

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Nejc Strmole

**Izzivi mladih na internetu: pregled mednarodnih empiričnih  
raziskav**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2020

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Nejc Strmole

Mentor: prof. dr. Vasja Vehovar

**Izzivi mladih na internetu: pregled mednarodnih empiričnih  
raziskav**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2020

*Za strokovno vodenje in pomoč pri izdelavi diplomskega dela se zahvaljujem svojemu mentorju  
dr. Vasji Vehovarju.*

*Posebej bi se rad zahvalil svoji družini za pomoč in podporo v času študija.*

## **Izzivi mladih na internetu: pregled mednarodnih empiričnih raziskav**

Otroci danes svoj prosti čas in otroštvo preživljajo povsem drugače kot njihovi starši. Razlog za to je predvsem v digitalnih tehnologijah, posebej v pogledu napredka mobilne tehnologije. Posledično je porasel tudi interes za raziskovanje teh tehnologij pri otrocih, predvsem z vidika otrokovih navad, interesov, mnenj, čustev ter morebitnega omejevanja dostopa s strani staršev. V tem okviru smo v diplomskem delu opravili pregled in primerjalno analizo devetih raziskav, opravljenih v državah EU in OECD med leti 2011 in 2020. Posebej nas je zanimalo, kakšne vsebine so bile raziskane in kako se te vsebine spreminjajo skozi čas. Zanimale pa so nas tudi vsebine, ki niso bile obravnavane, vendar so po našem mnenju za to primerne. Ugotovili smo, da se v raziskavah najpogosteje pojavljajo: dostop do spleta, tveganja, priložnosti, spletne aktivnosti ter vpliv staršev. Navedene kategorije so skozi čas ostajale enake. Poleg tega smo ugotovili, da bi veljalo v večji meri proučevati igranje iger ter najnovejše tehnologije, kot sta na primer obogatena in navidezna resničnost.

**Ključne besede:** digitalne tehnologije, internet, mladi, raziskave.

## **Youths online challenges: overview of international empirical research**

Today children spend their childhood completely different than their parents in their childhood. The main causes for differences are advances in digital technologies, especially with respect to mobile technology. Therefore, these new technologies are increasingly often also the subject of corresponding research; particularly the aspects of online habits, interests, opinions, emotions and parent-imposed usage controls. Within this context, we conducted a thorough review and comparative analysis of nine such researches conducted in EU and OECD countries between the years 2011 and 2020. We were particularly interested in the research content and its change over time, as well as in the content that was not covered, but should be included. We concluded that the most commonly researched topics were access to internet, risks, opportunities, online activities and role of parents. These categories have remained the same in the studied period. In addition, we also found a certain lack in research covering online games and latest technologies, such as augmented reality or virtual reality.

**Key words:** digital technologies, internet, research, youth.

## KAZALO VSEBINE

<b>1</b>	<b>UVOD</b> .....	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>INTERNET IN OTROCI</b> .....	<b>10</b>
2.1	Pozitivni učinki interneta.....	11
2.2	Negativni učinki interneta .....	11
<b>3</b>	<b>PREGLED RAZISKAV</b> .....	<b>12</b>
3.1	Internet v vsakdanjem življenju slovenskih otrok in mladostnikov .....	14
3.2	EU KIDS Online - Wave 2 .....	16
3.3	Net Children Go Mobile .....	17
3.4	Young Canadians in a Wired World.....	19
3.5	Children’s online behaviours in Irish primary and secondary schools.....	20
3.6	Digital Natives or Naïve Experts? .....	21
3.7	Odklikni!.....	23
3.8	EU KIDS Online – Wave 4 .....	24
3.9	Children’s media lives .....	25
3.9.1	Children’s media lives - Wave 1 .....	26
3.9.2	Children’s media lives – Wave 2 .....	27
3.9.3	Children’s media lives – Wave 3 .....	28
3.9.4	Children’s media lives – Wave 4 .....	30
3.9.5	Children’s media lives – Wave 5 .....	31
3.9.6	Children’s media lives – Wave 6 .....	32
<b>4</b>	<b>PRIMERJALNA ANALIZA IZBRANIH RAZISKAV</b> .....	<b>34</b>
4.1	Pregled raziskav.....	34
4.2	Obravnavane vsebine.....	34
4.3	Spremembe glede na čas.....	37
4.4	Premalo raziskane teme .....	38
<b>5</b>	<b>ZAKLJUČEK</b> .....	<b>39</b>
<b>6</b>	<b>VIRI</b> .....	<b>41</b>

## **KAZALO TABEL**

Tabela 3.1: Primerjalna tabela izbranih raziskav .....	13
Tabela 4.1: Primerjalna tabela vsebin vključenih v raziskave .....	36
Tabela 4.2: Primerjalna tabela vsebin v raziskavah glede na leto izida raziskave .....	38

## SEZNAM UPORABLJENIH KRATIC

ADP	<i>Social Science Data Archives</i>	Arhiv družboslovnih podatkov
AR	<i>Augmented reality</i>	Obogatena resničnost
DiKUL	<i>Digital Library of the University of Ljubljana</i>	Digitalna knjižnica Univerze v Ljubljani
OECD	<i>Organisation for Economic Co-operation and Development</i>	Organizacija za gospodarsko sodelovanje in razvoj
SMS	<i>Short message service</i>	kratko tekstovno sporočilo
VR	<i>Virtual reality</i>	Navidezna resničnost

# 1 UVOD

Čas, ki ga preživljamo v času od rojstva do našega 16 leta, se močno spreminja iz generacije v generacijo. Otroštvo je bilo v začetku 21. stoletja precej drugačno od otroštva, ki se ga spominjajo odrasli dandanes. Vzrok za to je v veliki meri digitalna revolucija, ki je spremenila uporabo in pretok informacij po celotnemu svetu. Hkrati je digitalni napredek močno spremenil tudi razmerja med ljudmi. Če so otroci še pred 15–20 leti večino svojega prostega časa preživljali na ulicah, parkih, travnikih, gozdovih, kjer so se podili za žogo, igrali skrivalnice in odkrivali nove kotičke sveta, so se danes v veliki meri ta razmerja prestavila na splet, pa naj bodo to videoposnetki, klepetanje prek spleta ali spletne igrice. Tako kot svet so se modernizirali tudi otroci, ki sedaj v velikem obsegu spoznavajo splet ter virtualne svetove. Seveda se otroci, kot pri vsem, razlikujejo tudi pri zanimanjih in sposobnostih glede uporabe interneta. Nekateri od njih so morda imeli starejšega sorojenca, ki so ga spremljali pri uporabi računalnika ter se tako naučili osnov, nekateri so internet spoznavali sami, spet drugi pa s pomočjo staršev.

Internet otrokom nudi ogromno možnosti. Kako bodo te možnosti izkoristili, je odvisno od njih, precej pa od njihovih staršev in vzgoje. Težave nastajajo, ko naravna radovednost otrok pomeni, da na tveganja pri določenih letih ne pomislijo. Na spletu namreč ne obstajajo zgolj fizična tveganja, kot so se jih naučili do sedaj (padec, ureznina, opekline ...), pač pa še druga tveganja, ki jih v določeni meri morda ne prepoznajo niti njihovi starši, od zlonamernih videoposnetkov v podobi risank, ki jih YouTubov algoritem vrsti med priporočene vidoe, anonimnih spletnih klepetalnic, kjer otrok ne ve, kdo je oseba na drugi strani ekrana, zasvojenosti s prekomerno uporabo naprav za dostopanje do spleta pa vse do prejemanja neželenih sporočil z neprimerno vsebino za otroke. Ravno zaradi teh tveganj je nadvse pomembno, da starši sodelujejo pri uporabi interneta z njihovimi otroki ter jih tako naučijo varne rabe interneta. S tem se najlažje izognejo raznim nadlegovanjem, ustrahovanjem in ostalim tveganjem ter pomagajo ustvariti boljši internet za njihovega otroka.

Zaradi vse večje uporabe interneta in posledično večji možnosti za razna tveganja in nevarnosti se je pokazala potreba po podrobnem raziskovanju uporabe interneta pri otrocih. Na temo uporabe interneta pri otrocih je bilo narejenih že veliko raziskav. V pričujočem delu nas bosta zanimala



predvsem splošen pregled in evolucija aktualnih raziskav s tega področja. V tem okviru bomo opravili primerjalno analizo, pri čemer se bomo osredotočili na raziskave, opravljene v razvitih državah v zadnjih desetih letih. Pri tem bomo uvedli še nekatere dodatne zahteve (npr. raziskave morajo biti izčrpno dokumentirane, v slovenskem ali angleškem jeziku ipd.).

V sklopu diplomskega dela bomo tako odgovorili na naslednja vprašanja:

- Katere raziskave obstajajo v razvitih državah na tem področju?
- Katere vsebine so bile raziskane v teh raziskavah?
- Kako se proučevane vsebine spreminjajo glede na čas?
- Česa se v teh raziskavah ni raziskovalo, pa bi se morda moralo?

Diplomsko delo je sestavljeno iz petih poglavij. V uvodu smo predstavili ozadje, raziskovalna vprašanja in načrt diplomskega dela. V teoretskem delu diplomskega dela bomo tako na podlagi izbrane literature obravnavali problematiko rabe interneta med mladimi in s tem povezana potencialna tveganja ter pozitivne učinke interneta na otroke. Tako bomo v drugem poglavju predstavili pozitivne in negativne učinke interneta.

V empiričnem delu se bomo osredotočil na pregled virov, podrobno predstavili in analizirali ustrezne raziskave ter odgovorili na štiri raziskovalna vprašanja. V tem okviru bomo identificirali tipske vsebinske sklope in analizirali njihovo pojavljanje ter spreminjanje skozi čas. Na kratko bomo predstavili tudi same vsebinske ugotovitve teh raziskav. V tretjem poglavju bomo tako opravili metodološki in vsebinski pregled izbranih raziskav, v četrtem poglavju primerjalno analizo, kjer bomo odgovorili tudi na raziskovalna vprašanja. Diplomsko delo bomo zaključili s sklepnimi ugotovitvami v šestem poglavju.

## 2 INTERNET IN OTROCI

Pri projektu EU Kids Online so ugotovili, da je leta 2010 60 % otrok, starih od 9 do 16 let, internet uporabljalo vsak dan (Livingstone in drugi, 2010, str. 7). Sedaj, 10 let pozneje, je z enostavno dostopnimi mobilnimi napravami, kot so telefoni, tablice ter navsezadnje s pojavom pametnih televizij dostop do interneta možen vsepovsod. Zato ne preseneča, da je delež uporabe interneta na dnevnem nivoju pri otrocih, starih od 9 do 16 let, narasel na 80 %, kot so to ugotovili v četrtem valu raziskave EU Kids Online (Dadkova in drugi, 2020).

Tako kot na drugih področjih (npr. v športu) se otroci razlikujejo tudi pri uporabi interneta, nekateri so bolj sposobni, bolj radoznali ali pa si drznejše sprejeti več tveganj. Livingstonova in Helsper (2007) sta tako razdelila sposobnost uporabe interneta s strani otrok na štiri ravni:

- Osnovni uporabnik (angl. basic user) večino časa na internetu porabi za brskanje o stvareh, ki ga osebno zanimajo, ter išče informacije v zvezi s šolo.
- Povprečni uporabnik (angl. moderate user) poleg tega, kar počne osnovni uporabnik, na internetu igra spletne igrice ter uporablja e-mail za komunikacijo.
- Napredni uporabnik (angl. broader user) uporablja splet za komunikacijo z ljudmi preko različnih orodij za komuniciranje (npr. Skype) ter uporablja omrežje vsak-z-vsakim (angl. peer2peer) za prenos raznih datotek.
- Vsestranski uporabnik (angl. all rounder) pa je napredni uporabnik, ki pozna tudi jezike za programiranje spletnih strani, deli svoje znanje in nasvete na spletnih forumih ter straneh za izmenjavo videoposnetkov, npr. YouTube (Livingstone in Helsper, 2007, str. 9).

