



# THE CONCEPT OF A SOCIETY WITHOUT PREJUDICE IN THE MEDIA SPACE - GENERATIONAL PERSPECTIVE

PROJECT ID: 22420246 - VISEGRAD  
FUND - 01/10/2024-31/03/2026

INTERNATIONAL COLLOQUIUM 1

• Visegrad Fund



KONCEPCIA SPOLOČNOSTI  
BEZ PREDISUDKOV V  
MEDIÁLNO M PRIESTORE -  
GENERAČNÁ PERSPEKTÍVA

KONCEPT SPOLEČNOSTI BEZ  
PŘEDSUDKŮ V MEDIÁLNÍM  
PROSTORU – GENERAČNÍ  
PERSPEKTIVA

A TÁRSADALOM ELŐÍTÉLETEK  
NÉLKÜLI KONCEPCIÓJA A  
MÉDIATÉR BEN

KONCEPCJA SPOŁECZEŃSTWA  
WOLNEGO OD UPRZEDZEŃ W  
PRZESTRZENI MEDIALNEJ -  
PERSPEKTYWA  
POKOLENIOWA

• Visegrad Fund

•

# PROJECT PARTNERS

---



- **Constantine the Philosopher University in Nitra, Department of Media Communication and Advertisement**
  - doc. Mgr. Györgyi Janková, PhD., prof. Mgr. Katarína Fichnová, PhD. PhD., doc. Ing. Milan Džupina, PhD., PhDr. Tomáš Koprda, PhD.
- **Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací, Ústav marketingové komunikace**
  - doc. PhDr. Blandína Šramová, PhD.
- **Pécsi Tudományegyetem , Bölcsészet- és Társadalomtudományi Kar, Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék**
  - doc. Rita Glózer, PhD.
- **Akademia WSB, Katedra Pedagogiki**
  - dr Michał Szyszka

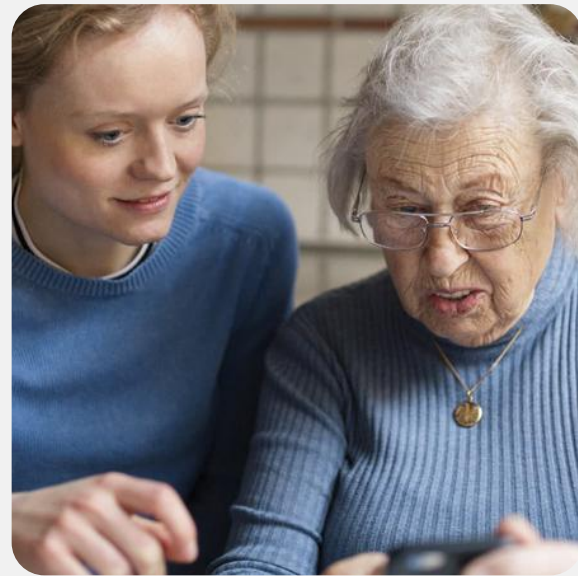
• Visegrad Fund

**WEB: [HTTPS://WWW.SOCIETYINMEDIASPACE.COM/](https://www.societyinmediaspace.com/)**

# SHORT DESCRIPTION OF THE PROJECT

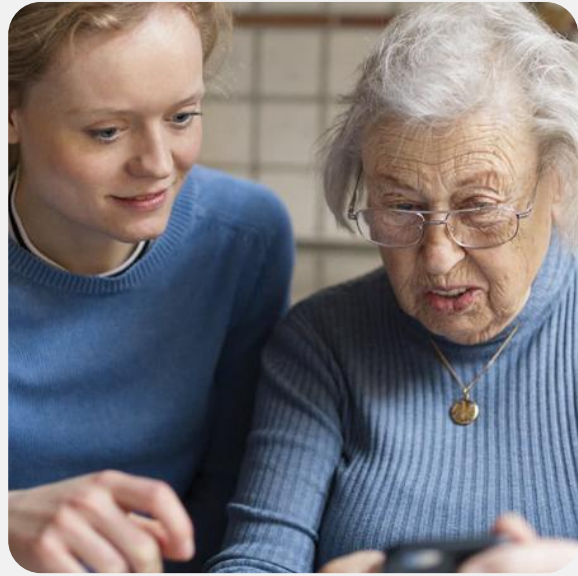


shutterstock.com · 2422742231



- Assessing the current level of digital and media literacy among gen Z and baby boomers, where we have observed significant changes in critical thinking in both groups due to various forms of media influence. Our goal is to develop an elective course for communication-based study programs.

# SITUATION



- Changes in digital media literacy:
  - The post-COVID era and media have a significant impact on the digital media literacy of the population, especially the elderly and Generation Z.
- Increase in internet use among older people:
  - According to Slovak studies (Velšic, 2023), internet use among seniors increased from 56% to 70% in 2020.
  - In 2020, the Internet use by older people is estimated at 20.5% in Europe.
  - 81% of seniors do not pay enough attention to cyber threats.
- Reduced critical thinking in older people:
  - Problems with filter bubbles, echo chambers and scam emails.
    - Digital illiteracy, prejudices and fears, for example about digital currency.



shutterstock.com · 2422742231

# SITUATION



- Generation Z's technological preferences:
  - According to research (Šramová, 2023), Generation Z values speed, efficiency, and clear structure in technology.
  - They use applications that help with self-regulation and time management.
  - They recognize the importance of reducing screen time, which contributes to their well-being and self-confidence.
- Research gaps in the V4 countries:
  - There is no comprehensive research on the digital media literacy of the population in the V4 countries.
  - There is a lack of studies on the effects of media and the protective role of creativity against the harmful effects of media.
- Need for corrective measures:
  - Due to the above-mentioned gaps, further research and corrective measures are needed, which are currently limited in the V4 countries.

# PROJECT GOALS

- Create an intervention programme:
  - Development of an optional media and communication studies course concept for V4 partner institutions (course concept for media and communication studies students).
- Data request:
  - To design the programme, up-to-date data on digital literacy, attitudes, experiences and perceptions of media influence of Generation Z and older people are needed and are currently lacking.
- Research focus:
  - We investigate the relationship between attitudes and creativity as a protective factor against harmful media effects (hoaxes, filter bubbles, scam emails).



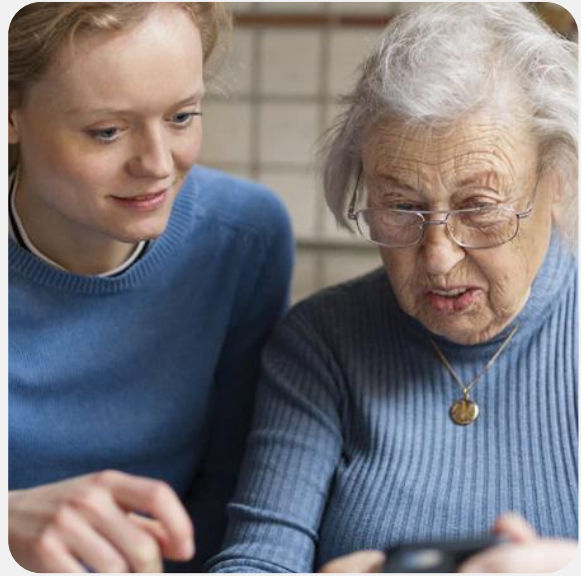
# **ELECTIVE COURSE CONCEPT FOR MEDIA AND COMMUNICATION STUDIES STUDENTS (PRODUCT)**

Development of an elective course concept focused on enhancing digital literacy for various target groups, primarily Generation Z and seniors, to be included in the media and communication studies programs at all collaborating institutions.

Alternatively, the content may be integrated into existing courses, depending on the country's context. For example, it can be incorporated into a course like Media Psychology, which includes a component on media education, thus avoiding the need to create a new course.

- Direct target groups:
- Generation Z, media and communication studies students in the V4 : 200
- Selection/outreach: Students of participated universities
- Dissemination/promotion
- Teaching will be conducted in mutual cooperation with participating institutions, either online or in person.

