nauki i kultury – również bezpłatnie i w dowolnym celu. Czy młodzież korzysta z tych portali i jak je ocenia? Spójrzmy na wyniki badania.

Znajomość portalu dane.gov.pl

Portal dane.gov.pl jest raczej słabo rozpoznawalny wśród młodych osób. Ponad dwie piąte badanych (42,5%) – i to największa grupa – w ogóle go nie zna. Jedna trzecia (34,9%) deklaruje, że zna stronę, ale nigdy z niej nie korzystała. Ponad jedna piąta młodzieży (22,7%) deklaruje, że zna ten portal i korzystała z jego zasobów.

O znajomości i korzystaniu z portalu dane.gov.pl, częściej niż inni, mówią mieszkańcy wsi (23,6%, w miastach odsetek ten jest niższy i wynosi 21,8%), uczniowie techników (24,9%) zdecydowanie częściej niż uczniowie szkół podstawowych (16,8%), sporadyczni

użytkownicy internetu (kilka razy w tygodniu – 31,9%, rzadziej niż raz w tygodniu – 24,0%), częściej niż użytkownicy intensywni (kilka razy dziennie – 22,1%, raz dziennie – 17,4%) a także chłopcy (26,1%) wyraźnie częściej niż dziewczęta (17,1%).

Wyniki wskazują, że dostęp do danych publicznych nie jest jeszcze powszechną praktyką wśród młodzieży, a wiedza o istnieniu takich narzędzi jest ograniczona.

Znajomość portalu kronika.gov.pl

Portal kronika.gov.pl jest mniej rozpoznawalny niż portal dane.gov.pl. Ponad połowa badanych (56,3%) deklaruje, że w ogóle go nie zna. Blisko jedna trzecia (30,0%) słyszała o tym portalu, ale nigdy z niego nie korzystała. Jedynie 13,6% respondentów ma doświadczenie w jego używaniu.

Częściej niż pozostali korzystanie z portalu kronika.gov.pl deklarują mieszkańcy wsi (14,5%), piętnastolatkowie (15,4%) oraz uczniowie ostatnich klas szkół podstawowych (16,0%).

Dane sugerują, że świadomość istnienia narzędzi cyfrowych w postaci portalu kronika.gov.pl i dotyczących historii, kultury i nauki wśród młodych osób jest bardzo niska, a faktyczne korzystanie z nich – nieznaczne.

Postrzeganie sztucznej inteligencji (AI)

Sztuczna inteligencja (AI) obecna jest dziś w bardzo wielu dziedzinach życia. Młodzież korzysta z AI w zasadzie na co dzień. Poprosiliśmy badanych o zastanowienie się nad rolą AI we współczesnym świecie i w ich życiu. Jak młodzi ludzie postrzegają AI, w jakim stopniu do rozwiązań przez nią proponowanych mają zaufanie i czy potrafią odróżnić czy różnego rodzaju treści zostały wygenerowane przez AI czy nie?

Znajomość i skojarzenia z pojęciem „sztuczna inteligencja”

Znajomość pojęcia „sztuczna inteligencja” jest wśród młodzieży powszechna. Dziewięciu na dziesięciu pytanych (87,0%) deklaruje, że wie, czym jest AI. Kolejne Blisko co dziesiąty badany (8,9%) przyznaję, że słyszał o tym, choć niekoniecznie potrafi dokładnie wyjaśnić, co oznacza to pojęcie. Tylko nieliczna grupa, 4,1%, przyznaje, że nigdy wcześniej o sztucznej inteligencji nie słyszała.

Wyniki wyraźnie pokazują, że sztuczna inteligencja jest obecna w świadomości młodych ludzi i stanowi dla nich dobrze rozpoznawalny temat.

Jakie skojarzenia mają badani, kiedy słyszą określenie „sztuczna inteligencja”? Pojęcie to najczęściej kojarzone jest z funkcjami dialogowymi, takimi jak sztuczna mowa czy chatboty (22,6%). Kolejne skojarzenia dotyczą szeroko rozumianej wiedzy, mądrości i

inteligencji (16,2%), a także praktycznej pomocy i ułatwiania wykonywania codziennych zadań (14,5%).