## 2.1 Pozitivni učinki interneta

Kljub različnim tveganjem, ki prežijo na otroke, obstajajo tudi številni učinki interneta, ki so za otroke pozitivni. Tehnologija napreduje iz dneva v dan, a ravno tako vidimo otroke, ki brez strahu uporabljajo najnovejše tablice ali mobilne telefone svojih staršev. Tukaj vidimo, da so otroci zelo dovzetni za nove tehnologije in se jih hitro ter z lahkoto učijo uporabljati. Drugi potencialni pozitivni učinki vključujejo predvsem naslednje:

- izobraževanje (e-učilnice, Wikipedija, poučni YouTube videi);
- spletnje nove prijateljske vezi ter ohranjanje že ustvarjenih prijateljskih vezi;
- pridobivanje jezikovnega znanja;
- ustvarjalnost in sposobnost izražanja, ki ju spodbujajo razne aplikacije na mobilnih telefonih in tablicah;
- sprostitve ob igranju raznih igrice ali gledanju videoposnetkov;
- razvoj ohranjanja pozornosti (Khazer in Ahmad, 2019).

## 2.2 Negativni učinki interneta

Velikokrat so ravno negativni učinki tisti, na katere ob vsakodnevni uporabi interneta ter naprav za dostop do interneta ne pomislijo niti starši niti otroci. Ker se mobilne naprave ter internet nasploh največ uporablja za krajšanje časa, ni presenetljivo, da je eden izmed največjih negativnih učinkov ravno prekomerna uporaba mobilnih naprav ter računalnikov. Negativni učinki interneta so tudi zmanjšana kvaliteta ter pomanjkanje spanca, premalo gibanja, neobičajno hiter pojav artritisa, zasvojenost ter pojav simptomov, podobnih kot pri bolezni motnje aktivnosti in pozornosti (Khazer in Ahmad, 2019). Posebej kritično je tudi nadlegovanje, kjer gre za nadlegovanja preko mobilnih telefonov (sporočila, klici, videoposnetki, fotografije), interneta (elektronska pošta, sporočila, klepetalnice, spletne strani) ali drugih oblik informacijsko-komunikacijske tehnologije, ko nekdo žali, nadleguje, zasmehuje, ogroža ali ustrahuje (Brečko, 2019, str. 27).

Pozitivni in negativni učinki rabe interneta ter ostalih digitalnih tehnologij so osrednji predmet proučevanja številnih raziskav. Poleg tega pa raziskave, ki proučujejo rabo digitalnih tehnologij, seveda obravnavajo tudi druge vidike, od vzorcev uporabe, vloge v digitalnem učenju pa do ravnanja staršev.

### 3 PREGLED RAZISKAV

Zaradi omejenega obsega, homogenosti obravnave ter specifične narave problematike smo pri identifikacij raziskav, ki jih bomo vključili v analize, uporabili naslednje dodatne kriterije oziroma omejitve:

- omejili smo se na zadnjih deset let;
- upoštevali smo le raziskave, ki se nanašajo na razvite države, kar smo poenostavili na kriterij članstva v EU ali OECD;
- vključili smo raziskave, ki so bile v osnovi in v celoti osredotočene na problematiko mladih in interneta (in ne odgovarjajoče manjše sklope v splošnih raziskavah), hkrati pa smo izključili raziskave, ki so obravnavale zgolj en sam specifičen vidik problematike:
- jezik raziskave je slovenščina ali angleščina;
- ciljne enote proučevanja so otroci ali najstniki;
- vsebina raziskav sodi na področje rabe interneta in digitalnih tehnologij;
- omejili smo se le na raziskave, kjer obstaja celovita dokumentacija.

Za pregled virov in literature smo upoštevali DiKUL, Google Scholar in SAGE Journals, kjer smo uporabili ključne besede »otroci«, »internet«, »digital« in »raziskave«. Upoštevajoč zgornje omejitve smo identificirali devet raziskav. Najstarejša je iz leta 2011, najnovejša pa iz leta 2020. Med izbranimi raziskavami so tudi nekatere ponavljajoče se raziskave, ki so predstavljene v več valovih. V naslednjem poglavju bomo opisali vsako izmed izbranih devetih raziskav, za bolj jasno predstavo podatkov pa smo kreirali tabelo 3.1. Opis raziskave v osnovi izhaja iz obrazca za objavo raziskave v katalogu ADP (Arhiv družboslovnih podatkov, 2020), ki temelji na mednarodnem Standardnem opisu raziskave DDI.

Pri tem velja posebej izpostaviti enega izmed največjih projektov na temo raziskovanja uporabe interneta pri otrocih, zaradi katerega se je sploh pojavila ideja o tem diplomskem delu. To je projekt EU Kids Online, ki se že od leta 2006 izvaja v različnih valovih z različnim številom vključenih držav. V raziskave so že od samega začetka izvajanja (od prvega vala) vključeni otroci, stari do 18 let, in občasno tudi njihovi starši. Raziskovalci se primarno ukvarjajo s spletom in spletnimi

tehnologijami, fokus pa imajo na uporabi spleta in na raznih spletnih tveganjih (Lobe in drugi, 2007).

Tabela 3.1: Primerjalna tabela izbranih raziskav

Naslov	Leto	Lokacija	Metodologija	Starost	Raziskane vsebine
EU Kids Online – drugi val	2011	Avstrija, Belgija, Bolgarija, Ciper, Češka, Danska, Estonija, Finska, Francija, Nemčija, Grčija, Madžarska, Irska, Italija, Litva, Nizozemska, Norveška, Poljska, Portugalska, Romunija, Slovenija, Španija, Švedska, Turčija, Velika Britanija	Intervjuji (N=25.142)	9 do 16 let	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kako otroci dostopajo do spleta</li> <li>2. Kaj otroci počnejo na spletu</li> <li>3. Med tveganji in priložnostmi</li> <li>4. Družabna omrežja</li> <li>5. Kaj moti otroke na spletu</li> <li>6. Seksualne vsebine</li> <li>7. Spletno ustrahovanje</li> <li>8. Spoznavanje novih ljudi</li> </ol>
Internet v vsakdanjem življenju slovenskih otrok in mladostnikov	2011	Slovenija	Anketa (N=691)	8 do 19 let	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kako/kje/koliko časa otroci dostopajo do spleta</li> <li>2. Aktivnosti</li> <li>3. Tveganja</li> <li>4. Priložnosti</li> <li>5. Starševsko posredovanje</li> </ol>
Net Children Go Mobile	2014	Belgija, Danska, Nemčija, Irska, Italija, Portugalska, Romunija, Španija	Fokusne skupine (55x, N=219), intervjuji (N=108)	9 do 16 let	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uporaba pametnih mobilnih telefonov ter tablic</li> <li>2. Izzivi ter posledice</li> <li>3. Tveganja</li> <li>4. Starševski nadzor</li> </ol>
Young Canadians in a Wired World.	2014	Kanada	Anketa (N = 5436)	10 do 17 let	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dostop do spleta</li> <li>2. Aktivnosti na spletu</li> <li>3. Najpogosteje obiskane spletne strani</li> <li>4. Varna raba interneta</li> <li>5. Vpletenost staršev v rabi interneta</li> <li>6. Prekomerna uporaba</li> </ol>
Children's online behaviours in Irish primary and secondary schools	2018	Irska	Anketa (N=35.867)	6 do 16 let	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dostop do interneta</li> <li>2. Izbor vsebin</li> <li>3. Znanje</li> <li>4. Čas uporabe</li> <li>5. Tveganja</li> </ol>
Digital Natives or Naïve Experts?	2018	Norveška	Kvalitativno opazovanje (N=235) ter intervjuji (N=141)	9 do 15 let	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tehnična znanja</li> <li>2. Spletna družabna omrežja</li> <li>3. YouTube</li> <li>4. »Igričarske skupine«</li> <li>5. Kreacija vsebin ter programiranje</li> </ol>

Nadaljevanje tabele 3.1: Primerjalna tabela izbranih raziskav

Naslov	Leto	Lokacija	Metodologija	Starost	Raziskane vsebine
Odklikni!	2019	Slovenija	Spletna anketa (N=5290)	9 do 16 let	1. Dostop do spleta 2. Spletno nadlegovanje 3. Priče spletnega nadlegovanja
EU Kids Online – četrti val	2020	Avstrija, Belgija, Bolgarija, Hrvaška, Ciper, Češka, Danska, Estonija, Finska, Francija, Nemčija, Grčija, Madžarska, Islandija, Irska, Italija, Latvija, Litva, Luksemburg, Malta, Nizozemska, Norveška, Poljska, Portugalska, Romunija, Rusija, Srbija, Slovaška, Slovenija, Španija, Švedska, Švica, Turčija ter Velika Britanija	Mešano (PAPI, CASI/CAWI, CAPI) (N=21.964)	9 do 16 let	1. Dostop do spleta 2. Tehnična znanja 3. Tveganja in priložnosti
Children's media lives – valovi od 1 do 6	2015, 2016, 2016, 2017, 2019, 2020	Velika Britanija	Intervju (N=18)	8 do 18 let	1. Dostop do naprav ter vsebin 2. Vpliv sorojencev 3. Razumevanje vsebin 4. Tveganja na spletu 5. Starševski pogled 6. Raziskovanje ter iskanje znanj 7. Spletna družabna omrežja 8. Kreativnost 9. Spletno nasilje

### 3.1 Internet v vsakdanjem življenju slovenskih otrok in mladostnikov

Prva raziskava, ki jo bomo podrobno pregledali, je slovenska raziskava Internet v vsakdanjem življenju. Raziskava je bila objavljena leta 2011 in je del projekta Mladi na netu, katerega vodja je Bojana Lobe. Glavnino raziskave Mladi na netu financira Agencija za raziskovalno dejavnost RS (75 %), k sofinanciranju (25 %) pa so prispevali še GZS, Arctur d.o.o., Randerspace d.o.o. in

Tuštelekom d.d (Lobe in Muha, 2011, str. 3). Avtorici raziskave sta doc. dr. Bojana Lobe, visokošolska učiteljica na Fakulteti za družbene vede, in Sandra Muha, študentka na Fakulteti za družbene vede.

Glede na vsebinska področja iz klasifikacije CESSDA bi kot tematske sklope izbrali: 7.3 informacijska družba ter 15.1 informacijska tehnologija.

Raziskava se osredotoča na naslednje tematike:

1. uporaba interneta – koliko časa/kje/kako otroci uporabljajo internet, prvi stik z internetom, digitalna pismenost;
2. aktivnosti na internetu – kaj otroci počnejo na internetu, spletna družabna omrežja, kreiranje vsebin, nalaganje vsebin na internet;
3. tveganja – posledice, nezaželeni spolni komentarji, spolne vsebine, pošiljanje in prejemanje golih fotografij, srečanja z online poznanstvi;
4. priložnosti – iskanje informacij na spletu, katere spletne strani obiskujejo otroci, igranje igrice;
5. starševsko posredovanje – nadzor uporabe interneta, omejitve spletnih dejavnosti, koliko starši vedo o uporabi interneta njihovih otrok.

Zbiranje anketnih podatkov je potekalo v letu 2010 od januarja do konca aprila preko terenskih anket v domovih intervjuvancev. V anketi je bilo udeleženih 691 otrok, ki obiskujejo osnovno šolo ali srednjo šolo, starih med 8 in 19 let. Anketiranci, ki še nikoli niso uporabili (3 %) interneta, niso vključeni v rezultate te raziskave (Lobe in Muha, 2011, str. 16).