# MODEL UTAUT 2

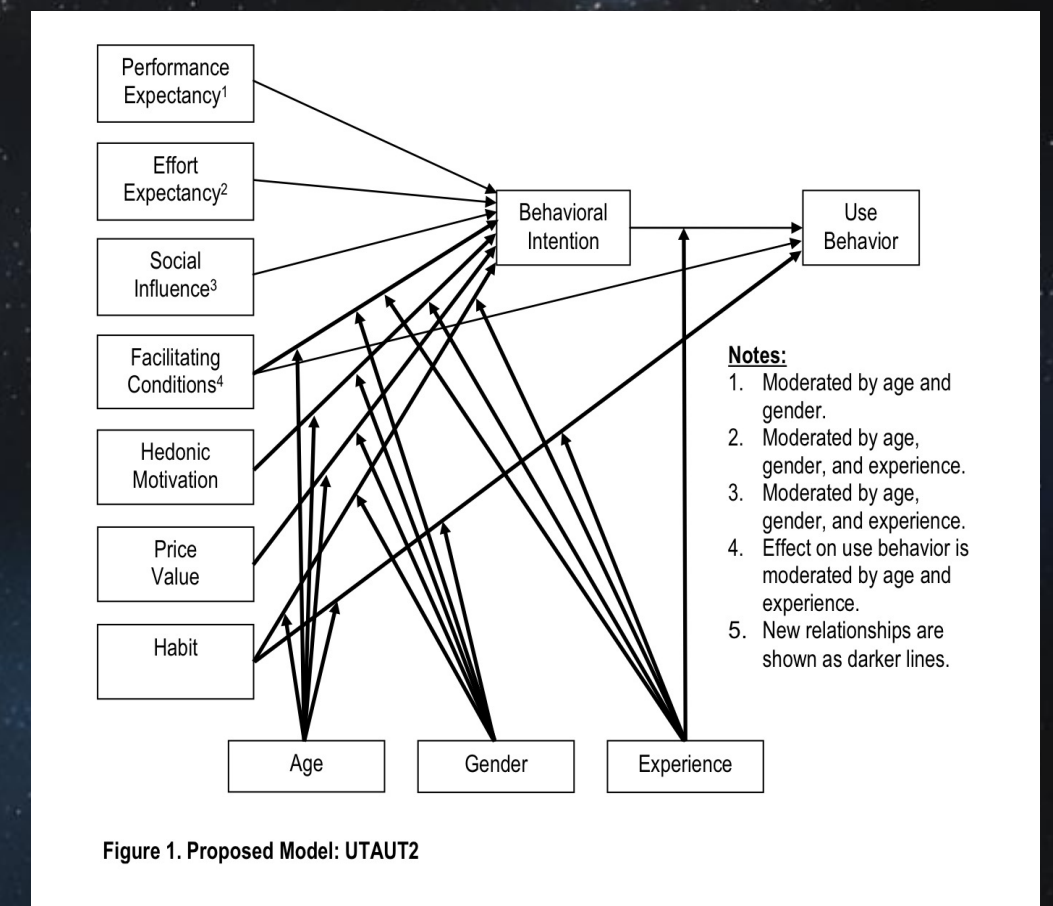


- The UTAUT2 (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2) model represents an important theoretical basis for examining the acceptance and use of digital technologies in the consumer environment, and its relevance is currently closely linked to the concept of digital literacy. Digital literacy is no longer just a technical skill in operating devices, but a comprehensive set of competencies that includes the ability to critically evaluate digital information, navigate the online environment safely, use digital services effectively, and adapt to constant technological change. The level of digital literacy thus fundamentally influences the perception of the usefulness of technologies, the difficulty of their use, the degree of trust, and the formation of habits in their everyday use. The extended UTAUT2 model, supplemented by hedonic motivation, price value, and habit, therefore provides a comprehensive analytical framework for understanding how individual digital competencies shape the intention to use technologies and their actual integration into the lives of users in a digital society.



shutterstock.com · 2422742231

# Implications for Digital Literacy Research



Comparative generational approach:

- UTAUT2 allows for systematic examination of differences between seniors and Generation Z in their acceptance of social networks.

Linking competencies and behavior:

- Digital literacy acts as a factor influencing perceived effort, performance, and habit formation.

Identifying barriers to digital exclusion:

- The importance of social support, education, and technology accessibility is particularly evident among seniors.

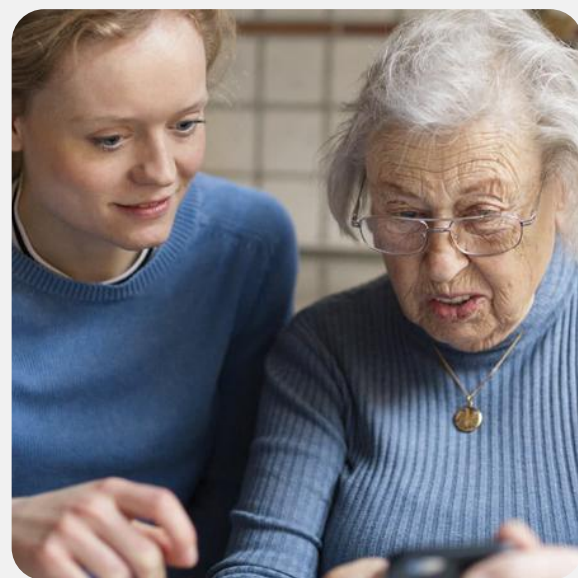
Proposed interventions:

- The results may lead to: educational programs for seniors, safety and media literacy for Generation Z, and inclusive design of social platforms.

# KRÁTKY POPIS PROJEKTU

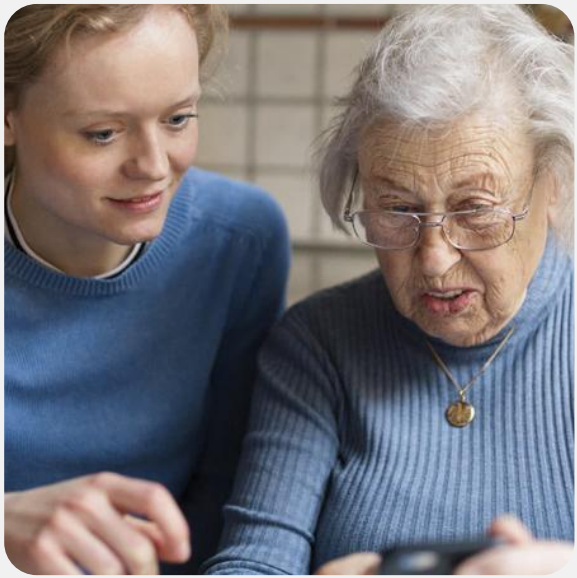


shutterstock.com · 2422742231

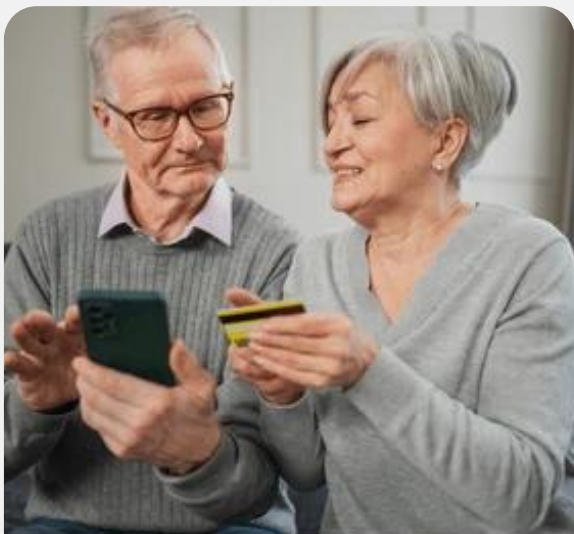


Hodnotenie súčasnej úrovne digitálnej a mediálnej gramotnosti medzi generáciou Z a generáciou baby boomers, kde sme zaznamenali významné zmeny v kritickom myslení v oboch skupinách v dôsledku rôznych foriem mediálneho vplyvu. Naším cieľom je vyvinúť voliteľný predmet pre študijné programy zamerané na komunikáciu.

# SITUÁCIA

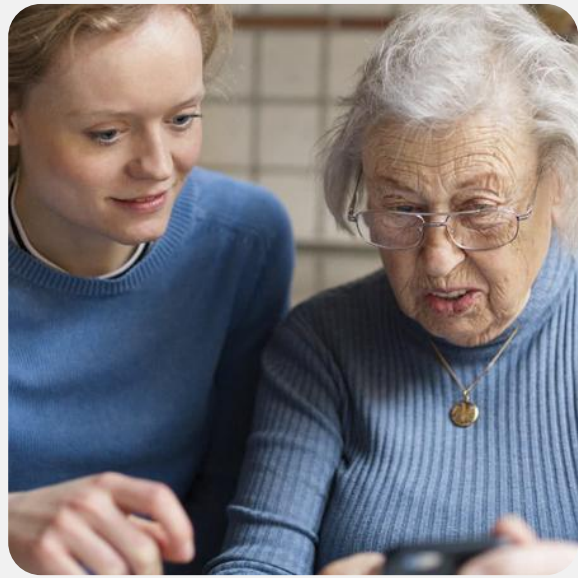


- Zmeny v gramotnosti v oblasti digitálnych médií:
  - Obdobie po COVID-19 a médiá majú významný vplyv na gramotnosť obyvateľstva v oblasti digitálnych médií, najmä starších ľudí a generácie Z.
- Nárast využívania internetu medzi staršími ľuďmi:
  - Podľa slovenských štúdií (Veľšic, 2023) sa využívanie internetu medzi seniormi v roku 2020 zvýšilo z 56% na 70%.
  - V roku 2020 sa využívanie internetu staršími ľuďmi v Európe odhaduje na 20,5%.
  - 81% seniorov nevenuje dostatočnú pozornosť kybernetickým hrozbám.
- Znížené kritické myslenie u starších ľudí:
  - Problémy s filtrovými bublinami, ozvenami a podvodnými e-mailmi.
  - Digitálna negramotnosť, predsudky a obavy, napríklad v súvislosti s digitálnou menou.



shutterstock.com · 2422742231

# SITUÁCIA



- Technologické preferencie generácie Z:
  - Podľa výskumu (Šramová, 2023) generácia Z oceňuje rýchlosť, efektívnosť a prehľadnú štruktúru technológií.
  - Používajú aplikácie, ktoré pomáhajú pri samoregulácii a time manažmente.
  - Uvedomujú si dôležitosť obmedzenia času stráveného pred obrazovkou, čo prispieva k ich pohodu a sebavedomiu.
- Medzery vo výskume v krajinách V4:
  - Neexistuje komplexný výskum digitálnej mediálnej gramotnosti obyvateľstva v krajinách V4.
  - Chýbajú štúdie o vplyve médií a ochrannú úlohu kreativity proti škodlivým vplyvom médií.
- Potreba nápravných opatrení:
  - Vzhľadom na uvedené medzery je potrebný ďalší výskum a nápravné opatrenia, ktoré sú v súčasnosti v krajinách V4 obmedzené.