Jedna dziesiąta respondentów wskazuje na skojarzenia związane z robotami i automatami (10,0%) oraz szybkim wyszukiwaniem informacji (9,8%). Część badanych – co prawda niezbyt duża – sztuczną inteligencję kojarzy ze sformułowaniem AI (6,3%). Niewielka grupa respondentów kojarzy ją zaś z nauką i edukacją (3,4%) oraz z tworzeniem obrazów, grafiki, zdjęć (2,4%).

Od 1,1% do 1,7% wskazań uzyskały skojarzenia z postępem i przyszłością, elektroniką i komputerami, programowaniem, a także rozrywką. Inne skojarzenia uzyskały wyniki poniżej 1,0%. Co dwudziesty młody człowiek (5,5%) nie potrafi wymienić żadnych skojarzeń z pojęciem „sztuczna inteligencja".

Znajomość aplikacji AI

Respondenci zdecydowanie najczęściej kojarzą sztuczną inteligencję z aplikacją ChatGPT, którą wskazało blisko 69,9% badanych. Na drugim miejscu – ale wskazywany już ponad trzykrotnie rzadziej – znalazł się Gemini (20,1%).

Natomiast pozostałe narzędzia – takie jak Microsoft Copilot czy Siri – pojawiają się zdecydowanie rzadziej, osiągając wartości na poziomie 2–3%. Inne aplikacje, takie jak Snapchat MyAI, Alexa, Midjourney, Perplexity, Leonardo AI czy Claude, były wskazywane incydentalnie i stanowią marginalną część rozkładu odpowiedzi. Uzyskane wyniki pokazują więc silną dominację dwóch najbardziej rozpoznawalnych narzędzi AI wśród użytkowników.

Poziom zaufania i ocena wpływu AI na życie ludzi

Najwięcej osób, bo ponad jedna trzecia (36,1%) uważa, że wpływ AI jest „ani negatywny, ani pozytywny", co pokazuje, że wielu młodych patrzy na ten temat neutralnie.

Oceny pozytywne i negatywne rozkładają się po równo, zyskująco niemal jednej trzeciej wskazań. Różnicę dostrzegamy jedynie w natężeniu ocen skrajnych (bardzo pozytywnych i bardzo negatywnych). W sumie 32,6% badanych ocenia wpływ AI negatywnie (z czego 20,0% raczej negatywnie a 12,6% bardzo negatywnie. Z kolei 31,3% wpływ ten ocenia pozytywnie (22,8% raczej a 8,5% zdecydowanie pozytywnie).

Takie wyniki sugerują, że opinie młodzieży są zróżnicowane, ale dominują postawy wyważone, w których zarówno możliwości, jak i zagrożenia AI są dostrzegane w podobnym stopniu.

Ocenom skrajnie negatywnym sprzyja brak umiejętności samodzielnej oceny wiarygodności informacji znajdowanych w internecie – osoby, które nie potrafią tego zrobić zdecydowanie częściej (31,6%) oceniają rolę AI jako bardzo negatywną niż te, które to potrafią i sprawdzają wiarygodność treści w internecie zawsze (12,9%) lub

czasami (10,7%). Bardzo negatywnie o roli sztucznej inteligencji częściej wypowiadają się też najstarsi badani (13,9%) niż najmłodsi (11,2%) a także mieszkańcy miast (13,8%) niż wsi (11,4%).

Jaki jest poziom zaufania młodych ludzi do sztucznej inteligencji? Można powiedzieć, że kwestię zaufania młodzieży do AI cechuje ambiwalencja, mimo to jednak nieufność nieznacznie przeważa nad zaufaniem.

Najbardziej liczna jest grupa, która nie potrafi jednoznacznie ocenić AI: ponad jedna trzecia badanych (37,2%) odpowiada bowiem, że trudno jest zająć jednoznaczne stanowisko, ponieważ wszystko zależy od tego, kto ją tworzy i od sposobu jej wykorzystania.

W sumie jedna trzecia respondentów (33,7%) nie ma zaufania do AI. Umiarkowaną nieufność wyraża ponad jedna piąta badanych (21,4%), twierdząc, że co prawda sztuczna inteligencja jest przydatna w technologiach, ale łatwo można jej nadużywać. Zdecydowaną nieufność – wyrażoną w stwierdzeniu, że sztuczna inteligencja może być niebezpieczna i nieprzewidywalna – deklaruje ponad jedna dziesiąta respondentów.