Glavne ugotovitve raziskave so, da je v letu 2010 več kot dve tretjini (70 %) slovenskih otrok in mladih dnevno uporabljalo internet. Kar 63 % anketirancev pa je že v letu 2010 imelo mobilni telefon z dostopom do interneta. Prvi stik z internetom se pri več kot polovici otrok (55 %) zgodi doma. Zanimiva ugotovitev je, da se je v primerjavi z deklicami bistveno več dečkov opredelilo kot napredne uporabnike interneta. Kar se tiče spletnih vsebin, otroci najpogosteje obiskujejo spletna družabna omrežja, le nekoliko manj pogosteje gledajo zabavne slike ali video vsebine. Izmed v anketi ponujenih vsebin sta najmanj popularni nakupovanje na spletu in pisanje bloga. Anketiranci imajo v povprečju na spletnih družabnih omrežjih 249 prijateljev, število prijateljev pa se povečuje s starostjo. Rezultati so pokazali, da starejši otroci pogosteje prejema neželene spolne

komentarje. Zaskrbljujoča pa je ugotovitev, da je več kot polovica (53 %) otrok že prejela neprijeten ali boleč komentar. Malo manj kot tretjina anketirancev je že posredovala svoje slike brez oblek drugim osebam preko spletnih sporočil. Dečki (43 %) pogosteje sodelujejo pri takšnih aktivnostih kot deklice (14 %). Precejšen odstotek otrok (61 %) je že uporabilo internet za iskanje informacij. Malo manj kot četrtina (24 %) otrok in mladostnikov pa ima raje osebni stik pri pridobivanju informacij in se raje pogovori z nekom iz oči v oči, kot da išče informacije na internetu (Lobe in Muha, 2011, str. 4–6).

### **3.2 EU KIDS Online - Wave 2**

Prva raziskava v seriji raziskav EU KIDS Online, ki jo bomo vzeli pod drobnogled, je drugi val projekta EU KIDS Online, objavljen leta 2011. Avtorji raziskave so Sonia Livingstone, profesorica na London School of Economics and Political Science, Leslie Haddon, predavatelj ter višji raziskovalec na fakulteti London School of Economics and Political Science, Anke Görzig, predavateljica na University of West London, in Kjartan Ólafsson, predavatelj na Department of Social Sciences and Law at the University of Akureyri in Island. Primarni financer raziskave je European Community's Safer Internet Programme, raziskovalci v državah, v katerih se je raziskava izvajala, pa so prejeli manjše finančne vložke tudi iz lokalnih virov (Livingstone in drugi, 2011, str. 6). V raziskavo vključene države so: Avstrija, Belgija, Bolgarija, Ciper, Češka, Danska, Estonija, Finska, Francija, Nemčija, Grčija, Madžarska, Irska, Italija, Litva, Nizozemska, Norveška, Poljska, Portugalska, Romunija, Slovenija, Španija, Švedska, Turčija in Velika Britanija (Livingstone in drugi, 2011, str. 52).

Glede na vsebinska področja iz klasifikacije CESSDA bi kot tematske sklope izbrali: 7.3 informacijska družba ter 17.1 družbena vedenja.

Raziskava se osredotoča na naslednje tematike:

1. kako otroci dostopajo do spleta – kakšne naprave uporabljajo, frekvenca dostopa;
2. kaj otroci počnejo na spletu – dostop do klepetalnic, igranje igrice, socializiranje;
3. med tveganji in priložnostmi – tveganja na spletu;
4. družabna omrežja – starost otrok, ki dostopajo do družabnih omrežij, nadzor staršev;
5. kaj moti otroke na spletu – neprimerne vsebine;
6. seksualne vsebine – izpostavljenost otrok seksualnim vsebinam;



7. spletno ustrahovanje – ali so otroci že doživeli spletno ustrahovanje ali bili temu bili priče;
8. spoznavanje novih ljudi – kako otroci spoznavajo nove ljudi.

Zbiranje podatkov je potekalo v letu 2010 preko osebnih terenskih intervjujev v domovih intervjuvancev. V anketi je bilo udeleženih 25.142 otrok, ki obiskujejo osnovno šolo ali srednjo šolo, starih med 9 in 16 let (Livingstone in drugi, 2011, str. 2).

Raziskovalci so poudarili, da večina otrok dostopa do spleta doma na mobilnih napravah (mobilni telefoni, tablice), da otroci v povprečju splet in spletne aktivnosti uporabljajo 88 minut na dan, pri čemer otroci na Danskem in Švedskem v povprečju začnejo uporabljati internet pri sedmem letu starosti, kar je najnižja starost med vsemi državami.

Kar se tiče uporabe interneta, 100 % otrok uporablja internet za šolske aktivnosti in za igranje igrice, 86 % otrok gleda YouTube videe, 75 % otrok uporablja spletna družabna omrežja ali e-mail za komunikacijo, 56 % otrok s spleta prenaša glasbo ali filme ter preko spleta igra večigralske igre, medtem ko zgolj 23 % otrok sodeluje na forumih ali pa ima svoj blog. V pogledu tveganj in priložnosti je kar 40 % otrok na spletu iskalo nove prijatelje, 34 % otrok je v svoje spletne družabne profile med prijatelje sprejelo ljudi, ki jih ne poznajo iz resničnega življenja. Zanimivo je, da se je kar 16 % otrok na spletu že izdajalo za nekoga drugega in da ima 38 % otrok, starih med 9 in 12 let, svoje profile na spletnih družabnih omrežjih, čeprav je bila starostna meja za uporabo teh storitev 13 let. Kar 50 % otrok, starih med 11 ter 16 let, je navajalo, da je lažje spoznati ljudi preko spleta kot pa v živo. Eksplicitne seksualne vsebine je videlo 14 % otrok. V povprečju je 6 % otrok, starih med 9 in 16 let, doživelo ustrahovanje na spletu (Livingstone in drugi, 2011).

### **3.3 Net Children Go Mobile**

Tretja izbrana raziskava je bila objavljena leta 2014 in ima naslov Net Children Go Mobile, kar bi v slovenščino prevedli kot »Otroci in internet – uporaba mobilnih naprav«. Avtorja sta Giovanna Mascheroni, Università Cattolica - Milano. Primarni financer je European Commission, specifično projekt Better Internet for Kids, nekatere države pa so raziskavo financirale z lastnim vložkom.

Glede na vsebinska področja iz klasifikacije CESSDA bi kot tematske sklope izbrali: 7.3 informacijska družba, 15.1 informacijska tehnologija ter 17.2 družbene razmere in kazalci.

Raziskava se osredotoča na naslednje tematike:

1. uporaba pametnih mobilnih telefonov ter tablic – lastništvo naprav, lokacija uporabe, omejitve uporabe, pri kateri starosti je otrok prvič uporabil pametno napravo;
2. izzivi ter posledice – primerjava med aktivnostmi na spletu včasih ter danes, komunikacija, veščine, odvisnost;
3. tveganja – spletno nasilje ter ustrahovanje, težave z varovanjem zasebnosti, seksualne vsebine, prekomerna uporaba pametnih mobilnih naprav, odziv otrok na tveganja;
4. starševski nadzor – aktivni nadzor staršev, pravila, odziv otrok na nadzor staršev.

Zbiranje anketnih podatkov z osebnim terenskim anketiranjem je potekalo od maja 2013 do marca 2014. V vsaki državi je bila izvedena anketa s približno 500 otroki, starih med 9 in 16 let. Zbiranje kvalitativnih podatkov pa je potekalo od januarja do septembra 2014. V vsaki izmed držav je bilo izvedenih šest fokusnih skupin. Tri fokusne skupine z deklicami oziroma dekleti ter tri skupine z dečki oziroma s fanti. V vsaki fokusni skupini je sodelovalo 4–5 otrok, starih med 9 do 10, 11 do 13 ali 14 do 16 let. Izvajali so se tudi osebni intervjuji, pri čemer otroci, ki so sodelovali v fokusnih skupinah, niso sodelovali pri teh intervjujih.

Ciljno populacijo so sestavljali otroci, stari med 9 do 16 let, ki živijo v Veliki Britaniji, na Danskem, v Italiji, Romuniji, na Irskem, Portugalskem, v Belgiji, Nemčiji ali Španiji in dnevno dostopajo do spleta.

Glavne ugotovitve raziskave so, da otroci internet praviloma največ uporabljajo doma, specifično v svojih lastnih sobah. Razlog za to je bil tudi v tem, da otroci, stari od 9 do 14 let, praviloma nimajo svojih mobilnih paketov, zaradi česar lahko internet uporabljajo zgolj na svojem domačem Wi-Fi omrežju. Prvo spoznavanje z internetom se zgodi na prenosnikih ali mobilnih napravah staršev, saj otroci v povprečju svoj telefon dobijo šele pri dvanajstih letih. Otroci na svojih mobilnih napravah največ časa preživijo na spletnih družabnih omrežjih, gledajo video vsebine, poslušajo glasbo ter komunicirajo s prijatelji ali družinskimi člani preko aplikacij za klepetanje. Kar 17 % otrok je na spletu videlo vsebine, ob katerih se niso počutili prijetno, tveganja na spletu pa se s starostjo otroka povečujejo. Starejši je otrok, več priložnosti zazna na spletu, ravno tako pa se s tem povečajo tudi razna tveganja.

Kar 23 % vseh udeležencev je že doživelo spletno nasilje, 10 % otrok pa je doživelo tudi fizično nasilje. Iz tega sledi, da je spletno nasilje čedalje pogostejša vrsta nasilja med otroki. Kar 17 % otrok je na spletu videlo seksualne vsebine, polovica otrok se je ob gledanju teh vsebin počutila neprijetno. Večina staršev poskuša s pogovorom o uporabi interneta otroke naučiti pravilne uporabe, pri čemer se nekateri poslužujejo programov za kontrolo nad uporabo. Starši želijo z omejitvami dostopa nadzorovati razna tveganja, ki so povezana z uporabo interneta (Mascheroni in Cuman, 2014).

### **3.4 Young Canadians in a Wired World**

Četrta izmed izbranih raziskav je bila objavljena leta 2014 in se glasi *Young Canadians in a Wired World*, kar bi v slovenščino prevedli kot »Mladi Kanadčani v digitalnem svetu«. Avtorica je Valeria Steeves iz University of Ottawa. Financerji raziskave so Canadian Internet Registration Authority (CIRA) ter Office of the Privacy Commissioner of Canada and The Alberta Teachers' Association. Raziskava je tretja v seriji raziskav *Young Canadians in a Wired World*. Glede na vsebinska področja iz klasifikacije CESSDA bi kot tematske sklope izbrali: 7.3 informacijska družba, 15.1 informacijska tehnologija ter 17.2 družbene razmere in kazalci.

Raziskava se osredotoča na naslednje tematike:

1. dostop do spleta – katere naprave so najpogosteje uporabljene;
2. aktivnosti na spletu – kreiranje vsebin, pridobivanje informacij, spletna družabna omrežja;
3. najpogosteje obiskane spletne strani;
4. varna raba interneta – tveganja, mitigacija internetnih tveganj, spoznavanje novih ljudi;
5. vpletenost staršev v rabo interneta – postavljanje pravil, časovne omejitve, omejitve;
6. prekomerna uporaba – prisotnost mobilnih naprav pred spancem.

Zbiranje podatkov se je izvajalo preko spletne ankete ter pisemske ankete na papirju, ki je vsebovala 57 vprašanj. Izvajalo se je v 51 kanadskih osnovnih ter srednjih šolah, začelo se je februarja 2013 in končalo junija 2013. V anketi je sodelovalo 5436 kanadskih otrok ter najstnikov, starih med 10 in 17 let (od 4 do 11 razreda). Enota je torej otrok ali najstnik, ki živi v Kanadi, star med 10 in 17 let (Steeves, 2014, str. 49).