# CIELE PROJEKTU

- Vytvorenie intervenčného programu:
  - Vypracovanie koncepcie voliteľného kurzu mediálnych a komunikačných štúdií pre partnerské inštitúcie V4 (koncepcia kurzu pre študentov mediálnych a komunikačných štúdií).
- Požiadavka na údaje:
  - Na navrhnutie programu sú potrebné aktuálne údaje o digitálnej gramotnosti, postojoch, skúsenostiach a vnímaní vplyvu médií generácie Z a starších ľudí, ktoré v súčasnosti chýbajú.
- Zameranie výskumu:
  - Skúmame vzťah medzi postojmi a kreativitou ako ochranným faktorom proti škodlivým vplyvom médií (hoaxy, filter bubbles, podvodné e-mailly).



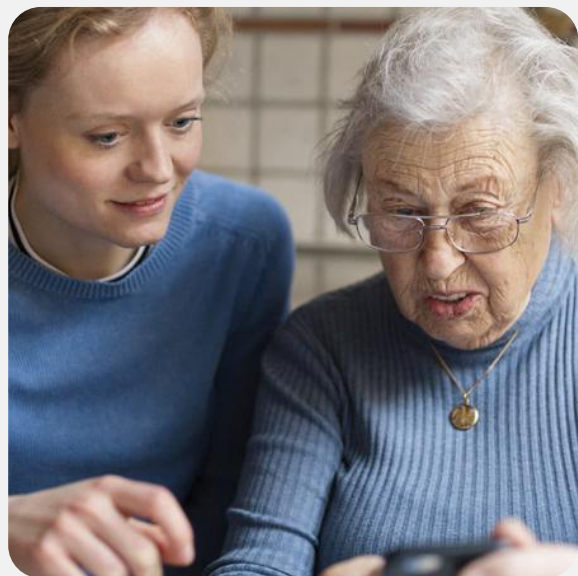
# KONCEPČNÝ NÁVRH VOLITEĽNÉHO PREDMETU PRE ŠTUDENTOV MEDIÁLNYCH A KOMUNIKAČNÝCH ŠTÚDIÍ (PRODUKT)

Vytvorenie koncepcie voliteľného predmetu zameraného na zvyšovanie digitálnej gramotnosti rôznych cieľových skupín, predovšetkým generácie Z a seniorov, ktorý bude zaradený do programov mediálnych a komunikačných štúdií na všetkých spolupracujúcich inštitúciách.

Alternatívne môže byť obsah integrovaný do existujúcich predmetov v závislosti od kontextu danej krajiny. Môže byť napríklad zaradený do predmetu ako Mediálna psychológia, ktorý obsahuje komponent mediálnej výchovy, čím sa vyhneme potrebe vytvárať nový predmet.

- Priame cieľové skupiny:
  - Generácia Z, študenti mediálnych a komunikačných štúdií v krajinách V4: 200
- Výber/oslovenie:
  - Študenti zúčastnených univerzít
- Šírenie/propagácia
  - Výučba bude prebiehať vo vzájomnej spolupráci so zúčastnenými inštitúciami, buď online, alebo osobne.

# MODEL UTAUT 2



- Model UTAUT2 (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2) predstavuje významné teoretické východisko pre skúmanie prijatia a používania digitálnych technológií v spotrebiteľskom prostredí, pričom jeho relevancia sa v súčasnosti úzko prepája s konceptom **digitálnej gramotnosti**. Digitálna gramotnosť už nepredstavuje len technickú zručnosť ovládania zariadení, ale komplexný súbor kompetencií zahŕňajúcich schopnosť kriticky hodnotiť digitálne informácie, bezpečne sa pohybovať v online prostredí, efektívne využívať digitálne služby a adaptovať sa na neustále technologické zmeny. Úroveň digitálnej gramotnosti tak zásadne ovplyvňuje vnímanie užitočnosti technológií, náročnosť ich používania, mieru dôvery, ako aj tvorbu návykov pri ich každodennom využívaní. Rozšírený model UTAUT2, doplnený o hedonickú motiváciu, hodnotu ceny a návyk, preto poskytuje komplexný analytický rámec na pochopenie toho, ako individuálne digitálne kompetencie formujú zámer používať technológie a ich reálne začlenenie do života používateľov v digitálnej spoločnosti.



shutterstock.com · 2422742231

# IMPLIKÁCIE PRE VÝSKUM DIGITÁLNEJ GRAMOTNOSTI

Porovnávací generačný prístup:

- UTAUT2 umožňuje systematicky skúmať rozdiely medzi seniormi a generáciou Z v prijatí sociálnych sietí.

Prepojenie kompetencií a správania:

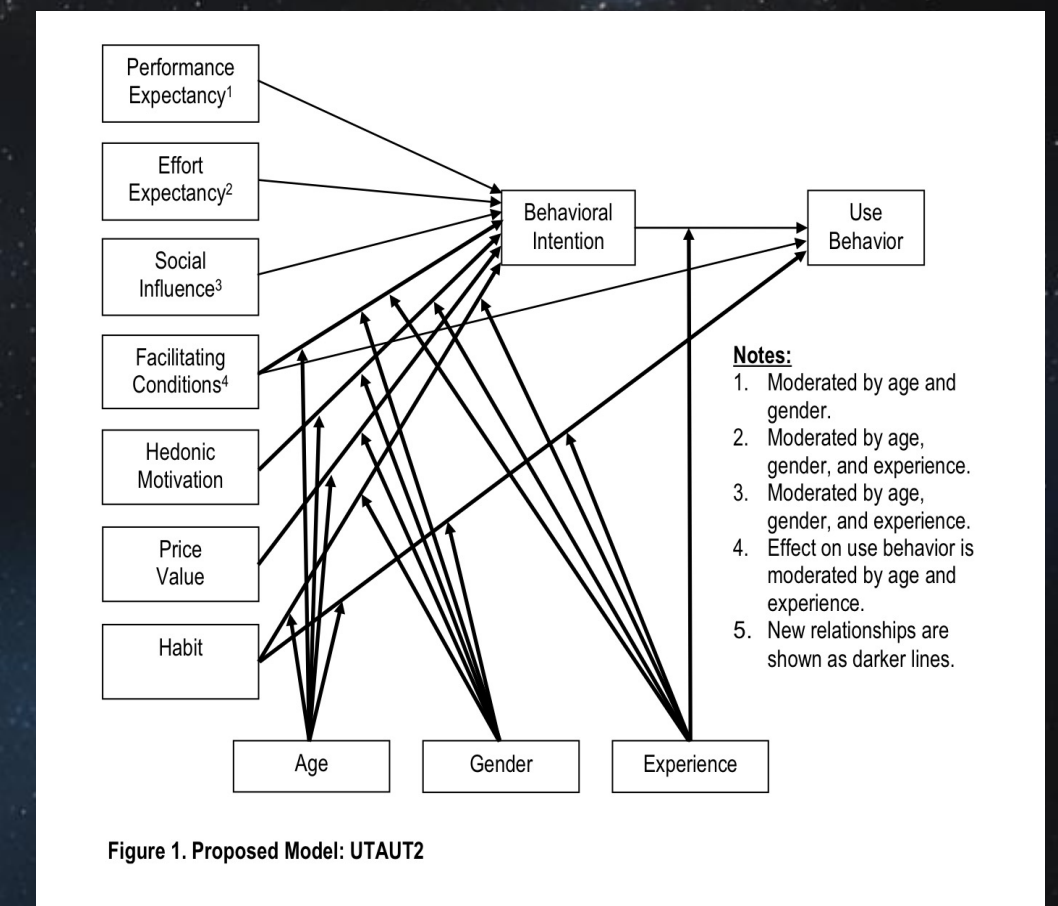
- Digitálna gramotnosť pôsobí ako faktor ovplyvňujúci vnímané úsilie, výkon aj tvorbu návykov.