Na zaufanie do AI w sumie wskazuje sporo ponad jedna piąta młodzieży (29,2%), z czego 23,4% podkreśla, że raczej ufa sztucznej inteligencji, wierząc, że może ona pomagać ludziom i że jest możliwe jej kontrolowanie a kolejne 5,8% badanych stwierdza, że całkowicie ufa AI, dodając, że widzi w niej szansę na rozwój świata i poprawę jakości życia.

Skrajną nieufność wobec AI częściej niż inni odczuwają mieszkańcy wsi (12,7%), badani w wieku 18 lat – czyli najstarsi w badanej próbie (14,9%), a także uczniowie liceów ogólnokształcących (13,4%). Z kolei o pełnym zaufaniu mówią najczęściej osoby mieszkające w miastach (6,4%) oraz przedstawiciele płci męskiej (6,7%, wśród dziewcząt jest to zaledwie 2,8%).

Możliwe scenariusze rozwoju AI w przyszłości

W prognozowaniu rozwoju sztucznej inteligencji przez młodych ludzi pojawiają się zarówno scenariusze optymistyczne, jak i pesymistyczne. Wydaje się jednak, że przeważają te pierwsze.

Najczęściej młodzi ludzie uważają, że AI zastąpi część ludzi w pracy, ale jednocześnie stworzy też nowe zawody i nowe możliwości w innych obszarach. Odpowiedzi takiej udziela jedna czwarta badanych (25,1%).

Niewiele mniej, bo 23,8%, przewiduje, że sztuczna inteligencja stanie się codziennym narzędziem, obecnym w większości dziedzin życia – równie powszechnym jak obecnie internet czy telefon.

Ponad jedna piąta osób (21,7%) spodziewa się, że AI będzie coraz mądrzejsza i bardziej autonomiczna, co być dla człowieka niebezpieczne. Podobnie myśli mniej niż jedna piąta badanych (16%), która wyraża obawę, że AI doprowadzi do utraty kontroli przez człowieka nad tą technologią, co może rodzić poważne zagrożenia.

Mniej liczna grupa – 14,4% – sądzi, że AI poprawi jakość życia, ułatwiając naukę, zakupy, transport czy inne codzienne zadania.

Dla 11,7% rozwój AI oznacza ryzyko utraty prywatności, ponieważ technologia ta może zbierać i analizować coraz więcej danych, pozwalając firmom lub rządom wiedzieć o nas i naszych zrachowaniach zbyt dużo.

Co dziesiąty młody człowiek (10,9%) wierzy, że sztuczna inteligencja pomoże w rozwiązywaniu poważnych problemów świata, takich jak klimat, edukacja czy zdrowie. Zbliżony odsetek badanych (10,2%) jest zdania, że AI nie zmieni zbyt wiele i będzie tylko kolejnym narzędziem technologicznym.

Mniej niż jedna piąta badanych (16,3%) przyznaje, że trudno im przewidzieć, jak potoczy się rozwój sztucznej inteligencji w przyszłości.

Korzystanie ze wsparcia sztucznej inteligencji

Jak często młodzi ludzie korzystają ze wsparcia sztucznej inteligencji; jak popularne jest to narzędzie wśród młodzieży?

Połowa badanych (49,5%) przyznaje, że sięga po narzędzia AI tylko czasami, czyli okazjonalnie wspiera się nimi w różnych zadaniach. Jedna czwarta (24,8%) deklaruje, że korzysta z nich regularnie, co oznacza, że AI stała się dla nich stałym elementem codziennych aktywności. W sumie więc zdecydowana większość młodych ludzi – bo trzy czwarte (74,3%) – korzysta, bardziej lub mniej regularnie, ze wsparcia sztucznej inteligencji.

15,0% osób słyszało o narzędziach AI, ale z nich nie korzysta, mimo że są świadomi ich możliwości a jedynie niewielka grupa (6,8%) nigdy nie korzystała z takich technologii.

Najmniej liczne (3,9%) są osoby, które nie wiedzą, czym jest sztuczna inteligencja lub ChatGPT, co wskazuje na stosunkowo niski poziom cyfrowego wykluczenia wśród badanych.

Regularne korzystanie z AI najczęściej deklarują najmłodsi badani – w wieku 15 lat (27,2%) oraz uczący się w technikach (28,0%). Z kolei respondenci najstarsi – w wieku 18 lat (8,7%) są tymi, którzy najczęściej przyznają, że nigdy nie korzystali z pomocy AI.