Glavne ugotovitve raziskave so, da ima 99 % otrok dostop do interneta izven šolskega okolja. Primarni dostop do interneta je preko mobilnih naprav. Pri starejših udeležencih je bilo ugotovljeno, da ima večina otrok za dostop do spleta na voljo tudi svoj računalnik. Aktivnosti na spletu so postale izrazito družabne, saj večina otrok preživi svoj spletni čas na spletnih družabnih omrežjih. Popularno je tudi pridobivanje aktualnih novic s spletnih portalov. Priljubljenost družabnih omrežij potrjuje tudi seznam najbolj pogosto obiskanih spletnih strani, kjer v različnih kategorijah otrok (po starosti, spolu) prevladujejo YouTube, Facebook, Google, Twitter, Tumblr ter Instagram. Otroci se tveganj, ki na njih prežijo na spletu, dobro zavedajo, saj na primer kar 82 % deklic ve, da imajo spletne interakcije lahko posledice tudi v resničnem življenju, medtem ko je pri dečkih ta odstotek precej manjši (62 %). S starostjo, ter posledično daljšim časom uporabe interneta, pa se počutijo tudi bolj varno pri uporabi. Pri varni rabi interneta je vključenih precej staršev, saj ima 84 % otrok vsaj eno pravilo pri uporabi interneta. Zanimivo je tudi dejstvo, da so deklice bolj regulirane s strani staršev v primerjavi z dečki. Kar 39 % otrok navaja, da tako rekoč spi s svojim telefonom zato, da lahko takoj zaslišijo telefonski klic ali SMS (Steeves, 2014).

### **3.5 Children's online behaviours in Irish primary and secondary schools**

Peta raziskava, ki smo jo izbrali, je bila objavljena leta 2018. Angleški naslov raziskave je Children's online behaviours in Irish primary and secondary schools, kar bi lahko prevedli kot »Vedenje irskih otrok v osnovnih in srednjih šolah na internetu«. Avtorci raziskave sta Marina Everri iz institucije Zeeko ter Kirsty Park, profesorica na University of Stirling. Nosilec ter primarni financer raziskave je irska institucija ZEEKO (Everri in Park, 2018).

Glede na vsebinska področja iz klasifikacije CESSDA bi kot tematske sklope izbrali: 7.1 množični mediji, 15.1 informacijska tehnologija ter 17.2 družbene razmere in kazalci.

Čeprav je Irska v preteklosti že bila vključena v mednarodne raziskave glede uporabe interneta, se navade uporabe spletnih medijev med otroki in mladostniki spreminjajo s tako hitrim tempom, da je potrebno redno opravljati raziskave, ki upoštevajo različne dejavnike, kot so otrokova starost, spol ter njihovo ozadje.

Raziskava se osredotoča na naslednje tematike:

1. dostop do interneta – starost in naprave;

2. izbor vsebin – najpogosteje uporabljene aplikacije ter vsebine;
3. znanje – uporaba interneta v primerjavi z njihovimi starši;
4. čas uporabe – kako otroci uravnovešajo čas za uporabo spleta z aktivnostmi ali hobiji;
5. tveganja – percepcija otrok glede spletnega nasilja, nepoznane nevarnosti.

Zbiranje podatkov je potekalo od maja 2016 do februarja 2018 po celotni Irski. Raziskovalci so v raziskavo vključili skupno 244 šol, od tega 173 osnovnih ter 71 srednjih šol. Vseh enot skupaj je 35.867, od tega 18.131 dečkov ter 17.736 deklic, med temi kar 26.528 enot obiskuje osnovno šolo, ostalih 9339 enot pa srednjo šolo. Podatki so bili zbrani s spletnimi anketami (Everri in Park, 2018, str. 7).

Raziskovalci so poudarili naslednje glavne ugotovitve raziskave, in sicer, da se v povprečju prvi stik otroka s spletom zgodi že pri šestem letu starosti, da večina otrok uporablja internet med eno do tri ure na dan, da fantje internet uporabljajo dlje časa v primerjavi z deklicami, da so v osnovni šoli najbolj popularne aplikacije YouTube, Snapchat ter Minecraft, medtem ko so v srednji šoli v ospredju spletna družabna omrežja Instagram, Snapchat ter YouTube. Kar 70 % otrok meni, da imajo več znanja pri uporabi aplikacij ter da bolje igrajo igrice kot njihovi starši. Kar 69 % otrok prepozna spletno nasilje kot tveganje uporabe spleta, pri čemer se deklice na splošno bolj zavedajo različnih tveganj. Dečki bolj sodelujejo pri pošiljanju raznih spolnih vsebin kot pa deklice. Kar 53 % otrok, ki je obiskovalo šesti razred, je že imelo stik z neznancem na spletu, večina jih je ta stik doživela zaradi igranja spletnih iger (Everri in Park, 2018, str. 4–5).

### **3.6 Digital Natives or Naïve Experts?**

Šesta izbrana raziskava, objavljena leta 2018, se glasi Digital Natives or Naïve Experts? Exploring how Norwegian children (aged 9–15) understand the Internet, ki bi jo v slovenščino prevedli kot »Digitalni domorodci ali naivni eksperti?«. Avtorja sta Niamh Ni Bhroin, raziskovalka na University of Oslo, specifično na oddelku Department of Media and Communication, Mads Middelboe Rehder, raziskovalec na University College Capital. Financer raziskave je norveško Ministrstvo za pravosodje in javno varnost. Raziskava je bila izvedena na Norveškem in je del serije EU Kids Online 4, ki je četrta ponovitev evropske raziskave EU Kids Online o uporabi interneta med otroki. Četrta faza EU Kids Online se je začela izvajati leta 2018.

Glede na vsebinska področja iz klasifikacije CESSDA bi kot tematske sklope izbrali: 7.3 informacijska družba, 15.1 informacijska tehnologija ter 17.2 družbene razmere in kazalci.

Raziskava se osredotoča na naslednje tematike:

1. tehnična znanja – pomoč pri uporabi interneta ali pametnih naprav, gesla;
2. spletna družabna omrežja;
3. YouTube – dovoljenja ter omejitve uporabe aplikacije, blokiranje določenih vsebin, spremljanje YouTube kanalov;
4. »igričarske skupine« (angl. gaming communities) – dovoljenja ter omejitve različnih žanrov iger, kupovanje digitalnih vsebin, sociotehnične interakcije;
5. kreacija vsebin ter programiranje.

Zbiranje podatkov je potekalo med 1. marcem ter 6. aprilom na Norveškem. Raziskovalci so obiskali tri šole in en regionalni tehnični muzej, kjer so izvedli kvalitativno opazovanje ter pol-strukturirane intervjuje z otroki, starimi med 9 in 15 let. Kvalitativno opazovanje je bilo izvedeno na 235 otrocih, intervjuvali pa so 141 otrok, od tega 53 fantov ter 88 deklic (Ní Bhroin in Rehder, 2018, str. 4).

Glavne ugotovitve raziskave so, da 64 % norveških otrok, starih med 9 in 16, uporablja vsaj enega izmed večjih spletnih družabnih omrežij, pri čemer v starosti med 9 in 11 tovrstne uporabe praktično ni. Skoraj vsi otroci, ne glede na spol ali starostno skupino, dnevno gledajo vsebine na YouTube ali poslušajo glasbo. Otroci so navajali, da so jim nekatere vsebine, ki so za otroke neprimerne, nedostopne. Razumeli so tudi pomen oglasov, saj jih prejemajo tudi na svoje e-mail račune, niso pa točno razumeli, kako osebe na YouTube zaslužijo denar. Nekateri izmed otrok so bili vključeni v »igričarske skupine«, v katerih so s prijatelji in sošolci skupaj igrali igrice, kot so Minecraft ali Roblox. V teh »igričarskih skupinah« so otroci tudi prvič doživeli stik z neznanci na internetu. Njim se je to sicer zdelo zelo imenitno, saj so tako lahko vadili angleški jezik tudi v praksi.

Večina otrok ni razumela vprašanja glede programskih jezikov (Java, Python ter C++), medtem ko so razumeli programiranje v jezikih, prilagojenim otrokom, kot je jezik Micro:Bit, ki so se ga učili tudi v šolah (Ní Bhroin in Rehder, 2018).

### 3.7 Odklikni!

Sedma izbrana raziskava je slovenska raziskava Odklikni! in se osredotoča predvsem na spletno nadlegovanje. Avtorica raziskave je Barbara N. Brečko, raziskovalka na Fakulteti za družbene vede. Nosilec projekta je Ministrstvo za delo, družino, družabne zadeve in enake možnosti (MDDSZ), sodelovala pa je tudi Univerza v Ljubljani, Fakulteta za družbene vede (UL FDV). Pridruženi partnerji projekta so bili tudi Ministrstvo za notranje zadeve, Policija in Ministrstvo za pravosodje ter Center za izobraževanje v pravosodju. Projekt Odklikni! je sofinanciran s sredstvi Evropske unije v okviru Programa za pravice, enakost in državljanstvo 2014–2020 (Brečko, 2019, str. 11).

Glede na vsebinska področja iz klasifikacije CESSDA bi kot tematske sklope izbrali: 7.3 informacijska družba ter 17.1 družbena vedenja.

Raziskava se osredotoča na naslednje tematike:

1. dostop do spleta – posedovanje elektronskih naprav, uporaba aplikacij;
2. spletno nadlegovanje – oblike spletnega nadlegovanja, doživljanje spletnega nadlegovanja, odziv na spletno nadlegovanje, prijave na policijo;
3. priče spletnega nadlegovanja – odziv opazovalcev na spletno nadlegovanje, poznavanje žrtve/izvajalca spletnega nadlegovanja.

Zbiranje podatkov se je izvajalo preko spletne ankete v orodju 1KA. V anketi je bilo udeležениh 5290 osnovnošolcev in srednješolcev, starih med 12 in 18 let (Brečko, 2019, str. 19).

Glavne ugotovitve raziskave so, da imajo v Sloveniji mladi doma na razpolago več naprav z dostopom do interneta. Kar 97 % otrok ima tudi svoje osebne mobilne telefone, 74 % otrok pa ima na voljo tudi računalnik ali tablico, ki si jo deli še z ostalimi družinskimi člani. Najpogosteje obiskane aplikacije so Facebook, Instagram, Snapchat, ki se primarno uporabljajo kot spletna družabna omrežja ali orodja za klepetanje, ter YouTube, ki se uporablja za poslušanje glasbe ali ogled videov. Mladi v Sloveniji se o spletnem nadlegovanju ne pogovarjajo veliko, saj se 50 % fantov o tej temi niti enkrat ni pogovarjalo s svojimi starši, medtem ko so dekleta o tej temi malo bolj odprta, saj se je 70 % deklet že pogovarjalo o spletnem nadlegovanju s svojimi starši. Najpogosteje se spletno nadlegovanje dogaja preko programov za sporočanje (Snapchat,

Messenger, Viber) ter preko spletnih družabnih omrežij (Facebook, Twitter, Instagram). Zanimiva je razlika, kako dečki in deklice doživljajo spletno nadlegovanje. Dekleta so namreč ob doživljanju spletnega nadlegovanja zaskrbljene, jezne in občutijo stres. Na drugi strani pa je dečkom v večini vseeno, nekateri se počutijo jezno, nekaterim izmed njih pa je celo zabavno, saj so vedeli, da gre le za zabavo. Za prijavo spletnega nadlegovanja policiji se odloči zelo majhen delež deklic. Čeprav 26 % žrtev o tem razmišlja, ne vedo, kako bi to storile. Dečki se za prijavo ne odločijo, ker ne želijo škodovati svojim prijateljem, saj jih večina spletno nadlegovanje razume kot zabavo in se jim ne zdi tako hudo, da bi bilo vredno prijave policiji (Brečko, 2019).

### **3.8 EU KIDS Online – Wave 4**

Zadnja raziskava v seriji EU Kids online je četrti val serije, ki bi ga v slovenščino prevedli kot »Evropski otroci na spletu – četrti val«, ki je bil objavljen v marcu leta 2020. Avtorji raziskave so David Smahel, raziskovalec na Masaryk University, Hana Machackova raziskovalka na Masaryk University, Giovanna Mascheroni, profesorica na Università Cattolica del Sacro Cuore, Lenka Dedkova, raziskovalka na Masaryk University, Elisabeth Staksrud, profesorica na University of Oslo, Kjartan Ólafsson, profesor na University of Oslo, Sonia Livingstone, profesorica na London School of Economics and Political Science ter Uwe Hasebrink, raziskovalec ter profesor na Hans-Bredow-Institut. Financerjev raziskave je mnogo, saj je vsaka izmed držav priskrbela svoje financerje. Podrobno so predstavljeni v publikaciji (Dedkova in drugi, 2020, str. 5). Raziskava je bila izvedena v sledečih državah: Avstrija, Belgija, Bolgarija, Hrvaška, Ciper, Češka, Danska, Estonija, Finska, Francija, Nemčija, Grčija, Madžarska, Islandija, Irska, Italija, Latvija, Litva, Luksemburg, Malta, Nizozemska, Norveška, Poljska, Portugalska, Romunija, Rusija, Srbija, Slovaška, Slovenija, Španija, Švedska, Švica, Turčija ter Velika Britanija.