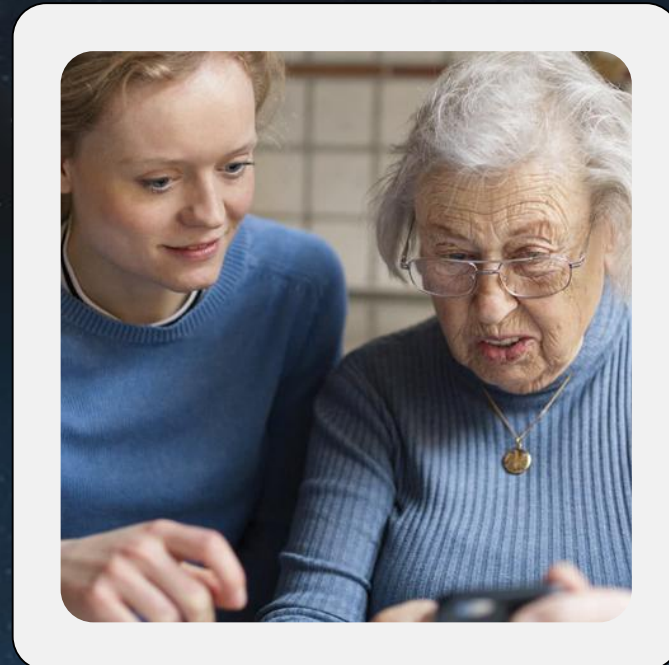
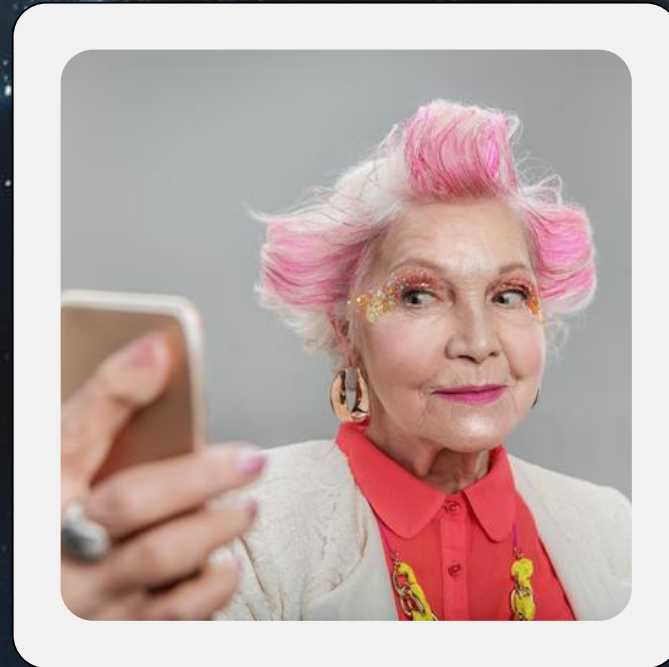
Identifikácia bariér digitálneho vylúčenia:

- Najmä u seniorov sa ukazuje význam sociálnej podpory, vzdelávania a dostupnosti technológií.

Návrh intervencií:

- Výsledky môžu viesť k: vzdelávacím programom pre seniorov, bezpečnostnej a mediálnej gramotnosti pre generáciu Z, inkluzívnemu dizajnu sociálnych platforiem.

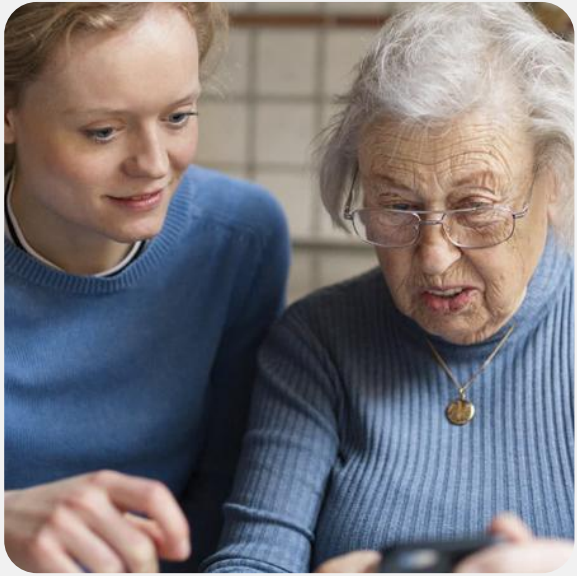




# KRÁTKÝ POPIŠ PROJEKTU

Posouzení současné úrovně digitální a mediální gramotnosti u generace Z a baby boomers, kde jsme zaznamenali významné změny v kritickém myšlení u obou skupin v důsledku různých forem mediálního vlivu. Naším cílem je vyvinout volitelný předmět pro studijní programy zaměřené na komunikaci.

# SITUACE

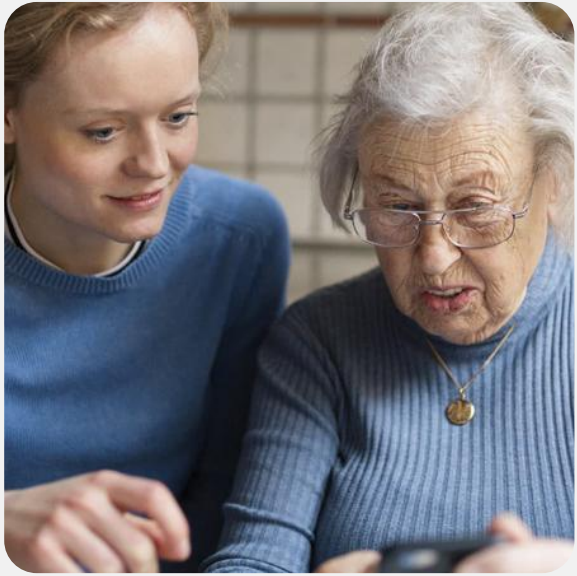


- Změny v gramotnosti v oblasti digitálních médií:
  - Období po pandemii COVID-19 a média mají významný dopad na gramotnost obyvatelstva v oblasti digitálních médií, zejména u seniorů a generace Z.
- Nárůst využívání internetu mezi staršími lidmi:
  - Podle slovenských studií (Velšic, 2023) se využívání internetu mezi seniory v roce 2020 zvýšilo z 56% na 70%.
  - V roce 2020 se používání internetu staršími lidmi v Evropě odhaduje na 20,5 %. 81 % seniorů nevěnuje dostatečnou pozornost kybernetickým hrozbám.
- Snížené kritické myšlení u starších lidí:
  - Problémy s filtrovacími bublinami, ozvěnami a podvodnými e-maily.
  - Digitální negramotnost, předsudky a obavy, například ohledně digitální měny.



shutterstock.com · 2422742231

# SITUACE



- Technologické preference generace Z:
  - Podle výzkumu (Šramová, 2023) generace Z oceňuje v technologii rychlost, efektivitu a jasnou strukturu.
  - Používá aplikace, které pomáhají s seberegulací a časovým managementem.
  - Uvědomuje si důležitost omezení času stráveného před obrazovkou, což přispívá k jejímu blahobytu a sebevědomí.
- Mezery ve výzkumu v zemích V4:
  - Neexistuje žádný komplexní výzkum digitální mediální gramotnosti obyvatelstva v zemích V4.
  - Chybí studie o vlivu médií a ochranné roli kreativity proti škodlivým vlivům médií.
- Potřeba nápravných opatření:
  - Vzhledem k výše uvedeným mezerám je zapotřebí další výzkum a nápravná opatření, která jsou v zemích V4 v současné době omezená.

# CÍLE PROJEKTU

- Vytvoření intervenčního programu:
  - Vypracování koncepce volitelného kurzu mediálních a komunikačních studií pro partnerské instituce V4 (koncepce kurzu pro studenty mediálních a komunikačních studií).
- Požadavek na data:
  - K navržení programu jsou zapotřebí aktuální data o digitální gramotnosti, postojích, zkušenostech a vnímání vlivu médií u generace Z a starších lidí, která však v současné době chybí.
- Zaměření výzkumu:
  - Zkoumáme vztah mezi postoji a kreativitou jako ochranným faktorem proti škodlivým vlivům médií (hoaxy, filtrovací bubliny, podvodné e-maily).



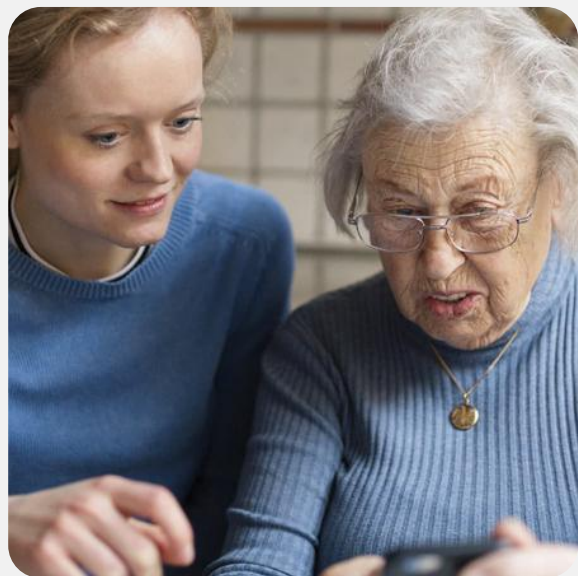
# KONCEPCE VOLITELNÉHO PŘEDMĚTU PRO STUDENTY MEDIÁLNÍCH A KOMUNIKAČNÍCH STUDIÍ (PRODUKT)

Vypracování koncepce volitelného kurzu zaměřeného na zvyšování digitální gramotnosti různých cílových skupin, především generace Z a seniorů, který bude zařazen do studijních programů v oboru mediálních a komunikačních studií na všech spolupracujících institucích.

Alternativně může být obsah kurzu integrován do stávajících kurzů, v závislosti na kontextu dané země. Může být například začleněn do kurzu jako je Mediální psychologie, který zahrnuje složku mediální výchovy, čímž se vyhneme nutnosti vytvářet nový kurz.

- Přímé cílové skupiny:
  - Generace Z, studenti mediálních a komunikačních studií ve V4: 200
- Výběr/osvěta:
  - Studenti zúčastněných univerzit
- Šíření/propagace
  - Výuka bude probíhat ve vzájemné spolupráci se zúčastněnými institucemi, a to buď online, nebo osobně.

