

Digitálne technológie v detstve súčasných dvadsiatnikov

Pavol Rankov

pavel.rankov@uniba.sk

Príspevok prináša zistenia kvalitatívneho výskumu mileniálov (diskurzívna analýza naratívov o životnej ceste, 50 respondentov). Respondenti si spomínali na svoje informačné správanie v detstve, konkrétne na vstup digitálnych technológií do ich životov. Zaoberali sa prvým počítačom, prvým mobilným telefónom, videohrami, sociálnymi sieťami, vplyvom rodiny, rovesníkov a školy. Prekvapujúcim zistením je, že dvadsiatnici kritizujú dnešné deti za to, že ich život je presýtený technológiami.

Digitálne technológie zohrávajú čoraz dôležitejšiu úlohu v živote dnešného človeka a súčasnej spoločnosti. Vstupujú do našej práce, zábavy a komunikácie. Už niekoľko rokov vyrastajú deti, ktoré si život bez týchto technológií nedokážu ani predstaviť. Cieľom nášho príspevku je popísať niektoré zistenia výskumu, ktorý sledoval, ako svoje informačné správanie v detstve, konkrétne vstup informačných a komunikačných technológií do detského života vnímajú mladí ľudia, ktorí boli poslednou generáciou narodenou na konci 20. storočia, čiže do sveta, v ktorom počítače, mobilné technológie a videohry ešte neboli samozrejmosťou, no práve sa takouto samozrejmosťou stávali.

Mileniáli a iGen

Tento príspevok sa zaoberá generáciou mladých ľudí, ktorí sa narodili v druhej polovici deväťdesiatych rokov 20. storočia. Keďže v sociológii, marketingu, no už aj pedagogike, je zvykom pomenúvať každú generáciu, začneme aj my úvahou, či má význam priradovať skupine respondentov nášho výskumu niektorú z týchto generačných nálepiek. Napríklad Howe a Strauss opakovane používali pomenovanie mileniáli (ang. millennials) na označenie generácie narodenej od osemdesiatych rokov, konkrétne od roku 1982, do konca deväťdesiatych rokov. Pochopiteľne označenie odvodili od prelomu milénia, kedy táto generácia vstupovala do dospelosti (Howe a Strauss, 2003 a 2008). Naši respondenti by boli najstaršími príslušníkmi tejto generácie.

Twengeová na generáciu narodenú v deväťdesiatych rokoch použila vlastné označenie – generácia Ja (ang. generation Me), avšak vo svojej knihe ju opakovane synonymicky označuje aj ako mileniálov, čo považuje za „všeobecnú nálepku“ (Twenge 2014, s. xii). V novšej publikácii táto istá autorka na generáciu narodenú od druhej polovice deväťdesiatych rokov do konca prvej dekády nového tisícročia používa označenie iGen, ktoré odvodzuje od nepretržitého používania mobilných technológií, emblematicky iPhone a iPad, podľa ktorých generáciu pomenúva (Twenge, 2017). Ak by sme prijali pomenovanie a vymedzenie iGen, naši respondenti by boli najmladšími príslušníkmi tejto vekovej kohorty. Z hľadiska vzniku pomenovania by vyhovujúce označenie bolo aj generácia C (z angl. connected – pozri napr. Rennie a Mason, 2004).

Prensky (2001) už pred takmer dvadsiatimi rokmi zaviedol pojem digitálni domorodci na označenie vtedajších amerických žiakov a študentov stredných škôl. Napriek prípadnému niekoľkoročnému oneskoreniu v implementácii a zmasovení digitálnych technológií, by do tejto skupiny určite patrili aj respondenti nášho výskumu, ale pomenovať ich týmto pojmom sa zdráhame z dôvodov, ktoré uvádzame v závere nášho príspevku.

Digitálne technológie na životnej ceste mládeže

Život súčasného človeka je do značnej miery spojený s rôznymi digitálnymi technológiami a aplikáciami, ktoré mu uľahčujú prácu a štúdium, ponúkajú v minulosti nepredstaviteľné možnosti zábavy, ale umožňujú aj nové spôsoby vzájomnej komunikácie. Môžeme povedať, že digitálne technológie lemujú životnú cestu súčasného človeka, obzvlášť však mládeže.