Glede na vsebinska področja iz klasifikacije CESSDA bi kot tematske sklope izbrali: 7.3 informacijska družba, 15.1 informacijska tehnologija ter 17.2 družbene razmere in kazalci.

Raziskava se osredotoča na naslednje tematike:

1. dostop do spleta – naprave, čas, preživet na spletu;
2. tehnična znanja – spletne aktivnosti, tehnična znanja;



3. tveganja in priložnosti – negativne izkušnje na spletu, spletno nasilje ter ustrahovanje, neprimerne vsebine, težave z varovanjem zasebnosti, prekomerna uporaba spleta, seksualne vsebine, spoznavanje ljudi na spletu

Zbiranje podatkov je potekalo v 19 državah od jeseni 2017 do poletja 2019. Raziskovalci so obiskali osnovne in srednje šole ter domove otrok, kjer so opravili anketiranje z vprašalniki na papirju ter računalniško podprtim samoanketiranjem otrok, starih med 9 in 16 let. Predstavljeni so podatki, zbrani od 21.964 otrok, ki so sodelovali v tej raziskavi. Ciljna populacija so tako otroci med 9 in 16 let, ki obiskujejo eno izmed izbranih šol v eni izmed 19 državah EUCD (Dedkova in drugi, 2020, str. 14).

V primerjavi z drugim valom raziskave (EU KIDS Online 2011) je zaznana znatno povečana uporaba mobilnih naprav in tudi časa, v katerem otroci dostopajo do spleta. Otroci, stari 15 ali 16, čez dan uporabljajo mobilne naprave dvakrat več kot pa otroci v starosti 9 do 11 let. V primerjavi z drugim valom raziskave (EU KIDS Online 2011) je YouTube portal veliko bolj gledan. Najpogostejše spletne aktivnosti so poslušanje glasbe, komunikacija z družinskimi člani ter brskanje po spletnih družabnih omrežjih ter igranje iger.

S starostjo so otroci izpostavljeni in zaznavajo več tveganj na spletu, pri čemer lahko tveganje predstavlja tudi prekomerna uporaba interneta, vendar so raziskovalci na podlagi odgovorov ugotovili, da zgolj 2 % otrok izpolnjuje kriterije za uvrstitev med prekomerne uporabnike spleta. Zanimiva je tudi razlika med državami na temo pošiljanja ali prejemanja spolnih vsebin. V Franciji so to opazili pri 1 % otrok, v Nemčiji pa pri kar 18 % otrok. Vsak tretji otrok, vključen v raziskavo, je že komuniciral z neznancem preko raznih spletnih aplikacij za klepetanje (Dadkova in drugi, 2020, str. 6–8).

### **3.9 Children's media lives**

Zadnja izmed izbranih raziskav je zbirka (serija) raziskav z naslovom Children's media lives, kar bi v slovenščino prevedli kot »Medijsko življenje otrok«. Nosilec raziskave je organizacija Ofcom, sama raziskava pa se je izvajala v Veliki Britaniji. Financer raziskave je Ofcom-a ter Britanski parlament. Ta serija raziskav se od ostalih raziskav razlikuje v tem, da je njen vzorec manjši kot pri ostalih raziskavah, saj gre za izključno kvalitativno raziskavo. Razlikuje se tudi v tem, da se izvaja v več valovih/ponovitvah. Prva raziskava (1. val) je bila opravljena leta 2014, zadnji 6. val

pa leta 2019 (rezultati zadnjega vala so bili objavljeni februarja 2020). Raziskave se izvajajo v dopolnitev ostalim kvantitativnim raziskavam, katerih nosilec je Ofcom.

V vsaki izmed raziskav so populacija otroci ter mladostniki, stari od 8 do 18 let, ki jih je raziskava spremljala enkrat letno med leti 2014 in 2019. Podatki so bili pridobljeni s poglobljenimi intervjuji, ki so bili opravljeni v domovih otrok, povprečna dolžina intervjuja pa je trajala tri ure. Ko so enote presegle mejo maksimalne starosti ali niso mogle več sodelovati v raziskavi, so bile iz raziskave izločene, v vzorec pa so dodali druge enote. Populacija raziskave so tako otroci/najstniki, ki živijo v Veliki Britaniji, stari med 8 ter 18 let (Ofcom, 2020), ter v prvem, tretjem, petem in šestem valu tudi njihovi starši.

Glede na vsebinska področja iz klasifikacije CESSDA bi kot tematske sklope vseh raziskav izbrali: 7.3 informacijska družba, 15.1 informacijska tehnologija ter 17.2 družbene razmere in kazalci.

Zaradi kontinuitete in dinamične vsebinske strukturiranosti raziskavo predstavljamo nekoliko bolj podrobno.

### **3.9.1 Children's media lives - Wave 1**

Prvi val raziskave Children's media lives se osredotoča na naslednje tematike:

1. kognitivni razvoj ter njegova vloga pri razumevanju in dojetanju medijev;
2. dostop do naprav ter vsebin – skupna raba naprav, katere naprave otroci preferirajo;
3. vsebine – zakaj otroci uporabljajo spletna družabna omrežja, igrajo igrice, gledajo YouTube ter televizijo;
4. vpliv sorojencev – dogovori o dostopu do naprav, vpliv mlajših ali starejših sorojencev na aktivnosti ter preference;
5. razumevanje vsebin, kako pride do financiranja teh vsebin ter promocij – kreiranje spletnih vsebin, kako otroci razumejo različne oblike spletnega marketinga;
6. tveganja na spletu – kako otroci razumejo spletna tveganja;
7. starševski pogled – skrbi, ki jih imajo starši, ko otroci dostopajo do spleta, s katerimi tehnikami poskušajo nadzorovati tveganja ter izzivi, s katerimi se soočajo (Ofcom, 2015, str. 10).

V prvem valu je vključenih 18 izbranih otrok starosti med osem in 18 let. Glavne ugotovitve raziskave se nanašajo na dejstvo, da otroci dostopajo do spleta preko več vrst naprav (tablice,

mobilni telefoni, igralne konzole, stacionarni računalniki), zaradi česar starši s težavo sledijo njihovi dejanski porabi časa na spletu. Mlajši otroci si naprave za dostop do spleta pogosto delijo s sorojenci ali starši, medtem ko imajo starejši otroci svoje osebne naprave. Najpopularnejša naprava za dostop do spleta je tablica. Meje med virtualnim druženjem ter igranjem igrice so zabrisane, saj otroci praviloma igrajo igrice s svojimi sovrstniki, za otroke pa je to le še ena vrsta druženja. Starejši otroci svojim mlajšim sorojencem pogosto predstavijo vsebine, ki še niso primerne za mlajše otroke in sami do njih ne bi dostopali (provokativni videospoti, grozljivke). Otroci razumejo, da so oglasi eden od načinov, kako organizacije pridobivajo finančna sredstva. Oglase vidijo kot znak zaupanja do izdelka ali podjetja. Promocijsko prikazovanje izdelkov v ozadju YouTube videov, v filmih ter serijah je otrokom nemoteče in praktično nevidno. Tveganja na spletu primarno povezujejo s fizičnim svetom, v smislu zalezovanja ali ugrabitve. Sekundarno jim pride na misel spletno nasilje ter posledice neprimernih objav ter slik. Starše pa najbolj skrbi izpostavljenost otrok neprimernim spletnim vsebinam, kot je spletno nasilje, spoznavanje neznancev na spletu ter objavljanje neprimernih slik. Pritoževali so se nad nefleksibilnostjo tehničnih rešitev, kot so spletni filtri ter požarni sistemi, saj so pogosto blokirali tudi otrokom primerne vsebine, posledično pa so jih začeli izklapljati. Zanimivo je, da je večina staršev nastavila gesla ter kode za dostop do naprav, ki so jih otroci tudi kmalu ugotovili, pri čemer se večina staršev kasneje gesel ni odločila spremeniti, pač pa so obdržali prvotna. Tako so izgubili kontrolo nad časovnim sledenjem uporabe (Ofcom, 2015, str. 7-9).

### **3.9.2 Children's media lives – Wave 2**

V drugem valu raziskave so se raziskovalci osredotočili na naslednje teme:

1. namen ter navade pri spremljanju vsebin – primerjava uporabe med otroki, ki spremljajo vsebine zaradi dolgčasa, ter otroki, ki produktivno izkoristijo svoj čas na spletu;
2. vloga televizije – raziskava uporabe televizije (gledanje programov v živo, gledanje filmov in vsebin na zahtevo);
3. iskanje na spletu – kako otroci pridejo do željenih vsebin;
4. zaupanja vredni dejavniki – kako se otroci odločijo kateri spletni strani/viru zaupati;
5. odnos do oglaševanja – raziskovanje odnosa otrok do oglasov, kako razumejo oglaševanje;
6. odnos do igrice – kakšne igrice otroci radi igrajo, razumevanje nakupa (denar, kristali ...);
7. spletna družabna omrežja – kako se otroci odzivajo ter kakšen vpliv imajo omrežja;

8. raziskovanje ter pridobivanje znanj – vpliv na njihovo znanje;
9. spoznavanje tveganj – kako se otroci učijo tveganj na spletu (Ofcom, 2016, str. 11–12).

V drugem valu je vključenih vseh 18 otrok iz prvega vala. Glavne ugotovitve drugega vala so, da večina otrok ter staršev razume pozitivne učinke uporabe spleta ter digitalnih vsebin za kreativnost otrok. Tisti otroci, ki so bolj aktivni v svojem vsakodnevem življenju (obšolske aktivnosti, krožki, treningi ...), uporabljajo spletne medije bolj učinkovito in dajejo poudarek na vsebine, ki izboljšajo njihovo znanje ali sposobnosti. Obratno pa tisti otroci, ki veliko časa preživijo sami in nimajo toliko popoldanskih aktivnosti, uporabljajo spletne medije bolj za preprečevanje dolgčasa. Otroci tako raje gledajo vsebine na zahtevo (Netflix, DVD ...), kot pa televizijske programe v živo. Večina otrok enostavno v Google vtipka vsebino, ki jo želi videti. Zanimivo pa je, da nekateri izmed njih uporabljajo tudi digitalno asistentko Siri, ki je nameščena na Apple napravah. S svojim glasom povedo, kaj želijo najti. Pri uporabi Googla je zanimivo to, da otroci vejo, da je prvi ne-oglaševan rezultat najbolj točen, pri tem pa prepoznajo oglaševane zadetke, saj so med zadetki drugače označeni. Zanimivo je, da otroci bolj zaupajo informacijam, ki so jih pridobili preko videov (YouTube), kot pa informacijam, pridobljenim v pisni obliki. Otroci več časa ter truda investirajo v igre, ki jih igrajo na računalnikih ali igralnih konzolah, saj so te igre kompleksnejše. Igre na mobilnih napravah otroci praviloma igrajo krajši čas ter jih kmalu zamenjajo. Kot je bilo že omenjeno, je del iger preko spleta tudi del druženja z vrstniki, ki jih spoznajo v resničnem življenju. Redkeje igrajo igre z neznanci, ki jih spoznajo v igri. Spletna družabna omrežja imajo precejšnjo vlogo v samem razvoju identitete otrok. Posebej velja to pri deklicah, ki močneje čutijo pritisk, koliko »všečkov« bo dosegla njihova slika ter kakšne slike objavljajo na spletna družabna omrežja. Dečki pa se na spletnih družabnih omrežjih predstavljajo kot bolj »trdožive« ter napadalne, kot so v resničnem življenju (Ofcom, 2016, str. 5–10).