# MODEL UTAUT 2

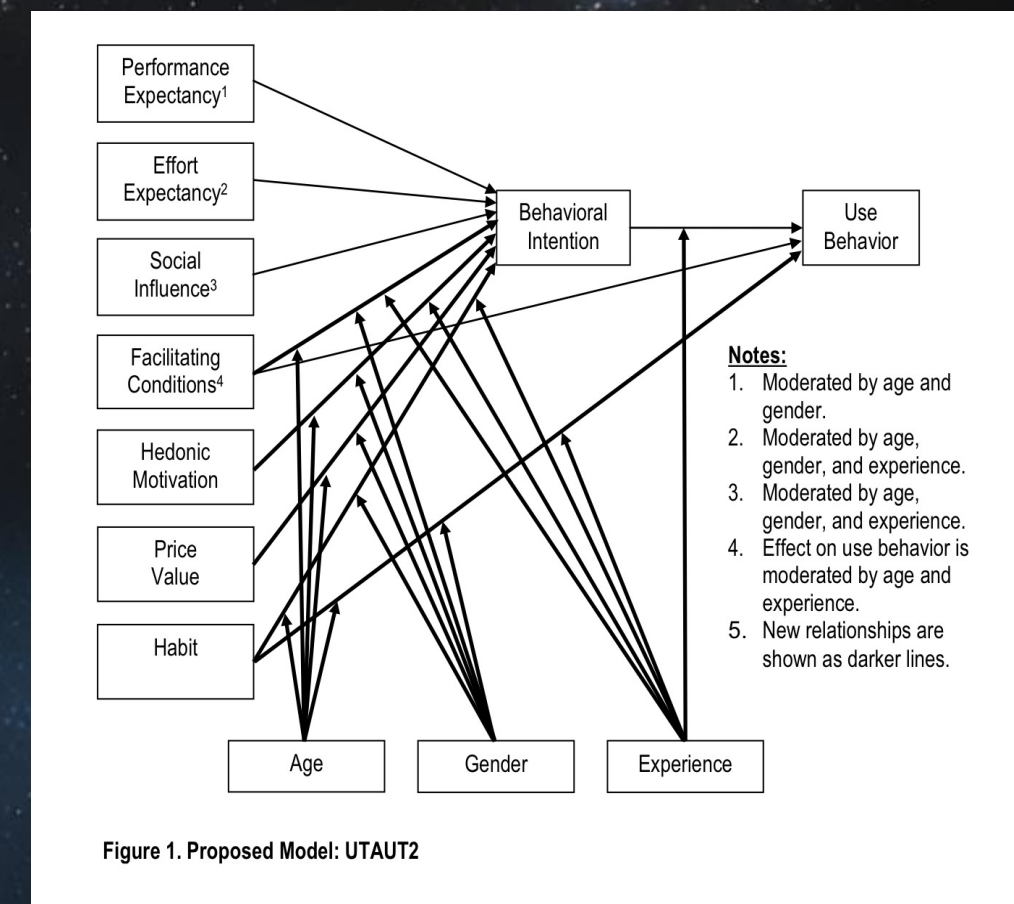


- Model UTAUT2 (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2) představuje důležitý teoretický základ pro zkoumání přijetí a používání digitálních technologií v spotřebitelském prostředí a jeho relevance je v současné době úzce spjata s pojmem digitální gramotnost. Digitální gramotnost již není pouze technickou dovedností v ovládnání zařízení, ale komplexní sadou kompetencí, která zahrnuje schopnost kriticky hodnotit digitální informace, bezpečně se orientovat v online prostředí, efektivně využívat digitální služby a přizpůsobovat se neustálým technologickým změnám. Úroveň digitální gramotnosti tak zásadně ovlivňuje vnímání užitečnosti technologií, obtížnost jejich používání, míru důvěry a formování návyků při jejich každodenním používání. Rozšířený model UTAUT2, doplněný o hedonickou motivaci, cenovou hodnotu a zvyk, proto poskytuje komplexní analytický rámec pro pochopení toho, jak individuální digitální kompetence formují záměr používat technologie a jejich skutečnou integraci do života uživatelů v digitální společnosti.



shutterstock.com · 2422742231

# Důsledky pro výzkum digitální gramotnosti



Srovnávací generační přístup:

- UTAUT2 umožňuje systematické zkoumání rozdílů mezi seniory a generací Z v jejich přijímání sociálních sítí.

Propojení kompetencí a chování:

- Digitální gramotnost působí jako faktor ovlivňující vnímané úsilí, výkon a vytváření návyků.

Identifikace překážek digitálního vyloučení:

- Důležitost sociální podpory, vzdělávání a dostupnosti technologií je zvláště patrná u seniorů.

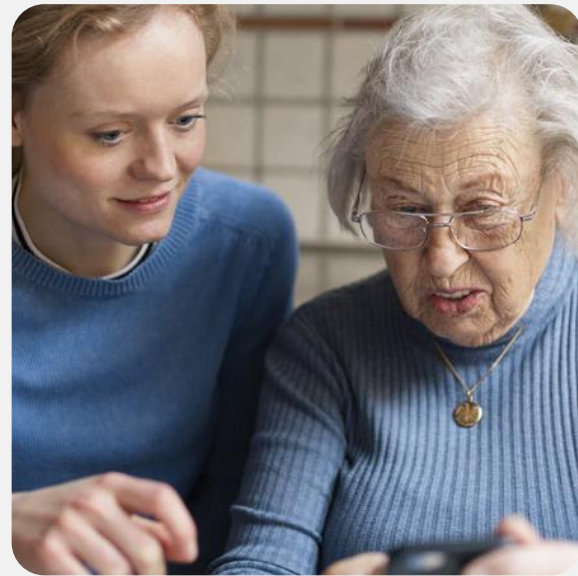
Navrhovaná opatření:

- Výsledky mohou vést k: vzdělávacím programům pro seniory, bezpečnosti a mediální gramotnosti pro generaci Z a inkluzivnímu designu sociálních platforem.

# KRÓTKI OPIS PROJEKTU

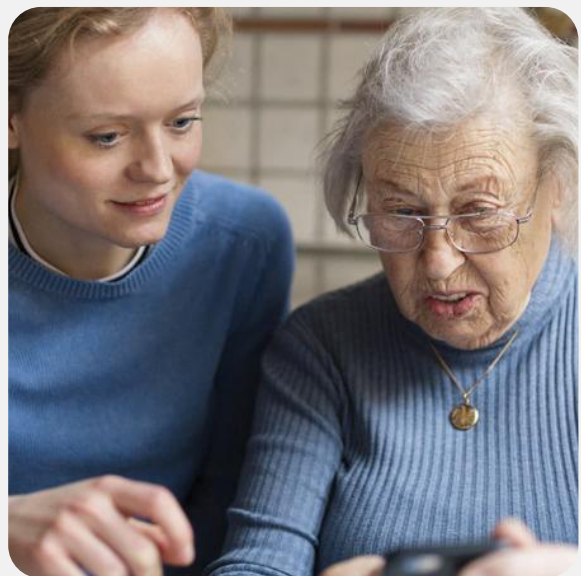


shutterstock.com · 2422742231



- Ocena obecnego poziomu umiejętności cyfrowych i medialnych wśród pokolenia Z i pokolenia wyżu demograficznego, gdzie zaobserwowaliśmy znaczące zmiany w krytycznym myśleniu w obu grupach spowodowane różnymi formami wpływu mediów. Naszym celem jest opracowanie kursu fakultatywnego dla kierunków studiów związanych z komunikacją.

# SYTUACJA



Zmiany w zakresie umiejętności korzystania z mediów cyfrowych: Era po COVID i media mają znaczący wpływ na umiejętności korzystania z mediów cyfrowych przez społeczeństwo, zwłaszcza osoby starsze i pokolenie Z.

Wzrost korzystania z internetu wśród osób starszych:

Według słowackich badań (Veľšic, 2023) w 2020 r. korzystanie z internetu wśród seniorów wzrosło z 56% do 70%.

W 2020 r. korzystanie z internetu przez osoby starsze szacuje się na 20,5% w Europie.

81% seniorów nie zwraca wystarczającej uwagi na cyberzagrożenia.

Zmniejszone krytyczne myślenie u osób starszych:

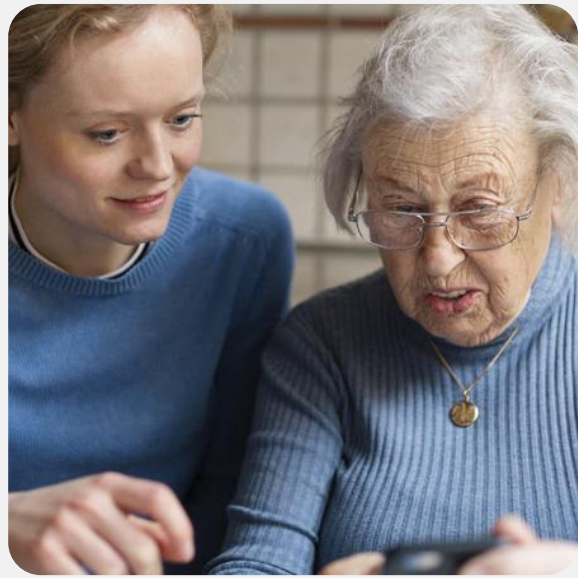
Problemy z bańkami filtrującymi, komorami echowymi i oszukańczymi wiadomościami e-mail.