Chmelárová (2018, s. 4) chápe „životnú cestu ako udalosti nasledujúce za sebou v priebehu života alebo z vnútorného pohľadu ako osobné vzťahy, skúsenosti a zážitky podmienené situáciami a udalosťami“. Každopádne životná cesta je interakciou s prostredím – no a toto prostredie sa podobne ako náš životný štýl čím ďalej tým viac medializuje, digitálne technológie stoja ako takmer neodmysliteľný prostredník medzi človekom a spoločnosťou/svetom. Ošípaníková (2017) v rámci svojho výskumu voľného času mládeže analyzovala

relevantné staršie výskumy. Z nášho hľadiska je zaujímavé sledovať nielen to, ako kontinuálne narastá čas prežívaný s technológiami (internetová komunikácia, počítačové hry), ale aj to, ako sa na časovej osi prispôbovali meniacej sa realite aj samotné výskumy. V novších výskumoch sa napríklad medzi voľnočasovými aktivitami objavujú kategórie „vyhľadávanie informácií“ (myslí sa tým surfovanie po webe) či „využívanie internetu na vzdelávanie“, ktoré by v deväťdesiatych rokoch boli ešte nemysliteľné. Podobne sa až v druhej dekáde nového milénia objavuje vo výskumoch predtým neznáma kategória „využívanie sociálnych sietí“. Skrátka, digitálnych technológií je na životnej ceste súčasného človeka z roka na rok viac a viac.

Cieľ výskumu

Cieľom výskumu bolo zistiť, ako slovenskí vysokoškolskí študenti vo veku okolo 20 rokov hodnotia špecifický výsek svojho informačného správania, konkrétne postupný vstup digitálnych technológií do ich života. Digitálne technológie chápeme predovšetkým, ako informačno-komunikačné a herno-zábavné technológie, tak ich aj bez akéhokoľvek definovania chápali i naši respondenti.

Naše výskumné otázky boli:

- ktoré digitálne technológie rezonujú v pamäti vysokoškolákov,
- ako a na čo boli jednotlivé technológie v detstve využívané,
- akú úlohu pri formovaní vzťahu k technológiám zohrala rodina, priatelia a základná škola,
- ako vysokoškolskí spätne hodnotia svoju životnú cestu s technológiami.

Výskumná metóda

Na skúmanie vývojovej línie postupu digitálnych technológií do života súčasných vysokoškolákov sme použili písaný naratív typu životný príbeh (ang. life story). Išlo o individuálne esejistické rozprávanie každej skúmanej osoby, pričom si sama svoje spomienky a názory zapisovala do uceleného textu (v ľubovoľnom rozsahu). Metóda životného príbehu je naratívna kvalitatívne orientovaná metóda, ktorá je vhodná na skúmanie jednotlivca i viac či menej špecifikovanej sociálnej skupiny. Spomínanie a interpretácia vlastnej minulosti, resp. zážitkov z minulosti sú výrazne subjektivistické a interpretatívne procesy. Fenomenológia na zážitky a skúsenosti nahliada práve z pohľadu subjektu, ktorý minulosť prežíval a znovu prežíva v procese rozpomínania (Smith, Flowers a Larkin, 2009, s. 19). Preto sa nám použitá metóda javí ako vhodná a relevantná.

