

MLADÍ LIDÉ GENERACE Z A DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE: HLEDÁNÍ ROVNOVÁHY A PRAVDY V PROPOJENÉM SVĚTĚ

YOUTH OF GENERATION Z AND DIGITAL TECHNOLOGIES: SEARCHING FOR BALANCE AND TRUTH IN A CONNECTED WORLD

Karolína Burešová

Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Brno

Abstrakt

Příspěvek se zaměřuje na mladé lidi generace Z ve věku 15–24 let a jejich vnímání zkušeností s digitálními technologiemi. Kvalitativní výzkum vychází ze sekundární analýzy rozhovorů se 78 participanty, původně zaměřených na mezigenerační vztahy, společenské problémy, angažovanost a vzdělávání, přičemž digitální technologie byly respondenty spontánně a opakovaně tematizovány. Výsledky ukazují, že orientace v digitálním prostředí je utvářena skrze dvě roviny: hledání rovnováhy a hledání pravdy. Tyto roviny se utvářejí v dilematu mezi přínosy a nároky digitálních technologií a zároveň v nejistotě ohledně věrohodnosti informací spojené s idealizovanou prezentací na sociálních sítích, dezinformacemi a obsahem vytvářeným umělou inteligencí.

Klíčová slova: *digitální technologie, mladí lidé, generace Z, digitální wellbeing, digitální gramotnost*

Abstract

The paper focuses on young people from Generation Z aged 15–24 and their perceptions of their experiences with digital technologies. Qualitative research is based on a secondary analysis of interviews with 78 participants, originally focused on intergenerational relationships, social problems, engagement, and education. The findings show that orientation in the digital environment is shaped by two dimensions: seeking balance and seeking truth. These emerge in a dilemma between the benefits and costs of digital technologies and in uncertainty about the credibility of information related to idealized social media presentation, disinformation, and AI-generated content.

Keywords: *digital technologies, young people, Generation Z, digital wellbeing, digital literacy*

1 ÚVOD

Rychlá digitalizace společnosti proměňuje podmínky dospívání i každodenní fungování mladých lidí a formuje jejich zkušenosti a způsob porozumění světu. Objevují se však tendence na tuto oblast veřejně i institucionálně nahlížet zjednodušeně (Selwyn, 2021; Šmahel et al., 2024) a bez dostatečné opory v perspektivě samotných mladých lidí. Porozumění jejich interpretacím je zásadní pro pochopení významů, které digitálním technologiím přisuzují, a pro adekvátní přístup k podpoře jejich každodenního soužití s nimi. Příspěvek se tedy zaměřuje na porozumění jejich digitální zkušenosti.

2 TEORIE

Pojem mladí lidé označuje věkovou skupinu v rozmezí 15–24 let a odpovídá ustálenému výrazu „youth“ nebo „young people“ (UNESCO, 2023). Zároveň je zohledněno vymezení generace Z jakožto analytické kohorty narozené přibližně mezi lety 1995–2010 (Jayatissa, 2023). Tato generace vyrůstala v prostředí, kde digitální technologie představují běžnou součást každodenního života a vstupují do komunikace, učení i socializace (Katz et al., 2021). V literatuře je proto často označována jako „digitální domorodci“. Studie však upozorňují na limity tohoto označení, zejména při předpokladu automatických kompetencí a generační homogenity, jež empirická data nepotvrzují (např. Hargittai, 2010; Kirschner & De Bruyckere, 2017). Porozumění digitálním technologiím vyžaduje zohlednit nejen jejich technické aspekty, ale i jejich sociokulturní a datové algoritmické rámce.

3 METODOLOGIE VÝZKUMU

Výzkum vychází z kvalitativních dat získaných v rámci studie zaměřené na mezigenerační vztahy, společenské problémy, angažovanost a vzdělávání. Bylo realizováno 78 hloubkových polostrukturovaných rozhovorů s účastníky ve věku 15–24 let. Spontánní a opakovaný výskyt digitálních technologií ve

výpovědích vedl k jejich vymezení jako specifické a významné tematické oblasti a k následnému užšímu analytickému zaměření. V rámci sekundární analýzy těchto dat (Heaton, 2008) byl stanoven cíl zjistit, jak mladí lidé generace Z vnímají své zkušenosti s digitálními technologiemi a jak digitální prostředí interpretují. Analyzováno bylo všech 78 rozhovorů, přičemž digitální technologie byly v různé míře zmiňovány u všech respondentů kromě dvou. Data byla analyzována otevřeným kódováním (Švaříček & Šedová, 2014), z kterého následně vzešly analytické kategorie.