Analfabetyzm cyfrowy, uprzedzenia i obawy, na przykład dotyczące waluty cyfrowej.



shutterstock.com · 2422742231

# SYTUACJA



- Preferencje technologiczne pokolenia Z:
  - Według badań (Šramová, 2023) pokolenie Z ceni sobie szybkość, wydajność i przejrzystą strukturę technologii.
  - Korzysta z aplikacji, które pomagają w samoregulacji i zarządzaniu czasem.
  - Rozumie znaczenie ograniczenia czasu spędzanego przed ekranem, co przyczynia się do poprawy samopoczucia i pewności siebie.
- Luki badawcze w krajach V4:
  - Nie ma kompleksowych badań dotyczących umiejętności korzystania z mediów cyfrowych przez społeczeństwo w krajach V4.
  - Brakuje badań dotyczących wpływu mediów i ochronnej roli kreatywności przed szkodliwym wpływem mediów.
- Potrzeba podjęcia działań naprawczych:
  - Ze względu na wyżej wymienione luki konieczne są dalsze badania i działania naprawcze, które obecnie są ograniczone w krajach V4.

# CELE PROJEKTU

- Stworzenie programu interwencyjnego:
  - Opracowanie koncepcji fakultatywnego kursu z zakresu mediów i komunikacji dla instytucji partnerskich z krajów V4 (koncepcja kursu dla studentów mediów i komunikacji).
- Wniosek o dane:
  - Aby opracować program, potrzebne są aktualne dane dotyczące umiejętności cyfrowych, postaw, doświadczeń i postrzegania wpływu mediów przez pokolenie Z i osoby starsze, których obecnie brakuje.
- Kierunek badań:
  - Badamy związek między postawami a kreatywnością jako czynnikiem chroniącym przed szkodliwym wpływem mediów (fałszywe informacje, bańki filtrujące, oszukańcze wiadomości e-mail).



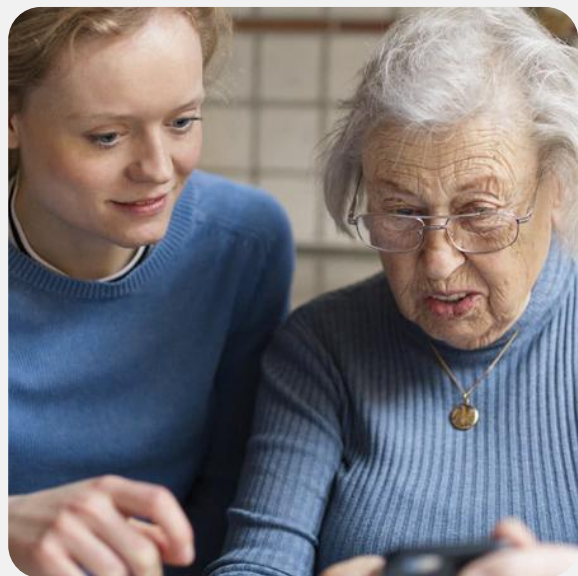
# KONCEPCJA KURSU WYBORCZEGO DLA STUDENTÓW MEDIÓW I KOMUNIKACJI SPOŁECZNEJ (PRODUKT)

Opracowanie koncepcji kursu fakultatywnego skupiającego się na podnoszeniu umiejętności cyfrowych różnych grup docelowych, przede wszystkim pokolenia Z i seniorów, który zostanie włączony do programów studiów z zakresu mediów i komunikacji we wszystkich współpracujących instytucjach.

Alternatywnie, treść może zostać włączona do istniejących kursów, w zależności od kontekstu danego kraju. Na przykład może zostać włączona do kursu takiego jak psychologia mediów, który obejmuje komponent dotyczący edukacji medialnej, co pozwoli uniknąć konieczności tworzenia nowego kursu.

- Bezpośrednie grupy docelowe:
  - Pokolenie Z, studenci kierunków związanych z mediami i komunikacją w krajach V4: 200
- Selekcja/dotarcie do odbiorców:
  - Studenci uczestniczących uczelni
- Rozpowszechnianie/promocja
  - Zajęcia będą prowadzone we współpracy z uczestniczącymi instytucjami, w formie online lub stacjonarnej.

# MODEL UTAUT 2

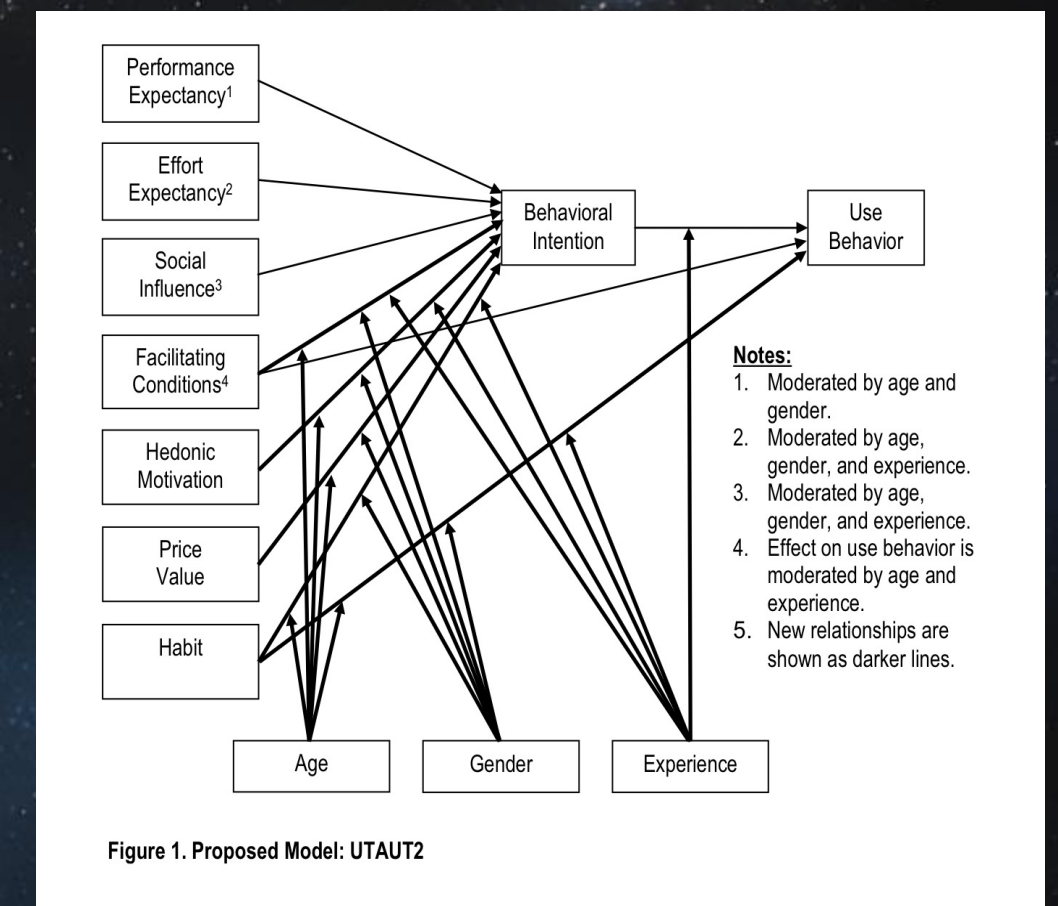


- Model UTAUT2 (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2) stanowi ważną podstawę teoretyczną do badania akceptacji i wykorzystania technologii cyfrowych w środowisku konsumenckim, a jego znaczenie jest obecnie ściśle związane z pojęciem umiejętności cyfrowych. Umiejętność korzystania z technologii cyfrowych nie jest już tylko techniczną umiejętnością obsługi urządzeń, ale kompleksowym zestawem kompetencji, który obejmuje umiejętność krytycznej oceny informacji cyfrowych, bezpiecznego poruszania się w środowisku internetowym, efektywnego korzystania z usług cyfrowych oraz dostosowywania się do ciągłych zmian technologicznych. Poziom umiejętności korzystania z technologii cyfrowych ma zatem fundamentalny wpływ na postrzeganie użyteczności technologii, trudności w ich używaniu, stopień zaufania oraz kształtowanie nawyków w ich codziennym użytkowaniu. Rozszerzony model UTAUT2, uzupełniony o motywację hedonistyczną, wartość cenową i nawyk, stanowi zatem kompleksowe ramy analityczne pozwalające zrozumieć, w jaki sposób indywidualne kompetencje cyfrowe kształtują zamiar korzystania z technologii i ich faktyczną integrację z życiem użytkowników w społeczeństwie cyfrowym..



shutterstock.com · 2422742231

# KONSEKWENCJE DLA BADANIA UMIEJĘTNOŚCI CYFROWYCH



Porównawcze podejście pokoleniowe:

- UTAUT2 pozwala na systematyczne badanie różnic między seniorami a pokoleniem Z w zakresie akceptacji sieci społecznościowych.

Powiązanie kompetencji i zachowań:

- Umiejętności cyfrowe wpływają na postrzegany wysiłek, wydajność i kształtowanie nawyków. Identyfikacja barier wykluczenia cyfrowego: Znaczenie wsparcia społecznego, edukacji i dostępności technologii jest szczególnie widoczne wśród seniorów.