Ako navrhuje aj Gavora (2007, s. 99) „rozprávanie môže siahať od detstva (alebo iného bodu v minulosti) a pokrýva široký oblúk života človeka“. V prípade nášho výskumu išlo o obdobie od najranejších spomienok (spojených s technológiami) na jednej strane po prechod na strednú školu, resp. vek pätnásť rokov na opačnej strane – pokiaľ by sa medzi respondentmi vyskytol bývalý žiak osemročného gymnázia. Tento vek sme si zvolili preto, lebo ho považujeme za „definitívny“ koniec detstva v pravom slova zmysle. Samozrejme, plne chápeme, že vytvoriť a popísať fázovanie ľudského života nie je jednoduché, ba naopak, je predmetom mnohých výskumov a diskusií v rôznych vedách od neurológie a psychológie cez pedagogiku a sociológiu až po – napríklad – antropológiu či etnológiu, ale my sme pragmaticky pre potreby nášho konkrétneho výskumu sledované obdobie uzavreli jednoznačným zlomom, za ktorý je možné považovať ukončenie základnej školy. Zároveň si uvedomujeme, že detstva má viacero – viac či menej prepojených vrstiev – detstvo v rodine, detstvo v škole, detstvo s kamarátmi a pod. Veríme, že náš objektovo zameraný výskum zachytil život dieťaťa prelomu milénia prierezo cez všetky tieto paralelné vrstvy.

Esejistické naratívy respondentov boli nepriamo usmerňované doplňujúcimi otázkami. Respondenti spomienky na vstup digitálnych technológií do svojho detstva zaznamenávali alebo mohli zaznamenávať pomocou schémy, ktorú elektronickou poštou dostal každý z nich. Pritom sme však zdôraznili, že schéma je len pomôckou pre ich pamäť, a nie je záväzná ani z hľadiska postupnosti, ani z hľadiska úplnosti. Nápovedná schéma z hľadiska respondenta, bola pomerne podrobná a neformálna. Jej plné znenie, ako si ho prečítal v správe elektronickej pošty je ako príloha na konci nášho príspevku. Na vypracovanie analyzovaných naratívov mali respondenti dostatok času (prvých päť týždňov semestra) a boli motivovaní získaním určitého symbolického počtu bodov v rámci vyučovaného predmetu. Že napísanie tejto eseje nebolo pre respondentov – vysokoškolákov problémom potvrdzuje fakt, že každý študent zaregistrovaný na predmet ju aj reálne vypracoval, pričom traja z nich do sprievodných e-mailov aj explicitne napísali, že sa pri písaní „bavili“, resp. ďakovali za „zaujímavú úlohu“, čo sa ďalšom priebehu semestra pri iných úlohách už nezopakovalo.

Schéma s orientačnými témami v našom výskume poslúžila analogicky, ako v naratívnom interview slúžia doplňujúce otázky výskumníka, azda s tým rozdielom, že respondent v interview sa občas môže cítiť neprijemne či trápne, ak má na určitú otázku položenú tvárou v tvár výskumníkovi odpovedať (hoci aj v situácii, keď povie, že odpovedať nechce), no ktorýkoľvek z oporných bodov našej schémy mohol respondent jednoducho vynechať

bez obáv, že sa k nemu bude musieť v stiesňujúcej situácii vrátiť. Napríklad, bývalý chovanec detského domova by jednoducho a komfortne neodpovedal na našu nápovedu o vplyve rodičov na jeho vzťah k digitálnym technológiám. Popri určitých nevýhodách našej metódy je toto oproti verbálnej dialogickej metóde interview naopak výhoda, pretože sme svojimi doplňujúcimi otázkami respondentov neovplyvňovali a neusmerňovali, ale (ako dúfame) iba sme pripomínali a otvárali okná v ich pamäti.

Použitá výskumná metóda písomnej narácie pre zber dát má aj svoju nevýhodu. Nebolo totiž možné zachovať anonymitu respondentov voči výskumníkovi. Veľká väčšina nami skúmaných otázok (ako ich respondentovi prezentovala nápoveda) však nebola „háklivá“ z hľadiska súkromia, a navyše – čo považujeme za veľmi podstatné – respondenti boli upozornení, že pri zverejňovaní výsledkov budú uvádzané len ich krstné mená.