4 VÝSLEDKY / OČEKÁVANÉ VÝSLEDKY

Zkušenost mladých lidí s digitálními technologiemi se projevuje ve dvou rovinách: hledání rovnováhy a hledání pravdy. V první rovině popisují digitální technologie jako prostředek umožňující přístup k informacím a komunikaci, zároveň je však spojují s pocity tlaku, zahlcení či ztráty kontroly. Jejich zkušenost se nejeví jako jednoznačná, ale představuje dilema mezi přínosy a nároky jejich užívání. Současně ve druhé rovině mladí lidé vyjadřují nejistotu ohledně spolehlivosti informací v digitálním prostředí v souvislosti s idealizovanou prezentací na sociálních sítích, dezinformacemi a obsahem vytvářeným umělou inteligencí. Zkušenost digitálních technologií se tak neomezuje na jejich užívání, ale spočívá v průběžné orientaci v prostředí, kde mladí lidé současně vyjednávají hranice vlastního užívání i věrohodnosti informací.

5 ZÁVĚRY A DISKUSE

Digitální prostředí se ve zkušenostech mladých lidí jeví jako komplexní, ambivalentní a proměnlivé. Spontánní výskyt hledání rovnováhy a pravdy naznačuje, že tyto významy vznikají v jejich prožívání a jsou reflektovány jako součást orientace v digitálním prostředí. Mladí lidé tak nejsou pasivními uživateli, ale aktivně se podílejí na utváření vlastní orientace v digitálním prostředí. Tyto roviny odpovídají současnému pojetí procesní povahy digitální zkušenosti (Vanden Abeele, 2021). Zároveň podporují důraz na digitální wellbeing a digitální gramotnost, které se promítají i do revize RVP 2025 a Digitalizace ve vzdělávání NPI (např. Černý & Ondrouchová, 2025). To otevírá otázku role vzdělávacího prostředí v reflektování této podoby digitální zkušenosti a v podpoře orientace

mladých lidí v digitálním prostoru, zejména prostřednictvím dialogu a reflexe přesahujících rámec pouhé regulace.

PODĚKOVÁNÍ

Výzkum byl realizován v rámci projektu NPO „Národní institut pro výzkum socioekonomických dopadů nemocí a systémových rizik“ č. LX22NPO5101, financovaného Evropskou unií – Next Generation EU (MŠMT, NPO: EXCELES).

6 LITERATURA

- Černý, M., & Ondrouchová, M. (2025). *Digitální wellbeing ve vzdělávání: Koncepce podpory*. Národní pedagogický institut České republiky.
<https://digitalizace.rvp.cz/files/dw-koncepce-a4-final.pdf>
- Hargittai, E. (2010). Digital na(t)ives? Variation in internet skills and uses among members of the “net generation”. *Sociological Inquiry*, 80(1), 92–113.
<https://doi.org/10.1111/j.1475-682X.2009.00317.x>
- Heaton, J. (2008). Secondary analysis of qualitative data: An overview. *Historical Social Research*, 33(3), 33–45. <https://doi.org/10.12759/hsr.33.2008.3.33-45>
- Jayatissa, K. A. D. U. (2023). Generation Z – A new lifeline: A systematic literature review. *Sri Lanka Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(2), 179–186.
<https://doi.org/10.4038/sljssh.v3i2.110>
- Katz, R., Ogilvie, S., Shaw, J., & Woodhead, L. (2021). *Gen Z, explained: The art of living in a digital age*. Stanford University Press.
- Kirschner, P. A., & De Bruyckere, P. (2017). The myths of the digital native and the multitasker. *Teaching and Teacher Education*, 67, 135–142.
<https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.06.001>
- Selwyn, N. (2019). *What is digital sociology?* Polity Press.
- Šmahel, D., Lebedíková, M., Lacko, D., Kvardová, N., Mýlek, V., Tkaczyk, M., Švestková, A., Hrdina, M., Macháčková, H., & Dědková, L. (2024). *Škodí dospívajícím technologie? Zjištění 11 studií o kauzálních dopadech na wellbeing* (Výzkumná zpráva). Masarykova univerzita.
https://webcentrum.muni.cz/media/3675178/future_causal_report_2024.pdf
- Švaříček, R., & Šedová, K. (2014). *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Portál.

- UNESCO. (2023). *Because youth perspectives matter: UNESCO toolbox for youth policy and programming*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000387755>
- Vanden Abeele, M. M. P. (2021). Digital wellbeing as a dynamic construct. *Communication Theory*, 31(4), 932–955. <https://doi.org/10.1093/ct/qtaa024>