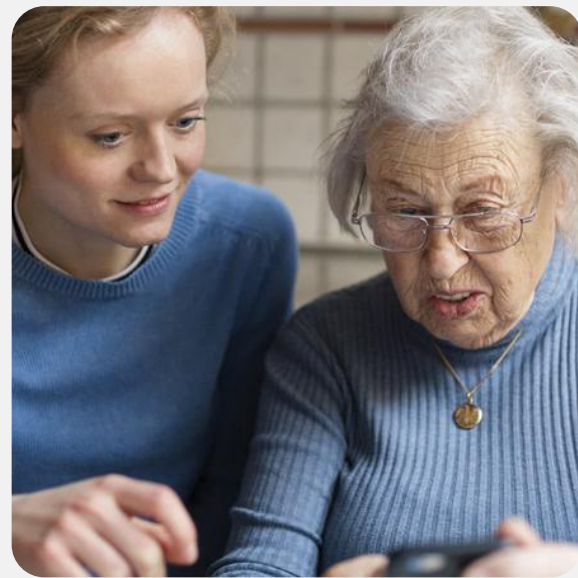
Proponowane działania:

- Wyniki mogą prowadzić do programów edukacyjnych dla seniorów, bezpieczeństwa i umiejętności korzystania z mediów dla pokolenia Z oraz projektowania platform społecznościowych sprzyjających integracji.

# A PROJEKT RÖVID LEÍRÁSA

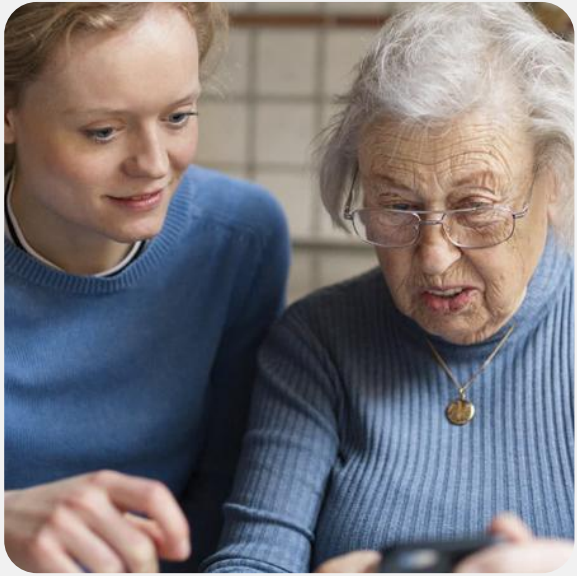


shutterstock.com · 2422742231



A Z generáció és a baby boom generáció digitális és mediaműveltségének jelenlegi szintjének értékelése, ahol mindkét csoportban jelentős változásokat figyeltünk meg a kritikus gondolkodás terén a különböző médiumok hatásának következtében. Célunk egy választható tantárgy kidolgozása a kommunikáció-alapú tanulmányi programok számára.

# HELYZET

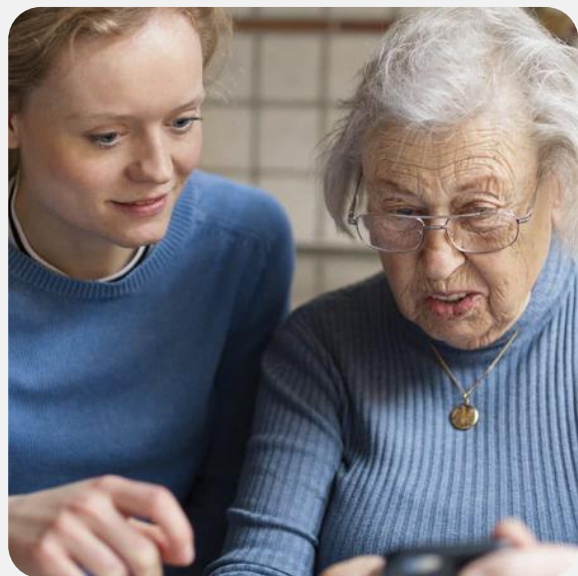


- Digitális médiajártasság változásai:
  - A COVID utáni korszak és a média jelentős hatással van a lakosság digitális médiajártasságára, különösen az idősekre és a Z generációra.
- Idősek internethasználatának növekedése:
  - Szlovákiai tanulmányok (Velšic, 2023) szerint az idősek internethasználatára 2020-ban 56%-ról 70%-ra nőtt.
  - Az idősek 81%-a nem fordít kellő figyelmet az álhírek ellenőrzésére.
  - 43%-uk találkozott kiberfenyegetésekkel, például csaló telefonhívásokkal, e-mailekkel, weboldalakokkal és SMS-ekkel.
- Kritikus gondolkodás csökkenése időseknél:
  - Szűrőbuborékok, visszhangkamrák és átverő e-mailek problémája.
  - Digitális írástudatlanság, előítéletek és félelmek, például a digitális valutával kapcsolatosan.



shutterstock.com · 2422742231

# HELYZET



- Z generáció technológiai preferenciái:
  - Kutatás (Šramová, 2023) szerint a Z generáció nagyra értékeli a technológia gyorsaságát, hatékonyságát és világos szerkezetét.
  - Az önszabályozást, időkezelést segítő alkalmazásokat használják.
  - Felismerik a képernyőidő csökkentésének fontosságát, ami hozzájárul jólétükhöz és önbizalmukhoz.
- Kutatási hiányosságok a V4 országokban:
  - Nincs átfogó kutatás a V4 országok lakosságának digitális médiajártasságáról.
  - Hiányoznak a tanulmányok a média hatásairól, valamint a kreativitás védelmi szerepéről a média káros hatásaival szemben.
- Korrekciós intézkedések szükségessége:
  - A fent említett hiányosságok miatt szükség lenne további kutatásokra és korrekciós intézkedésekre, amelyek jelenleg korlátozottak a V4 országokban.

# A PROJEKT CÉLJAI

- Intervenciós program létrehozása:
  - Szabadon választható média- és kommunikációtudományi kurzus koncepciójának kialakítása a V4 partnerintézmények számára (**kurzuskonceptió média- és kommunikációtudományi hallgatók számára**).
- Adatigény:
  - A program kialakításához aktuális adatok szükségesek a Z generáció és az idősek digitális műveltségéről, attitűdjeikről, tapasztalataikról és mediabefolyásról alkotott véleményükről, amelyek jelenleg hiányoznak.
- Kutatási fókusz:
  - Vizsgáljuk az attitűdök és a kreativitás közötti összefüggést, mint a média káros hatásai (hoaxok, szűrőbuborékok, átverő e-mailek) elleni védelmi tényezőt.



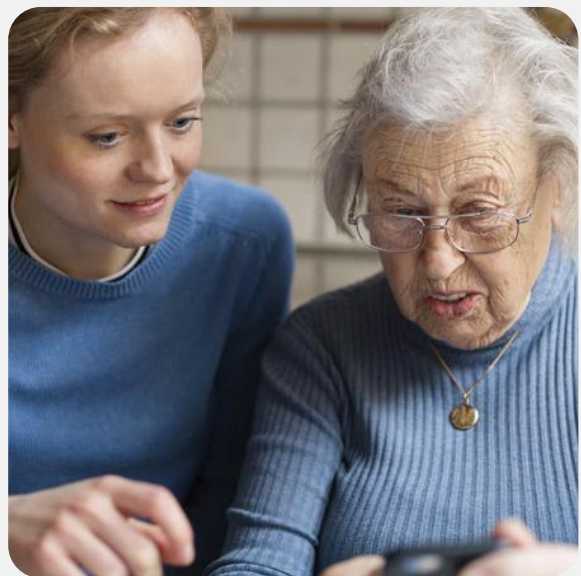
# VÁLASZTHATÓ TANTÁRGY KONCEPCIÓJA MÉDIA- ÉS KOMMUNIKÁCIÓ- TUDOMÁNYI HALLGATÓK SZÁMÁRA

Választható tantárgy koncepciójának kidolgozása, amelynek középpontjában a digitális írástudás fejlesztése áll különböző célcsoportok, elsősorban a Z generáció és az idősek számára, és amely beépítésre kerül az összes együttműködő intézmény média- és kommunikációtudományi programjába.

Alternatív megoldásként a tartalom beépíthető a meglévő tantárgyakba is, az ország adott helyzetétől függően. Például beépíthető egy olyan tantárgyba, mint a médiapszichológia, amely tartalmaz egy médiaoktatási komponenst, így elkerülhető egy új tantárgy létrehozása.

- Közvetlen célcsoportok: Z generáció, a V4 országok média- és kommunikációtudományi hallgatói: 200 fő
- Kiválasztás/elérhetőség: A résztvevő egyetemek hallgatói
- Terjesztés/promóció
- Az oktatás a részt vevő intézményekkel való együttműködésben, online vagy személyesen történik.

# MODEL UTAUT 2



shutterstock.com · 2422742231

- Az UTAUT2 (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2) modell fontos elméleti alapot jelent a digitális technológiák elfogadásának és használatának vizsgálatához a fogyasztói környezetben, és relevanciája jelenleg szorosan kapcsolódik a digitális írástudás fogalmához. A digitális műveltség már nem csupán az eszközök működtetésének technikai készsége, hanem egy átfogó kompetenciakészlet, amely magában foglalja a digitális információk kritikus értékelésének képességét, az online környezet biztonságos navigálását, a digitális szolgáltatások hatékony használatát és az állandó technológiai változásokhoz való alkalmazkodást. A digitális műveltség szintje így alapvetően befolyásolja a technológiák hasznosságának észlelését, használatuk nehézségét, a bizalom mértékét és a mindennapi használatukhoz kapcsolódó szokások kialakulását. A kiterjesztett UTAUT2 modell, kiegészítve a hedonikus motivációval, az árértékkel és a szokásokkal, átfogó elemzési keretet nyújt annak megértéséhez, hogy az egyéni digitális kompetenciák hogyan alakítják a technológiák használatának szándékát és azok tényleges integrációját a digitális társadalomban élő felhasználók életébe.