Spójrzmy w jakich celach i w jakich sytuacjach młodzi ludzie najczęściej korzystają z narzędzi opartych na sztucznej inteligencji.

Zdecydowanie najliczniejsza grupa badanych (65,2%) wskazuje, że AI najczęściej pomaga w nauce i odrabianiu lekcji, co pokazuje, że pełni ważną rolę w codziennym edukacyjnym wsparciu. Połowa respondentów (50,2%), używa jej do wyszukiwania informacji i ciekawostek, czyli traktuje AI jako szybkie źródło wiedzy.

Jedna czwarta młodych ludzi (24,4%) korzysta z niej przy pisaniu tekstów – takich jak eseje, wypracowania czy posty w internecie.

Blisko jedna piąta (17,9%) wykorzystuje AI w bardziej technicznych zadaniach – do programowania lub wykonywania prac projektowych.

Dla rozrywki, zabawy lub prowadzenia rozmów narzędzia AI wykorzystuje ponad jedna dziesiąta młodzieży (12,6%) a do tworzenia treści kreatywnych – grafiki, muzyki czy multimediów – jedna dziesiąta (9,8%).

Do codziennych, praktycznych zadań (zakupy, planowanie, organizacja) sztuczną inteligencję wykorzystuje mniej niż jedna dziesiąta ankietowanych (7,7%), a 6,1% wskazało inne zastosowania. Jedynie co dwudziesty badany (4,7%) sięga po sztuczną inteligencję w celach zarobkowych, np. przy projektach, konkursach lub freelancingu.

Ocena dotychczasowych doświadczeń z narzędziami AI

Czy dotychczasowe doświadczenia młodych ludzi są raczej pozytywne, czy negatywne; czy są zadowoleni, czy też nie?

Największa grupa (33,8%) ocenia swoje doświadczenia raczej pozytywnie – AI jest dla nich przydatna i pomaga zaoszczędzić czas. Prawie tak samo liczna (31,8%) jest grupa, która wskazuje odpowiedź środkową: ani dobrze, ani źle – narzędzia czasem pomagają, ale innym razem przeszkadzają.

12,9% badanych ma bardzo pozytywne doświadczenia, podkreślając, że AI to świetne narzędzie, które realnie ułatwia codzienne zadania. Jednak – z drugiej strony – dokładnie tyle samo osób (12,9%) ocenia swoje doświadczenia raczej negatywnie, zauważając, że sztuczna inteligencja bywa pomocna, ale często się myli.

Na bardzo negatywne doświadczenia ze sztuczną inteligencją, zwracając uwagę na błędne lub bezsensowne odpowiedzi generowane przez AI, wskazuje blisko jedna dziesiąta badanych (8,7%).

W jaki sposób badani korzystają z treści generowanych przez sztuczną inteligencję?

Najczęściej (31,0%) badani modyfikują tylko fragmenty tekstu, pozostawiając jednak jego główny sens bez większych zmian. To pokazuje, że wielu młodych traktuje AI jako narzędzie pomocnicze, ale nie tworzy materiałów całkowicie od podstaw.

Kolejna duża grupa (24,7%) używa treści wygenerowanych przez AI jako inspiracji: przerabiają je, dopisują własne elementy i zmieniają styl lub strukturę. W ich przypadku AI pełni rolę punktu wyjścia do tworzenia czegoś bardziej autorskiego.

Z kolei 22,2% użytkowników kopiuje większość materiału, nanosząc jedynie drobne poprawki. To pokazuje, że część odbiorców korzysta z AI bardziej pasywnie, wprowadzając tylko kosmetyczne zmiany.

Wyraźnie mniejsza grupa, 8,3%, kopiuje niemal całość treści bez zmian, np. do zadań szkolnych czy wypracowań. Choć to niewielki odsetek, stanowi on sygnał o możliwych nadużyciach.

Ponad jedna dziesiąta osób (13,8%) twierdzi, że w ogóle nie używa treści generowanych przez AI – to pokazuje, że mimo rosnącej popularności narzędzi, część młodych pozostaje wobec nich sceptyczna lub nie odczuwa potrzeby korzystania z rozwiązań tego typu.

Umiejętność oceny czy treści zostały wygenerowane przez AI

Spora część badanych deklaruje trudności z rozpoznaniem materiałów stworzonych przez AI.