### **3.9.3 Children's media lives – Wave 3**

V tretjem delu raziskave so se raziskovalci osredotočili na naslednje teme:

1. kontekst je pomemben – kako spremembe v življenjih otrok vplivajo na njihovo uporabo digitalnih medijev;
2. nove preference po vsebinah – kakšne so nove navade gledanja televizije ter vsebin na zahtevo;

3. spremembe v regulaciji uporabe spleta s strani staršev – kako so starši prilagodili svoje tehnike nadzorovanja uporabe interneta pri otrocih;
4. spremembe v kritičnem razmišljanju – kako otroci vključujejo kritično razmišljanje pri uporabi interneta;
5. nove družabne možnosti na spletu – kako družabna omrežja in spletni skupinski klepeti spreminjajo interakcije med otroki;
6. kreativnost otrok – kako otroci uporabljajo digitalna orodja za razvoj kreativnosti (Ofcom, 2016, str. 9–10).

V tretjem valu raziskave so bili trije izmed prvotnih 18 otrok zamenjani z drugimi otroki. Glavne ugotovitve tretjega vala so, da na otrokovo uporabo digitalnih medijev najbolj vplivajo dejavniki, kot so prehod iz osnovne v srednje šolo, selitev ter razveza staršev. Mlajši otroci spletne medije največ uporabljajo za njihovo zabavo ali kratkočasenje, najstniki pa splet uporabljajo bolj za spoznavanje novih prijateljev ter navezovanje stikov.

Gledanje televizije vedno bolj postaja tista aktivnost, ki jo otroci počnejo skupaj z družino ali s sorojenci – sami jo gledajo vedno redkeje. Sami najraje gledajo vsebine na platformi YouTube. Televizija, kot eden izmed medijev, je s strani staršev najbolj nadzorovan medij, saj televizijo največkrat gledajo skupaj z otroki. Starši se zaradi navedenega bolj osredotočajo na nadzor uporabe mobilnih naprav, kot so mobilni telefoni ali tablice, kjer obstaja več tveganj. Starši so tako razvili kontrole, kot na primer periodično preverjanje aplikacij, nameščene na otrokovih mobilnih napravah. Pogosto dovolijo uporabo mobilnih naprav zgolj v skupnih prostorih (dnevna soba, kuhinja), kjer starši večino časa preživljajo skupaj z otroki.

Raziskovalci so opazili, da otroci s starostjo pridobivajo na kritičnem razmišljanju pri uporabi spleta. Prav tako so otroci razumeli, kako deluje promocijsko prikazovanje izdelkov, saj je večina vsebin na YouTubu sponzorirana s strani raznih podjetij. Ker otroci zaupajo kreatorjem vsebin, jim zato bolj verjamejo pri promocijah izdelkov v primerjavi z normalnimi oglasi, ki jih vidijo na televiziji ali slišijo na radiu. Na popularnosti so pridobile tudi aplikacije, ki ponujajo skupni klepet za večje število oseb. Takšne klepetalnice so otrokom všeč, saj lahko delijo delčke svojega življenja samo z izbranimi ljudmi (družina, sošolci ...). Otroci sicer še ne razumejo tveganja glede zasebnosti in v svoje profile na spletnih družabnih omrežjih spuščajo vse ljudi in ne samo tistih, ki jih poznajo v realnem življenju. To storijo tudi zaradi želje po več »všečkih« ter po višjem številu

prijateljev, saj lahko izpadejo bolj popularni tudi v realni družbi. Otroci na spletu poiščejo inspiracijo tako, da poiščejo razne informacije ali navodila za izboljšanje njihove kreativnosti v resničnem svetu. Pobuda za kreativna dejanja pa v večini primerov izhaja s strani staršev (Ofcom, 2016, str. 4–8).

### **3.9.4 Children's media lives – Wave 4**

V četrtem valu raziskave so se raziskovalci osredotočili na naslednje teme:

1. navade pri uživanju vsebin – raziskovanje navad pri gledanju televizije ali na aplikacijah, ki so nameščene na mobilnih napravah (Netflix ter YouTube);
2. konzumiranje novic – ali otroci spremljajo novice ter ali razumejo pojem lažnih novic;
3. zaupanje ter promoviranje – kako otroci kritično razmišljajo, ko brskajo po spletu;
4. spletna družabna omrežja – kakšni so trenutni trendi komuniciranja pri otrocih;
5. tveganja ter varnost na spletu – kako se otroci zavarujejo pri uporabi spleta;
6. pozitivni učinki interneta – kako si otroci razlagajo pozitivne učinke interneta (Ofcom, 2017, str. 10–11).

V četrtem valu raziskave so bili še dodatni trije izmed prvotnih 18 otrok zamenjani z drugimi otroki. Tako v raziskavi ostaja 12 prvotnih otrok, šest pa jih je naknadno dodanih. Glavne ugotovitve četrtega vala so, da večina otrok najbolj uživa ob gledanju Netflix vsebin (nanizanke, film, risanke). Za katere vsebine (Netflix/YouTube) se otroci odločijo, je odvisno od časa, ki ga imajo na voljo, ter od njihovega razpoloženja. Skupno gledanje vsebin na televiziji z družino je še vedno priljubljeno, čeprav otroci iz leta v leto vse pogosteje uporabljajo vsebine preko mobilnih naprav, saj imajo večji nadzor. Večina otrok se ni obremenjevala z novicami, nekateri so se celo aktivno izogibali branjem novic. Razlog za to je precej enostaven – novice so otrokom dolgočasne. Nekateri so spremljali zgolj novice o športu, pa še to samo za tiste ekipe, ki so jim najljubše. Večina otrok razume, da je možno, da novice niso 100 % točne. Večina prav tako ve, da obstajajo lažne novice, čeprav predvsem mlajši otroci ne razumejo, zakaj bi si kdo izmislil lažno novico. Načeloma zaupajo novicam, ki so jih izvedeli pri več različnih virih ter pri virih, za katere vejo, da so vredni zaupanja. Otroci med drugim dobro opažajo promocije in reklame, saj jih večina prekine, npr. kadar gledajo vsebine na YouTubeu. Spletna družabna omrežja so uporabljali skoraj vsi otroci v vzorcu. Starejši otroci uporabljajo Instagram, Facebook ter Snapchat, saj jim omogočajo navezovanje

stikov z novimi ljudi. Mlajše otroke to ne zanima, zato jih največ uporablja Snapchat. Snapchat je v četrtem valu raziskave najbolj uporabljena aplikacija za klepetanje, saj ob klepetu omogoča še deljenje slik, ki se samodejno zbrisejo po nekaj sekundah. Večina otrok tudi razume pomen sovražnega govora, čeprav so bili sami redko deležni tej nevarnosti na spletu. Večina otrok splet rada uporablja za preverjanje informacij (pomoč pri domači nalogi), dejstev ter za pridobivanje novih znanj. Predvsem starejši otroci so izpostavili spletna družabna omrežja kot orodje, kako lahko izrazijo solidarnost npr. pri dogodkih, kot je bilo bombardiranje v Manchestru ali za podpis raznih spletnih peticij – tako so dobili občutek, da lahko tudi oni sami sodelujejo v pozitivnih spremembah na svetu (Ofcom, 2017, str. 5–9).

### **3.9.5 Children's media lives – Wave 5**

V petem valu raziskave so se raziskovalci osredotočili na naslednje teme:

1. navade pri uživanju vsebin – raziskovanje navad ter preferenc vsebin, ki jih gledajo otroci na televiziji ali na mobilnih napravah (Netflix ter YouTube);
2. uporaba spletnih družabnih omrežij – spremembe pri nastavitvah;
3. tveganja ter varnost na spletu – kako se otroci zavarujejo pri uporabi spleta;
4. kritično razumevanje spleta, marketinga in promocije (Ofcom, 2019, str. 5–8).

Petega vala raziskave so se udeležili vsi tisti otroci, ki so bili vključeni tudi v četrti val. Glavne ugotovitve petega vala so, da v primerjavi s prejšnjimi valovi raziskav otroci danes raje sami gledajo video vsebine na zahtevo (videi na YouTubu ali filmi na Netflixu) na svojih mobilnih napravah. Razlog se skriva v želji in potrebi otrok, da lahko gledajo tiste vsebine, ki jih sami želijo gledati. Zanimiv je tudi pojav večopravnosti (angl. multitasking) ob gledanju televizije, saj otroci pogosto hkrati z neko drugo aktivnostjo spremljajo spletna družabna omrežja na svojih mobilnih napravah.

Pri tem se je zgodil zanimiv premik v miselnosti, saj večina otrok bolj pazljivo izbira, kaj objavi na svoj profil ter koga sprejme za prijatelja. Nekateri otroci imajo celo dva profila, eden je za prijatelje ter osebe, s katerimi imajo interakcije tudi v živo, na katerem objavljajo večino slik, drugi profil pa je namenjen širši javnosti – na tem profilu skrbno izberejo kakšne vsebine bodo objavljali. Prvič so raziskovalci bolj podrobno raziskali tudi igranje igrice, predvsem zaradi popularnosti igre

Fortnite. Večina fantov je namreč na svojih mobilnih napravah, računalnikih ali igralnih konzolah dnevno igrala Fortnite, s katero so povezana določena tveganja.

Raziskovalci so zaznali povečano kritično razumevanje ter bolj varno usmerjeno uporabo spleta, saj je večina tudi bolj odprto komunicirala o tej temi. Vsi so vedeli, da kontakti z neznanci niso zaželeni, čeprav nekateri teh opozoril niso upoštevali in so svoje profile pustili odprte javnosti, tako da lahko vsak neznanec prebere podatke, vidi slike itd. Večina staršev dandanes zaupa svojim otrokom pri uporabi spleta. Nekateri izmed staršev pa še vedno spremljajo ter nadzorujejo, kako njihov otrok uporablja splet. Velika večina otrok še vedno ne razume, kako velike spletne strani, kot so npr. Facebook ter YouTube, pridobivajo finančna sredstva (Ofcom, 2019).

### **3.9.6 Children's media lives – Wave 6**

V šestem valu se raziskava osredotoča na naslednje tematike:

1. navade pri uživanju vsebin – navade ter preference vsebin, ki jih uživajo otroci;
2. uporaba spletnih družabnih omrežij – »všečki« ter vpliv na družabnih omrežjih;
3. tveganja ter varnost na spletu – otrokom neprimerne vsebine;
4. kritično razumevanje spleta – odnos do spletnega nadlegovanja (Ofcom, 2020, str. 6–9).

V šestem valu raziskave so bili štirje izmed prvotnih 18 otrok zamenjani z drugimi otroki. Tako v raziskavi ostaja zgolj osem prvotnih otrok, deset pa jih je naknadno dodanih. Glavne ugotovitve šestega vala so podobne ugotovitvam v petem valu. Sedaj imajo otroci raje video vsebine na zahtevo, ki jih gledajo sami na svojih mobilnih napravah. Razlog je, tako kot v prejšnjih valovih raziskave, kontrola nad vsebinami, saj gledajo tisto, kar sami želijo. Nekateri še vedno uporabljajo YouTube za pridobivanje novih znanj. Promovirane vsebine ter izdelke sedaj večina otrok redno prepozna (Ofcom, 2020, str. 18). YouTube ter Snapchat sta še vedno najbolj priljubljeni aplikaciji, medtem ko so mlajši otroci že pričeli uporabljati aplikacijo TikTok. Otroci previdno objavljajo vsebine ter statuse, pri tem ravnajo strateško, z namenom, da bi pridobili čim več »všečkov«. Nekateri otroci celo brišejo slike ali statuse, ki niso pridobili dovolj velikega števila »všečkov«. S temi »všečki« ter sledilci otroci pridobivajo vpliv na spletnih platformah ter v resničnem življenju. Nekateri otroci grede tako daleč, da so začeli objavljati bolj vizualno provokativne slike, saj so ugotovili, da take slike dobijo več interakcij. Nekateri otroci imajo še vedno dva profila, saj imajo tako večjo kontrolo nad vsebino, ki jo želijo prikazati prijateljem ali neznancem (Ofcom, 2020, str. 34). Raziskovalci so zaznali, da je večina otrok že videla spletno



nasilje, nekateri izmed njih pa so ga tudi občutili sami. Večina otrok ve, da gredo lahko do svojega starša in z njim začnejo pogovor o neprijetnih zadevah ter vsebinah, ki so jih opazili na spletu. Predvsem starši z mlajšimi otroki še vedno uporabljajo orodja za nadzor uporabe mobilnih naprav, s starostjo otrok pa potreba po nadzorovanju uporabe naprav upada (Ofcom, 2020).