# A DIGITÁLIS MŰVELTSÉG KUTATÁSÁRA VONATKOZÓ KÖVETKEZTETÉSEK

Összehasonlító generációs megközelítés:

- Az UTAUT2 lehetővé teszi az idősek és a Z generáció közötti különbségek szisztematikus vizsgálatát a közösségi hálózatok elfogadásában.

Kompetenciák és viselkedés összekapcsolása:

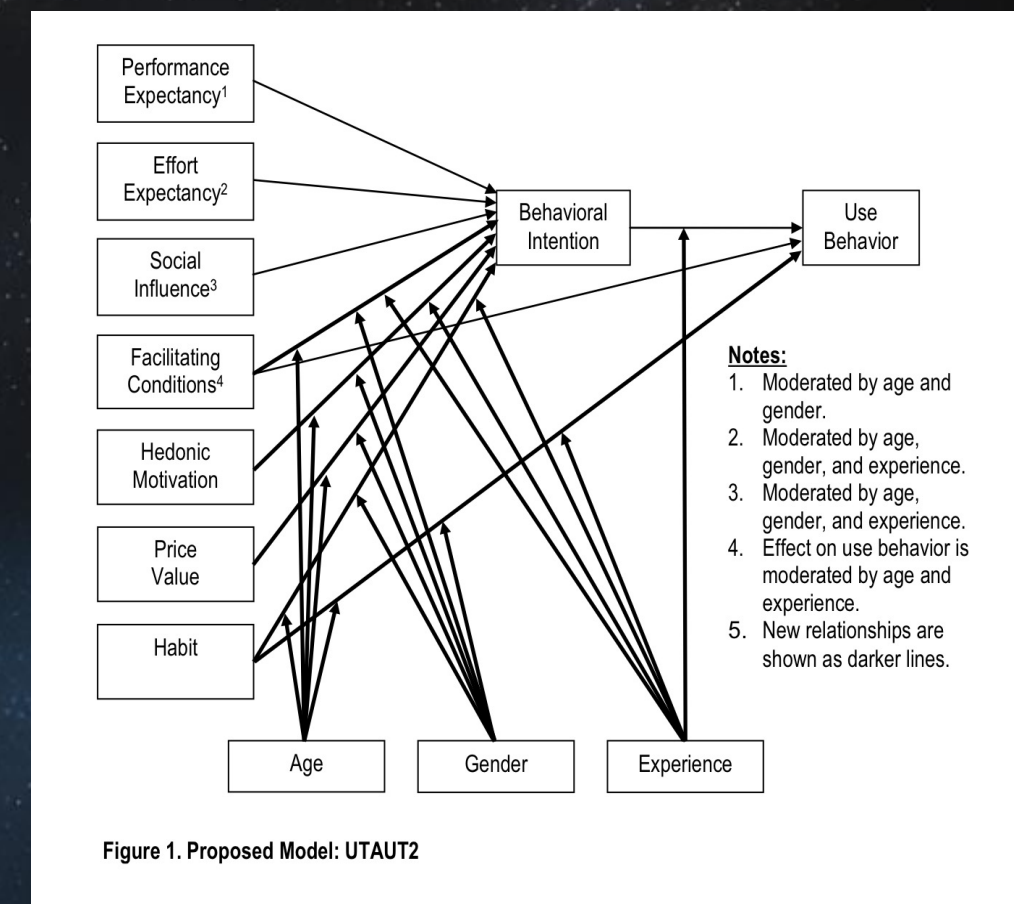
- A digitális műveltség befolyásolja az észlelt erőfeszítést, a teljesítményt és a szokások kialakulását.

A digitális kirekesztés akadályainak azonosítása:

- A társadalmi támogatás, az oktatás és a technológia hozzáférhetősége különösen fontos az idősek körében.

Javasolt beavatkozások:

- Az eredmények alapján az alábbiak valósulhatnak meg: oktatási programok időseknek, biztonság és médiatudatosság a Z generáció számára, valamint a közösségi platformok inkluzív tervezése.



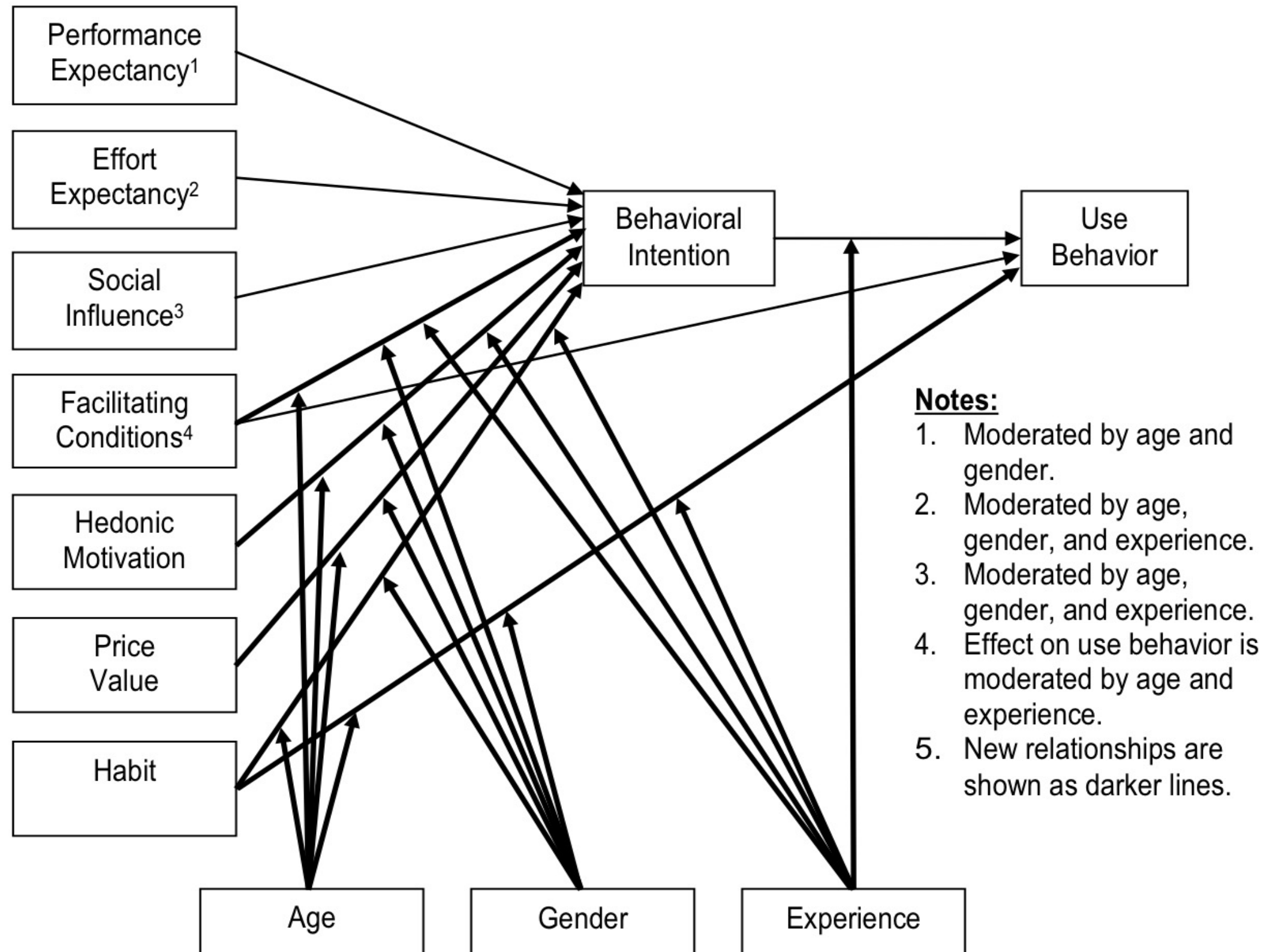


Figure 1. Proposed Model: UTAUT2

# MODEL UTAUT 2



- CONSUMER ACCEPTANCE AND USE OF INFORMATION TECHNOLOGY: EXTENDING THE UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY
- Viswanath Venkatesh
  - Sam M. Walton College of Business, University of Arkansas, Fayetteville, AR 72701 U.S.A. {vvenkatesh@vvenkatesh.us}
- James Y. L. Thong
  - Department of ISOM, Hong Kong University of Science and Technology, Clear Water Bay, Kowloon, HONG KONG {jthong@ust.hk}
- Xin Xu
  - Department of Management and Marketing, Hong Kong Polytechnic University, Hung Hom, Kowloon, HONG KONG {xin.xu@polyu.edu.hk}
- Forthcoming in MIS Quarterly, Vol. 36, No. 1 (2012), pp. 157-178



shutterstock.com · 2422742231

PROJECT ID: 22420246 - VISEGRAD  
FUND - 01/10/2024-31/03/2026

# ĎAKUJEME ZA POZORNOST!

THE CONCEPT OF A SOCIETY WITHOUT PREJUDICE  
IN THE MEDIA SPACE - GENERATIONAL  
PERSPECTIVE