Najczęściej młodzież dobrze radzi sobie z rozpoznaniem wideo deepfake – 40,6% ocenia swoje umiejętności wysoko (5 w skali od 1 do 5), a kolejne 24,2% średnio dobrze. To może wynikać z szerokiej świadomości zagrożeń związanych z podrobionymi nagraniami.

Jeśli chodzi o zdjęcia i obrazy, 41,3% badanych uważa, że jest w stanie dobrze rozpoznać materiały wygenerowane przez AI. Podobnie wygląda sytuacja z głosem – 33,7% ocenia swoje umiejętności wysoko, choć tutaj rozkład jest bardziej wyrównany, co sugeruje większą trudność.

W przypadku tekstu – artykułów, wypracowań czy postów – młodzież jest mniej pewna swoich możliwości. Tylko 13,3% przyznaje, że z dużą łatwością potrafi odróżnić treści AI od ludzkich. Aż 36,1% deklaruje średni poziom rozpoznania, co sugeruje, że narzędzia tekstowe AI stają się trudne do wykrycia dla przeciętnego odbiorcy.

W ujęciu ogólnym – „czy coś jest AI" – respondenci są podzieleni. 30,6% uważa, że dobrze identyfikuje treści stworzone przez sztuczną inteligencję, ale równie liczna grupa wybiera odpowiedzi środkowe, co wskazuje na niepewność i zmienność doświadczeń.

Podsumowując, młodzież najlepiej rozpoznaje deepfake'i i grafiki, nieco gorzej głos, a największą trudność sprawia odróżnienie tekstów wygenerowanych przez AI.

Zasady korzystania z narzędzi sztucznej inteligencji w szkołach

Blisko jedna trzecia uczniów (32,9%) deklaruje, że w ich szkole nie ma żadnych zasad związanych z używaniem AI. Oznacza to, że w wielu placówkach temat ten nie został jeszcze uregulowany.

Niewiele mniej, bo 29,4%, przyznaje, że nie wie, czy takie zasady istnieją lub po prostu nie zwracało na to uwagi. To sugeruje, że nawet jeśli regulacje są, to nie zawsze są jasno komunikowane uczniom.

Jedna piąta badanych (20,6%) mówi, że zasady obowiązują tylko częściowo – na wybranych przedmiotach lub u konkretnych nauczycieli. Może to oznaczać, że szkoły dopiero wypracowują swoje podejście i robią to na poziomie pojedynczych nauczycieli.

Najmniej liczna grupa badanych (17,1%) potwierdza, że w ich szkole funkcjonują jasno określone zasady dotyczące korzystania z AI. To stosunkowo niewielka część, co pokazuje, że temat dopiero zaczyna być formalnie porządkowany w systemie edukacji.

O istnieniu zasad korzystania w szkole z AI mówią najczęściej uczniowie ostatnich klas szkół podstawowych (22,7%), z kolei na brak takich zasad, częściej niż inni, wskazują uczniowie techników (31,5%) oraz liceów ogólnokształcących (35,6%).

Podsumowując: w większości szkół zasady korzystania z narzędzi AI są nieobecne, niejasne lub niespójne, a precyzyjne regulacje to wciąż rzadkość.

Podsumowanie badania i główne wnioski

Badanie pokazało, że młodzież urodzona w latach 2007–2010 funkcjonuje w świecie silnie zdominowanym przez technologie cyfrowe, które wywierają wpływ na niemal każdy aspekt ich codzienności – od organizacji czasu wolnego, przez sposób zdobywania informacji, po kształtowanie relacji społecznych.

Smartfon jest urządzeniem absolutnie powszechnym i pełni rolę narzędzia pierwszego wyboru do komunikacji, nauki, rozrywki, eksploracji treści oraz korzystania z coraz bardziej złożonych ekosystemów aplikacyjnych.

Internet stanowi dla młodzieży podstawowe środowisko funkcjonowania – ogromna większość badanych korzysta z niego wiele razy dziennie, a część jest w praktyce połączona z siecią nieustannie. Ta intensywność użytkowania sprawia, że granice między światem offline i online zacierają się, a aktywności cyfrowe stają się integralnym elementem rozwoju społecznego, edukacyjnego i emocjonalnego młodych ludzi.

Wyniki potwierdzają, że aplikacje są głównym „oknem na świat” młodzieży, a ich wykorzystanie jest wielowymiarowe – obejmuje zarówno rozrywkę, komunikację, jak i dostęp do wiedzy oraz informacji o świecie. YouTube, TikTok, Instagram i komunikatory

takie jak Messenger, WhatsApp czy Discord pełnią równocześnie funkcję platform informacyjnych, edukacyjnych i społecznościowych. Młodzi poruszają się między nimi swobodnie, korzystając z kilku aplikacji równocześnie, często wielozadaniowo.