## 4 PRIMERJALNA ANALIZA IZBRANIH RAZISKAV

V sklopu primerjalne analize bomo najprej kreirali primerjalno tabelo vseh izbranih raziskav (tabela 4.1), nato pa odgovorili na zastavljena raziskovalna vprašanja.

### 4.1 Pregled raziskav

Pri pregledu virov smo ugotovili, da je bilo med leti 2010 in 2020 opravljenih veliko raziskav na področju uporabe interneta in mobilnih naprav pri otrocih ter mladostnikih. Osredotočili smo se le na raziskave razvitih držav (OECD in EU), opravljene v zadnjih desetih letih, na raziskave, ki so bile pri obravnavi celovite, ter na raziskave v angleškem ali slovenskem jeziku, predvsem pa na raziskave, ki so bile izčrpno dokumentirane. Zaradi navedenega smo na koncu pod drobnogled vzeli devet raziskav, ki so ustrezale kriterijem. Nekatere so bile izvedene v več valovih.

### 4.2 Obravnavane vsebine

Raziskave so vsebovale različne teme, mi pa smo se osredotočili na najpogostejše in jih umestili v pet različnih kategorij (dostop do spleta, tveganja, priložnosti, aktivnosti na spletu, starševski pogled na uporabo spleta). Te kategorije so bile v raziskavah večkrat omenjene. Ostale vsebine so bile zelo specifične, premalokrat omenjene, zato jih v primerjalno analizo nismo vključili.

**Kategorizacija dostopa do spleta.** Raziskane so bile različne kategorizacije dostopa do spleta, in sicer otrokov prvi stik z mobilno napravo, kdaj je otrok prejel svojo prvo mobilno napravo, kje otroci najpogosteje uporabljajo mobilne naprave, kako pogosto otroci s pomočjo različnih naprav (igralne konzole, računalniki, mobilne naprave) dostopajo do spleta, kakšni so običaji pri lastništvu naprav ter kako si jih otroci delijo s sorojenci ali starši, kakšne so omejitve uporabe mobilnih naprav, katere naprave so najpogosteje uporabljene, koliko časa v povprečju preživijo na spletu ter prisotnost mobilnih naprav pred spancem.

**Tveganja.** Na temo tveganj je bilo raziskovanih veliko vsebin: ali so otroci že doživeli spletno ustrahovanje, kako otroci doživljajo spletno nadlegovanje, ali so bili priča spletnemu nadlegovanju ter kakšen je bil njihov odziv, kakšne oblike spletnega nadlegovanja obstajajo, s kakšnimi težavami

se spopadajo ob varovanju zasebnosti, kako pogosto so bili priče seksualnim vsebinam ter kakšen je bil njihov odziv na te vsebine, ali se zavedajo tveganj pri spoznavanju novih ljudi na spletu, kako otroci poskušajo nadzorovati spletna tveganja.

**Aktivnosti na spletu.** V tem okviru gre predvsem za raziskovanje navad in vsebin, ki jih gledajo otroci na televiziji ali na mobilnih napravah, pojavljanje neprimernih vsebin, igranje igrice, socializiranje, primerjava med aktivnostmi na spletu včasih in danes, različne oblike komunikacije, odvisnosti, možnosti ter navade kreiranja vsebin, kako poteka pridobivanje informacij, uporaba spletnih družabnih omrežij, najpogosteje uporabljene aplikacije in vsebine, kako otroci sami uravnovešajo čas med uporabo spleta in med popoldanskimi aktivnostmi ali hobiji, kakšna tehnična znanja so otroci pridobili, ali delijo pomoč pri uporabi interneta ali pametnih naprav, kako razumevajo in dojemajo medije, kako pridejo do zelenih vsebin, kako se odzivajo na spletna družabna omrežja ter kakšen vpliv imajo omrežja na njihovo osebnost, kakšne so nove navade gledanja televizije in vsebin na zahtevo, kako spletni skupinski klepeti spreminjajo interakcije med otroki ter kako otroci uporabljajo digitalna orodja za razvoj kreativnosti.

**Priložnosti.** Priložnosti pri uporabi spleta ni tema, ki bi bila najpogosteje vključena v raziskave, saj je vključena v manj kot polovico predstavljenih raziskav. Raziskovane vsebine te tematike so: kako otroci spoznavajo nove ljudi, ali so vključeni v kakšne »igričarske skupine«, kakšna je iznajdljivost otrok pri uporabi interneta in mobilnih napravah v primerjavi z njihovimi starši, uporaba spletnih družabnih omrežij, ali nakupujejo razne digitalne vsebine, kot so filmi, igre in dodatno vsebino v igrah ter kakšen vpliv ima spletno raziskovanje na njihovo znanje.

**Pogled staršev.** Starševski pogled in nadzor nad uporabo interneta pri otrocih je najmanj raziskana tema, saj jo vključuje slaba polovica izbranih raziskav. Raziskave, ki so vključevale pogled staršev, so raziskovale vsebine, kot so: kakšen aktivni nadzor imajo starši nad otrokom, postavljanje pravil, odziv otrok na nadzor staršev in postavljena pravila, določene časovne omejitve, dostop do spornih/seksualnih vsebin, skrbi, ki jih imajo starši, medtem ko otroci dostopajo do spleta, tehnike, s katerimi poskušajo starši nadzorovati tveganja, izzivi, s katerimi se soočajo, ter ugotavljanje, kako so starši prilagodili svoje tehnike nadzovanja uporabe interneta pri otrocih skozi čas.

Pregled najpogostejših vsebin je podrobno povzet še v tabeli 4.1.

Tabela 4.1: Primerjalna tabela vsebin vključenih v raziskave

Naslov/vsebina	Kategorizacija dostopa do spleta (naprave, čas)	Tveganja (spletno nasilje, seksualne vsebine)	Priložnosti (spletna družabna omrežja, »igričarske skupine«)	Aktivnosti na spletu (uporaba interneta, vsebine)	Starševski pogled na uporabo spleta (omejitve, prepovedi ...)
Internet v vsakdanjem življenju slovenskih otrok in mladostnikov	podrobno raziskano	podrobno raziskano	delno raziskano	podrobno raziskano	ni bilo raziskano
EU Kids Online – drugi val	delno raziskano	podrobno raziskano	delno raziskano	podrobno raziskano	delno raziskano
Net Children Go Mobile	podrobno raziskano	podrobno raziskano	ni bilo raziskano	ni bilo raziskano	podrobno raziskano
Young Canadians in a Wired World.	podrobno raziskano	delno raziskano	delno raziskano	podrobno raziskano	podrobno raziskano
Children's online behaviours in Irish primary and secondary schools	podrobno raziskano	podrobno raziskano	ni bilo raziskano	delno raziskano	ni bilo raziskano
Digital Natives or Naïve Experts?	ni bilo raziskano	ni bilo raziskano	podrobno raziskano	podrobno raziskano	ni bilo raziskano
Odklikni!	podrobno raziskano	podrobno raziskano	ni bilo raziskano	podrobno raziskano	ni bilo raziskano
EU Kids Online – četrti val	podrobno raziskano	podrobno raziskano	delno raziskano	podrobno raziskano	delno raziskano
Children's media lives – prvi val	podrobno raziskano	podrobno raziskano	delno raziskano	podrobno raziskano	podrobno raziskano
Children's media lives – drugi val	podrobno raziskano	podrobno raziskano	podrobno raziskano	delno raziskano	ni bilo raziskano

Nadaljevanje tabele 4.1: Primerjalna tabela vsebin vključenih v raziskave

Naslov/vsebina	Kategorizacija dostopa do spleta (naprave, čas)	Tveganja (spletno nasilje, seksualne vsebine)	Priložnosti (spletna družabna omrežja, »igričarske skupine«)	Aktivnosti na spletu (uporaba interneta, vsebine)	Starševski pogled na uporabo spleta (omejitve, prepovedi ...)
Children's media lives – tretji val	delno raziskano	delno raziskano	podrobno raziskano	delno raziskano	delno raziskano
Children's media lives – četrti val	podrobno raziskano	podrobno raziskano	podrobno raziskano	podrobno raziskano	ni bilo raziskano
Children's media lives – peti val	podrobno raziskano	podrobno raziskano	delno raziskano	delno raziskano	delno raziskano
Children's media lives – šesti val	delno raziskano	podrobno raziskano	podrobno raziskano	delno raziskano	delno raziskano

### 4.3 Spremembe glede na čas

Pregled tabele 4.2 daje vtis, da ni videti jasne povezave med letom raziskave ter temami, ki so bile vključene v raziskave. Pri kategoriji dostopa do spleta namreč ni opaziti velike razlike med mlajšimi in starejšimi raziskavami, saj so mobilne naprave, kot so mobilni telefoni in tablice, pogosteje prisotne v domovih že od leta 2010 dalje, ko so bile izdane prve domačim uporabnikom namenjene tablice. Tudi vsebine v sklopu kategorije tveganja so si v vseh raziskavah zelo podobne, saj se je že raziskava iz leta 2011 ukvarjala s spletnim nadlegovanjem, spoznavanjem neznancev in pošiljanjem neprimernih seksualnih vsebin. Navedene vsebine so se skozi čas zgolj nadgrajevale (spletno nadlegovanje v skupnih klepetih). Pri kategoriji priložnosti pa so spremembe najbolj eksplicitne, saj je opaziti menjavanje pri spletnih družabnih omrežjih, npr. TikTok in Snapchat, ki sta v zelo kratkem času postali izjemo popularni. V poznejših raziskavah je moč opaziti tudi vidike spoznavanja novih ljudi pri igranju iger. Pri kategoriji starševski pogled smo opazili zanimivo spremembo, saj se je zgodil premik od enostavnih kontrol (omejitev časa uporabe, uporaba naprav zgolj v bližini staršev) na bolj kompleksne, vendar za starše bolj učinkovite rešitve, kot so npr.

programi za nadzor uporabe mobilnih naprav, ki omogočajo različne funkcije, npr. samodejni zaklep naprave po določenem času uporabe, urnik uporabe, filter vsebin ipd.

Tabela 4.2: Primerjalna tabela vsebin v raziskavah glede na leto izida raziskave

Leto/vsebina	Kategorizacija dostopa do spleta (naprave, čas, nadzor)	Tveganja (spletno nadlegovanje, seksualne vsebine)	Priložnosti (spoznavanje ljudi, »igričarske skupine«)	Aktivnosti na spletu (uporaba interneta, vsebine)	Starševski pogled na uporabo spleta (omejitve, prepovedi ...)
2011	podrobno/delno raziskano	podrobno raziskano	delno raziskano	podrobno raziskano	ni bilo/delno raziskano
2014	podrobno raziskano	podrobno/delno raziskano	ni bilo/delno raziskano	ni bilo/podrobno raziskano	podrobno raziskano
2015	podrobno raziskano	podrobno raziskano	delno raziskano	podrobno raziskano	podrobno raziskano
2016	podrobno/delno raziskano	podrobno/delno raziskano	podrobno raziskano	delno raziskano	ni bilo/delno raziskano
2017	podrobno raziskano	podrobno raziskano	podrobno raziskano	podrobno raziskano	ni bilo raziskano
2018	ni bilo/podrobno raziskano	ni bilo/podrobno raziskano	ni bilo/podrobno raziskano	podrobno/delno raziskano	ni bilo raziskano
2019	podrobno raziskano	podrobno raziskano	delno raziskano	podrobno/delno raziskano	ni bilo raziskano
2020	podrobno/delno raziskano	podrobno raziskano	podrobno raziskano	podrobno/delno raziskano	delno raziskano

#### 4.4 Premalo raziskane teme

Po pregledu raziskav smo ugotovili, da so raziskave zajele praktično vse vidike uporabe spleta in odgovarjajočih digitalnih naprav. Glede na intenziteto uporabe pa velja kljub temu izpostaviti potrebo po podrobnejšem proučevanju igrice (primerjava tipov iger, ki jih igrajo različne starostne skupine, občutki ob igranju različnih popularnih iger ipd.). To je posebej aktualno, ker so igrice neredko prvi kontakt otroka z napravami za dostop do spleta. Predvsem v novejših raziskavah pa pogrešamo tudi podrobnejše analize učinkov novih tehnologij, npr. obogatena resničnost (angl. augmented reality) in navidezna resničnost (angl. virtual reality).