Diskurzívna analýza

Spracovanie získaných dát z naratívov malo formu diskurzívnej analýzy. Na konkrétnych získaných dátach sme skúmali konštrukciu sociálnej reality (konštrukciu či rekonštrukciu formou rozpomínania na určitý aspekt detstva v prostredí technológií). Diskurz považujeme za štruktúru zvýznamňujúcu realitu, teda ako to vyjadril Fairclough (2001, s. 230) za „spôsob reprezentácie sociálneho života“. Diskurz sa vzťahu na hovoriaceho, ale zároveň aj na (jeho) svet. Diskurz ako metódu popísal aj Ricouer (1997, s. 43), ktorý hovorí o takomto výskume, že „udať sa objavuje a mizne, a preto existuje problém jej zachytenia. To, čo chceme zachytiť, je diskurz, nie jazyk.“

Vzhľadom na náš výskum potom diskurz zahŕňa všetky slová, pomenovania, jazykové štruktúry, činnosti a vzťahy, prostredníctvom ktorých ľudia vypovedajú o digitálnych technológiách vo svojom detstve, čím ho spätne prežívajú a dávajú mu význam. Vzhľadom na predmet nášho výskumu je práve takéto zvýznamňovanie dôležité, pretože digitálne technológie hrajú dôležitú úlohu aj v súčasnom živote „spomínajúcich“ respondentov a ich rola v živote spoločnosti bude v budúcnosti takmer isto ešte narastať. Na takýto presah diskurzívnej analýzy upozorňuje aj Zábrodská (2009, s. 77), keď hovorí že cieľom, je skúmať „semiotické dáta s cieľom porozumieť vytváraniu a udržiavaniu súčasnej sociálnej reality a napomôcť tým riešeniu súčasných spoločenských problémov“. Naším cieľom teda bolo odhaliť zhody, podobnosti a odlišnosti v naratívoch (diskurzoch) respondentov, odhaliť medzi nimi vzájomné vzťahy v širších sociálnych kontextoch, a tak rekonštruovať predmet výskumu. O type výskumu, akým bol náš, aj Ricouer (1997, s. 99) hovorí, že interpretácia je úzko spojená s porozumením, chápaním.

Hoci pri interpretácii kvalitatívnych výskumov sa v ostatných rokoch už pripúšťa aj určitá zaujatosť výskumníka (pozri napr. Ondrejko, 2008, s. 74), domnievame sa, že naša interpretácia vychádza z diskurzívnych rámcov respondentov, preto aj bohato citujeme ich vyjadrenia. Tieto doslovné citácie boli do nášho príspevku vložené metódou „copy-paste“, preto sú v nich zachované aj prípadné gramatické či štylistické chyby (tieto chyby by mohli byť témou na samostatný výskum). Vybrali sme také ukážky z výpovedí, ktoré sú buď typické, alebo výnimočné (prítom sprievodným textom vždy dôkladne upozorňujeme, či citácia z narácie respondenta „typicky“ vypovedá aj za ďalších respondentov, alebo sa naopak „vymyká“ z prímeru).

Výskumná vzorka a validita

Výskumnú vzorku tvorilo 50 respondentov, 33 študentiek a 17 študentov bakalárskeho štúdia na Filozofickej fakulte Univerzity Komenského v Bratislave. Boli poslucháčmi 1. ročníka odboru informačné štúdiá alebo 3. ročníka odboru marketingová komunikácia. V čase výskumu (jeseň 2017 a jeseň 2018) boli všetci vo veku 19 až 23 rokov, čo znamená, že sa narodili v rokoch 1994 až 1999. Domnievame sa, že výpovede našich respondentov do značnej miery vypovedajú o celej ich generácii (na Slovensku), a to z toho dôvodu, že hovoria o detstve, keď vo vzťahu k digitálnym technológiám záujmy jednotlivcov ešte neboli vyhranené, zároveň v detstve záujmu boli do vysokej miery limitované rodinou.