Ten wielokanałowy styl funkcjonowania wiąże się z szybkim przepływem treści i krótkimi formami przekazu, które odpowiadają ich przyzwyczajeniom, ale jednocześnie mogą przyczyniać się do fragmentaryzacji wiedzy oraz skracania czasu koncentracji. Jednocześnie ważnym wnioskiem jest to, że mimo dominacji komunikacji cyfrowej młodzież nadal – i jest to wniosek optymistyczny z socjologicznego punktu widzenia – wskazuje bezpośrednie spotkania jako preferowany sposób kontaktu z rówieśnikami. Oznacza to, że aktywność online uzupełnia, a nie zastępuje relacje twarzą w twarz, choć intensywność komunikacji cyfrowej ma wpływ na jej dynamikę i styl.

Kolejnym istotnym obszarem wyników jest sposób pozyskiwania informacji. Media społecznościowe stały się dla młodzieży głównym źródłem wiedzy o bieżących wydarzeniach, trendach i tematach społecznych. Tradycyjne media – prasa, radio i telewizja – są wykorzystywane marginalnie i – co całkiem prawdopodobne – głównie w sytuacjach, gdy pełnią rolę tła domowego lub są wykorzystywane przez starszych domowników – są konsumowane przez młodych ludzi niejako „przy okazji".

Dominacja platform społecznościowych wiąże się z silnym „algorytmicznym filtrowaniem" treści, co wpływa na postrzeganie rzeczywistości i może sprzyjać powstawaniu baniek informacyjnych. Zjawisko to może być dla młodych ludzi groźne, bowiem może pozbawiać ich całościowego oglądu rzeczywistości i przez to przekazywać obraz zniekształcony. Mimo to badanie pokazuje, że młodzież wykazuje coraz większą ostrożność w ocenie treści. Znaczna część stara się weryfikować informacje, choć sposoby weryfikacji są często proste – porównanie kilku źródeł, sprawdzanie komentarzy innych użytkowników czy intuicyjna ocena wiarygodności. Tylko niewielki odsetek badanych stosuje bardziej zaawansowane metody sprawdzania wiarygodności treści.

W zakresie kompetencji cyfrowych młodzież prezentuje wysoki poziom umiejętności praktycznych – sprawnie obsługuje urządzenia, aplikacje, komunikatory i narzędzia multimedialne. Uczenie się nowych funkcji i programów odbywa się najczęściej metodą prób i błędów, intuicyjnie, bez potrzeby korzystania z instrukcji czy formalnych materiałów edukacyjnych.

Pomimo takich umiejętności wiedza młodych o mechanizmach gromadzenia danych, logice działania algorytmów, zasadach przetwarzania informacji i konsekwencjach udostępniania danych w sposób niekontrolowany jest ograniczona. Wielu badanych zdaje sobie sprawę, że aplikacje „śledzą" ich aktywność, ale nie potrafi wyjaśnić, w jaki sposób się to odbywa ani jakie ma to konsekwencje dla ich prywatności. To połączenie wysokich kompetencji użytkowych z niską świadomością przetwarzania danych tworzy istotną lukę edukacyjną, która powinna stanowić jeden z priorytetów działań instytucji państwowych. Optymalnym stanem powinna być bowiem równowaga między wysokimi

kompetencjami cyfrowymi w aspekcie technicznym a wysokimi kompetencjami cyfrowymi w aspekcie świadomościowym czyli dojrzałością cyfrową młodzieży.

Badanie ujawniło również niewielki poziom znajomości pojęć związanych z danymi publicznymi. Choć część młodych deklaruje, że zetknęła się z portalami udostępniającymi dane, takimi jak dane.gov.pl czy lokalne bazy informacji, to faktyczne korzystanie z nich jest minimalne i dotyczy przede wszystkim celów szkolnych, edukacyjnych lub okazjonalnego wyszukiwania informacji. Młodzież wyraźnie preferuje aplikacje, które prezentują dane w przetworzonej, atrakcyjnej i wizualnej formie – interaktywne wykresy, mapy, krótkie podsumowania, grafiki lub filmy. Dane surowe są postrzegane jako trudne, mało zrozumiałe i nieprzystępne. Największymi barierami wskazywanymi przez respondentów są: nieznajomość portali, brak jasnego kontekstu użycia danych oraz zbyt skomplikowana forma prezentacji. Oznacza to, że aby zwiększyć wykorzystanie danych publicznych, konieczne jest tworzenie narzędzi i treści dopasowanych do stylu przyswajania informacji charakterystycznego dla młodzieży: zwięzłych, wizualnych, interaktywnych i intuicyjnych.