## 5 ZAKLJUČEK

V diplomskem delu smo obravnavali raziskave, ki so proučevale rabo interneta pri otrocih in mladostnikih. Nabor raziskav, ki smo jih vključili, smo omejili na razvite države, na zadnje desetletje, na angleški oziroma slovenski jezik in zgolj na dobro dokumentirane raziskave. V tem okviru so nas zanimala štiri raziskovalna vprašanja: Katere raziskave obstajajo v razvitih državah na tem področju? Katere vsebine so bile raziskane v teh raziskavah? Kako se proučevane vsebine spreminjajo glede na čas? Česa se do sedaj ni raziskovalo, pa bi se morda moralo?

Po uvodni opredelitvi problema smo v drugem poglavju na kratko predstavil tipe uporabnikov interneta in spletne nevarnosti, ki preživijo na otroke, ter pozitivne in negativne učinke, ki jih ima uporaba interneta na otroke.

V tretjem poglavju smo podrobno predstavili vsako izmed izbranih devetih raziskav. Za boljšo predstavitev smo kreirali tudi tabelo, v kateri so na kratko predstavljene značilnosti vsake raziskave.

V četrtem poglavju smo odgovarjali na raziskovalna vprašanja:

- Ugotovili smo, da smo zaradi kriterija podrobne dokumentiranosti izbrali ter se osredotočili zgolj na devet raziskav.
- V primerjalni analizi smo identificirali pet najpogostejših tem, in sicer dostop do spleta, tveganja, priložnosti, aktivnosti na spletu ter starševski pogled na uporabo spleta. Ugotovili smo, da je največkrat raziskana tema dostop do spleta, kjer so raziskovalci ugotavljali, pri kateri starosti so otroci imeli prvi stik z internetom, koliko časa uporabljajo naprave ter kje najpogosteje dostopajo do spleta. Podobno pogosto raziskana je tudi tema o tveganjih na spletu, kjer so raziskovalci skušali ugotoviti, s kakšnimi tveganji se spopadajo otroci ter kako slednji ta tveganja doživljajo. Malo manj pogosto raziskana tema so aktivnosti na spletu. Tema priložnosti, ki jih otroci spoznavajo na spletu, je še manj pogosto raziskana tema. Najmanj raziskana tema je starševski pogled na uporabo spleta.
- S pomočjo tabele 4.2. smo dobili odgovor na raziskovalno vprašanje, kako se proučevane vsebine spreminjajo glede na čas. Navedene teme so vključene v večini raziskav. Spreminjajo

se zgolj podrobne vsebine teh tem. Tako so npr. pri temi aktivnosti na spletu raziskovalci začeli vključevati tudi novejša aplikacije, kot sta TikTok in Snapchat, ki sta hitro pridobili na popularnosti. Podobno je pri temi starševski pogled opaziti zanimiv premik iz enostavnih kontrol, kot je uporaba naprav zgolj v bližini staršev, na bolj kompleksne kontrole, kot so aplikacije za nadzor uporabe mobilnih naprav, preko katerih lahko starši kontrolirajo različne vidike uporabe naprav pri otrocih (urnik uporabe, filter vsebin, samodejna časovna omejitev).

- V pogledu premalo raziskanih vsebin smo identificirali podrobnejše analize vpliva igrice na obnašanje otrok v različnih fazah odraščanja ter proučevanje vpliva novih tehnologij na otroke, kot so obogatena resničnost (angl. augmented reality) in navidezna resničnost (angl. virtual reality).

V pogledu omejitev diplomskega dela velja izpostaviti razmeroma majhen nabor raziskav. Za boljšo analizo bi veljalo vključiti še raziskave pred letom 2010. Na drugi strani bi lahko vključili še druge raziskave, ki so se osredotočale zgolj na en zelo specifičen vidik, raziskave, ki so bile presplošne (del neke večje študije, ki ne obravnava le otrok), predvsem pa bi lahko vključili še raziskave, ki nimajo popolne dokumentacije, raziskave, ki niso v angleščini ali slovenščini, ter raziskave, opravljene izven razvitih držav. Seveda bi širše vključevanje raziskav preseglo zastavljeni obseg diplomskega dela. Navedene omejitve so hkrati s tem lahko tudi izhodišča za nadaljnje raziskovanje.



## 6 VIRI

1. Arhiv družboslovnih podatkov. (2020). 4. Pripravi Opis raziskave. Dostopno prek [http://adp.fdv.uni-lj.si/deli/postopek/opis\\_raziskave](http://adp.fdv.uni-lj.si/deli/postopek/opis_raziskave)
2. Brečko, B. (2019). *Odklikni! Ustavimo spletno nasilje nad ženskami in dekleti*. Dostopno prek [http://odklikni.enakostspolov.si/wp-content/uploads/2020/02/Odklikni\\_POROCILO\\_A4\\_12\\_2020web.pdf](http://odklikni.enakostspolov.si/wp-content/uploads/2020/02/Odklikni_POROCILO_A4_12_2020web.pdf)
3. Cassell, J. in Cramer, M. (2008). *High Tech or High Risk: Moral Panics about Girls Online*. Dostopno prek [http://mdcramer.com/downloads/MoralPanic\\_DML.pdf](http://mdcramer.com/downloads/MoralPanic_DML.pdf)
4. Dedkova, L., Hasebrink, U., Livingstone, S., Machackova, H., Mascheroni, G., Smahel, D. in Staksrud, E. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. *EU Kids Online*. <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01ofo>
5. Everri, M. in Park, K. (2018). *Children's online behaviours in Irish primary and secondary schools: Research report*. Dostopno prek <https://zeeko.ie/wp-content/uploads/2018/06/ZEEKO-TREND-REPORT-.pdf>
6. Khazer, M. in Ahmad, S. (2019). *Impact of Smartphones on Young Generation*. Dostopno prek <https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=5938&context=libphilprac>
7. Livingstone, S. in Haddon, L. (2009). *EU kids online: final report*. Dostopno prek [http://eprints.lse.ac.uk/39351/1/EU\\_kids\\_online\\_final\\_report\\_%5BLSERO%5D.pdf](http://eprints.lse.ac.uk/39351/1/EU_kids_online_final_report_%5BLSERO%5D.pdf)
8. Livingstone, S. Haddon, L., Görzig, A. in Ólafsson K. (2010). *Risks and safety for children on the internet: the UK report*. Dostopno prek [http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20\(2009-11\)/National%20reports/UKReport.pdf](http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20(2009-11)/National%20reports/UKReport.pdf)
9. Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A. in Ólafsson, K. (2011). *EU kids online: final report*. Dostopno prek [http://eprints.lse.ac.uk/39351/1/EU\\_kids\\_online\\_final\\_report\\_%5BLSERO%5D.pdf](http://eprints.lse.ac.uk/39351/1/EU_kids_online_final_report_%5BLSERO%5D.pdf)
10. Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A. in Ólafsson, K. (2011). *Risks and safety on the internet: The perspective of European children*. Dostopno prek <http://eprints.lse.ac.uk/33731/1/Risks%20and%20safety%20on%20the%20internet%28lsero%29.pdf>
11. Livingstone, S. in Helsper, E. (2007). *Gradations in digital inclusion: children, young*

- people and the digital divide. New media & society.* Dostopno prek <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.455.5111&rep=rep1&type=pdf>
12. Livingstone, S., Mascheroni, G. in Staksrud, E. (2017). *European research on children's internet use: Assessing the past and anticipating the future.* Dostopno prek [http://eprints.lse.ac.uk/68516/1/Livingstone\\_European%20Research%20on%20Children\\_2018.pdf](http://eprints.lse.ac.uk/68516/1/Livingstone_European%20Research%20on%20Children_2018.pdf)
  13. Lobe, B., Livingstone, S. in Haddon, L. (2007). *Researching children's experiences online across countries: issues and problems in methodology.* Dostopno prek [http://eprints.lse.ac.uk/2856/1/Livinstone\\_Researching\\_childrens\\_experiences\\_2007.pdf](http://eprints.lse.ac.uk/2856/1/Livinstone_Researching_childrens_experiences_2007.pdf)
  14. Lobe, B. in Muha, S. (2011). *Internet v vsakdanjem življenju slovenskih otrok in mladostnikov.* Dostopno prek [https://safe.si/sites/default/files/mladinanetu\\_porocilo\\_0\\_0.pdf](https://safe.si/sites/default/files/mladinanetu_porocilo_0_0.pdf)
  15. Mascheroni, G. in Cuman, A. (2014). *Net Children Go Mobile: Final report.* Dostopno prek [http://netchildrengomobile.eu/ncgm/wp-content/uploads/2013/07/NCGM\\_FinalReport\\_Country\\_DEF.pdf](http://netchildrengomobile.eu/ncgm/wp-content/uploads/2013/07/NCGM_FinalReport_Country_DEF.pdf)
  16. Ní Bhroin, N. in Rehder, M. M. (2018). *Digital Natives or Naïve Experts? Exploring how Norwegian children (aged 9-15) understand the Internet.* Dostopno prek <http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/eu-kids-online/reports/norway-report.pdf>
  17. Ofcom. (2015). *Children's media lives - Wave 1.* Dostopno prek [https://www.ofcom.org.uk/\\_data/assets/pdf\\_file/0021/82803/childrens\\_media\\_lives\\_report\\_final1.pdf](https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0021/82803/childrens_media_lives_report_final1.pdf)
  18. Ofcom. (2016). *Children's media lives - Wave 2.* Dostopno prek [https://www.ofcom.org.uk/\\_data/assets/pdf\\_file/0021/80715/children\\_media\\_lives\\_year2.pdf](https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0021/80715/children_media_lives_year2.pdf)
  19. Ofcom. (2016). *Children's media lives - Wave 3.* Dostopno prek [https://www.ofcom.org.uk/\\_data/assets/pdf\\_file/0015/94002/Childrens-Media-Lives-Year-3-report.pdf](https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0015/94002/Childrens-Media-Lives-Year-3-report.pdf)
  20. Ofcom. (2017). *Children's media lives - Wave 4.* Dostopno prek [https://www.ofcom.org.uk/\\_data/assets/pdf\\_file/0022/108283/children-media-lives-2017.pdf](https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0022/108283/children-media-lives-2017.pdf)

21. Ofcom. (2019). *Children's media lives - Wave 5*. Dostopno prek [https://www.ofcom.org.uk/\\_data/assets/pdf\\_file/0029/134795/Childrens-media-lives-Wave-5.pdf](https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0029/134795/Childrens-media-lives-Wave-5.pdf)
22. Ofcom. (2020). *Children's media lives - Wave 6*. Dostopno prek [https://www.ofcom.org.uk/\\_data/assets/pdf\\_file/0021/190524/cml-year-6-findings.pdf](https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0021/190524/cml-year-6-findings.pdf)
23. Steeves, V. (2014). *Young Canadians in a Wired World, Phase III: Life Online*. Dostopno prek [https://mediasmarts.ca/sites/default/files/pdfs/publication-report/full/YCWWIII\\_Life\\_Online\\_FullReport.pdf](https://mediasmarts.ca/sites/default/files/pdfs/publication-report/full/YCWWIII_Life_Online_FullReport.pdf)