W kontekście bezpieczeństwa cyfrowego młodzież wykazuje umiarkowaną świadomość zagrożeń, takich jak niewłaściwe wykorzystanie danych osobowych, manipulacje algorytmiczne czy dezinformacja. Większość młodych stara się chronić swoją prywatność poprzez podstawowe ustawienia kont, ograniczanie udostępnianych informacji oraz unikanie podejrzanych źródeł.

Gotowość do dzielenia się danymi w sposób intencjonalny pozostaje niska. Respondenci deklarują, że są skłonni udostępniać informacje tylko wtedy, gdy widzą wyraźną korzyść, na przykład poprawę działania aplikacji lub – w mniejszym stopniu – pomoc innym. Podejście to potwierdza, że młodzież myśli o danych przede wszystkim w sposób pragmatyczny i transakcyjny, a nie systemowy i altruistyczny.

Mając na uwadze wszystkie wyniki, badanie dostarcza istotnych wskazówek w obszarach: edukacji cyfrowej, polityki informacyjnej i rozwoju portali danych. Przede wszystkim konieczne jest tworzenie materiałów edukacyjnych dotyczących roli danych, sposobów ich udostępniania i wykorzystywania, które byłyby atrakcyjne dla młodzieży oraz dostosowane do jej sposobu uczenia się – krótkie formy, treści wizualne, narracje oparte na przykładach i praktycznych zastosowaniach. Równie dużą rolę odgrywa rozwijanie intuicyjnych narzędzi pozwalających młodym zrozumieć, skąd pochodzą dane, w jaki sposób są przetwarzane oraz jak mogą być wykorzystane do rozwiązywania realnych problemów. Jednocześnie należy wspierać kompetencje krytyczne związane z oceną wiarygodności treści, ponieważ młodzież w dużej mierze opiera się na algorytmicznych kanałach informacyjnych, które niosą zarówno szanse, jak i ryzyka.

Podsumowując, wyniki badania w sposób jednoznaczny wskazują, że młodzież z pokolenia Z jest zaawansowanym użytkownikiem technologii, ale potrzebuje jasnych, przystępnych i angażujących narzędzi, które pozwolą jej świadomie funkcjonować w

świecie danych. Oczekuje prostoty, przejrzystości, wizualnego charakteru informacji i wysokiej dostępności zasobów. Wsparcie młodzieży w rozwoju kompetencji cyfrowych, edukacja w zakresie danych publicznych i prywatności, a także udostępnianie atrakcyjnych form prezentacji danych są kluczowymi warunkami zwiększenia zaangażowania młodych użytkowników w odpowiedzialne i świadome korzystanie z zasobów cyfrowych. Dzięki temu możliwe będzie nie tylko zwiększenie wykorzystania danych publicznych, ale również kształtowanie pokolenia, które w przyszłości będzie potrafiło świadomie, krytycznie i twórczo wykorzystywać dane jako element codziennego życia i funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym i świecie opartym na danych.

Główne wnioski:

1. Smartfon jest urządzeniem absolutnie powszechnym – posiada go ponad 95% młodzieży, co potwierdza, że to główne narzędzie komunikacji, rozrywki i dostępu do informacji.
2. Internet stał się codziennością – ponad 88% młodych korzysta z niego wiele razy dziennie, co pokazuje bardzo wysoki poziom aktywności cyfrowej.
3. Dominującym celem korzystania z internetu jest rozrywka, którą wskazuje ponad 80% respondentów, co odzwierciedla kulturę spędzania wolnego czasu przez przedstawicieli Pokolenia Z.
4. Komunikacja z rówieśnikami jest silnie osadzona w środowisku cyfrowym – ponad połowa młodzieży korzysta z internetu i mediów społecznościowych w takim właśnie celu, choć rozmowa na żywo nadal pozostaje formą preferowaną.
5. Korzystanie z internetu ma charakter indywidualny – aż 78% młodych korzysta z niego samodzielnie.
6. Młodzież ma konta na wielu platformach społecznościowych jednocześnie: najczęściej na YouTube, Facebooku, TikToku i Instagramie – co potwierdza wielokanałowy styl funkcjonowania w świecie cyfrowym.
7. Na TikToku dominuje funkcja rozrywkowa, jednak platforma pełni także rolę informacyjną i edukacyjną, co wskazała znaczna część użytkowników.
8. Instagram jest używany zarówno do rozrywki, jak i kontaktu społecznego, co pokazuje jego hybrydowy charakter jako medium wizualno-społecznościowego.
9. YouTube ma bardzo szerokie zastosowanie: od rozrywki przez naukę po dostęp do wiedzy – co czyni go jedną z najważniejszych platform informacyjnych młodzieży.
10. Aktywność społeczna młodzieży koncentruje się głównie w grupie rówieśniczej, natomiast zaangażowanie w życie szkoły i społeczności lokalnej jest wyraźnie niższe.
11. Zainteresowania młodzieży są mocno zróżnicowane, lecz dominują wśród nich muzyka, sport i gry komputerowe, które kreują główne obszary stylu życia.

12. Tradycyjne czytelnictwo jest niskie – około jedna trzecia młodych w ogóle nie czyta książek papierowych, co odzwierciedla rosnącą dominację treści cyfrowych.
13. Korzystanie z bibliotek, zarówno szkolnych, jak i publicznych, jest sporadyczne lub żadne, co wskazuje na spadek znaczenia tradycyjnych instytucji kultury w życiu młodzieży.
14. Streaming muzyki i wideo dominuje absolutnie – ponad 85% słucha muzyki w serwisach online, a filmy i seriale oglądane są głównie w serwisach streamingowych.
15. Media społecznościowe są podstawowym źródłem informacji o świecie – wskazuje je ponad trzy czwarte młodzieży, co oznacza zdjęcie ciężaru informacyjnego z mediów tradycyjnych.
16. Młodzi mają stabilny dostęp do internetu – ponad 79% deklaruje zawsze dostępne, niezawodne łącze, co eliminuje barierę infrastrukturalną uczestnictwa w świecie cyfrowym.
17. Kompetencje cyfrowe młodzieży w aspekcie technicznym są bardzo wysokie – większość ocenia swoje umiejętności w obsłudze komputera i smartfona jako zaawansowane lub bardzo zaawansowane.
18. Prawie połowa młodzieży zawsze sprawdza wiarygodność informacji, co wskazuje na rosnącą świadomość zagrożeń informacyjnych, choć część nadal opiera się na własnej intuicji lub przypadkowych sygnałach.
19. Samodzielne uczenie się obsługi aplikacji metodą prób i błędów oraz poprzez krótkie filmiki instruktażowe jest najczęściej stosowane, co świadczy o praktycznym, szybkim stylu zdobywania wiedzy.
20. Świadomość danych publicznych w kontekście aplikacji jest umiarkowana: jedna trzecia młodzieży zdaje sobie sprawę z tego, że część danych, na których działają aplikacje, to dane publiczne, ale tylko jedna czwarta potrafi wskazać aplikację opartą na takich danych – większość albo nie potrafi wskazać takich aplikacji, albo nie zastanawia się nad źródłem danych, na których działają aplikacje.
21. Świadomość danych publicznych jako takich (bez kontekstu „aplikacyjnego") jest zdecydowanie wyższa – ponad połowa młodzieży zna znaczenie pojęcia „dane publiczne", a ponad jedna trzecia kojarzy je, choć nie do końca wie co oznacza.
22. Spora część młodzieży miała styczność z danymi publicznymi – najliczniejsza grupa badanych potwierdza, że korzystała z portali oferujących dane publiczne lub otwarte dane, a młodzież sięga po nie wtedy, gdy potrzebuje uzyskać sprawdzone i konkretne informacje.
23. Najczęściej wskazywaną barierą w korzystaniu z portali udostępniających dane publiczne jest brak wiedzy o istnieniu takich stron – wydaje się więc, że jest to problem, który można stosunkowo łatwo rozwiązać, wzmacniając komunikację na ten temat i dostosowując ją do preferencji młodych ludzi.

DEPARTAMENT
ZARZĄDZANIA DANYMI
MINISTERSTWO CYFRYZACJI