Validita výskumu vyjadruje platnosť zistení, teda to, či použitou metódou je možné skúmať, na čo je výskum zameraný (Gavora, 2007, s. 40). Na zvýšenie validity nášho výskumu sme do vzorky zahrnuli aj zahraničných študentov. Pomerne homogénnu skúmanú skupinu slovenských respondentov sme porovnávali s kvázi kontrolnou skupinou tvorenou 4 respondentmi v rovnakom veku, ktorí boli v roku 2018 na výmennom pobyte Erasmus na Filozofickej fakulte Univerzity Komenského v Bratislave a prihlásili sa na konkrétny predmet v rámci odboru informačné štúdiá. Išlo o 1 respondentku zo Slovinska, 2 respondentky a 1 respondenta zo Španielska. Neočakávali sme, že bude možné vytvoriť komparáciu medzi slovenskými a európskymi respondentmi ako dvoma rovnocennými skupinami, zmyslom zaradenia kvázi kontrolnej skupiny do nášho výskumu bolo sledovať, či sa neobjavia nejaké faktory či fakty, ktoré hlavná výskumná vzorka neuvádzala, teda či sa neukáže, že sa v nejakom zásadnom ohľade spomienky mladých ľudí zo Slovenska na vstup digitálnych technológií do ich detstva neodlišujú od ich zahraničných (prítom však európskych) rovesníkov.

Získané výsledky

Prvý počítač

Naši respondenti si spomínajú, že prvý počítač v domácnosti nebol určený iba pre nich, ale slúžil viac rodičom, zväčša na pracovné účely. Respondenti (ako deti) mali k nemu len obmedzený prístup, spojený s väčšími či menšími zákazmi.

Emá: Sama doma som sa nikdy hrať nemohla a počítač som používala výhradne vypnutý. Nenápadným zložením chrániča pred prachom (!) a následným ťukaním do klávesnice pri hre na sekretárku, som vždy porušila zákaz dotýkania sa.

Martín: ...keď som mal takých šesť, či sedem rokov. Začínal som na maminom služobnom počítači, na ktorom mala aj množstvo hier.

Len jediný respondent si spomína, že počítač bol u nich „odnepamäti“, teda akoby sa narodil do domácnosti s počítačom.

Šimon: Mám útržkovité spomienky na to, ako som ešte otcovi sedával na kolenách a hral s ním na počítači nejaké jednoduché hry.

Obzvlášť respondentom utkveli v pamäti rozmery voľakedajších osobných počítačov.

Katarína: Doma sme mali len jednu veľkú „bedňu“, kde sa vždy riešili pracovné veci...

Lubica: ...v tom čase sme domov kúpili počítač – bola to jedna z tých obrovských debien, ktorá zaberala veľkú časť obývačky a vždy, keď chcel niekto telefonovať, sa musela vypnúť.

Kristína: ...ocinov kolega nám domov priniesol náš prvý počítač. Bol to typ počítača IBM X s operačným systémom Windows 95, ktorý vzhľadom pripomínal veľkú šedú debnu.

Lenka: Na začiatky s technológiami s ktorými som v detstve prišla do kontaktu, si pamätám ešte veľmi dobre. Bolo to asi začiatkom roka 2000... Mala som vtedy štyri roky keď rodičia domov priniesli veľký CRT počítač.

Deti využívali rodinné stolové počítače na hranie jednoduchých nainštalovaných hier alebo pozieranie filmov. U dievčat sa vyskytovalo aj kreslenie v skicári.

Kristína: ...sme pozerali rozprávky, ktoré boli nahraté na CD nosičoch a hrali sme rôzne hry, ako míny alebo pinball.

Lenka: Najviac ma však bavilo kresliť v skicári s rôznymi nástrojmi a farbami...

Lubica: Ja si v tom období spomínam len na Skicár, kedy som sa zabávala vyfarbovaním kruhov a štvorcov na obrazovke.

Romana: Kreslenie v skicári som si rýchlo obľúbila a stalo sa mojou ďalšou obľúbenou aktivitou. Zväčša to boli postavičky tvorené s 2 kružnic, jedna väčšia – brucho a druhá menšia – hlava... Neskôr prišla stránka „superhry.cz“ a s ňou aj prvé zavírenie nášho domáceho počítača.

Kristína II: Postupne mi ocko ukázal písanie vo Worde. Vtedy som s písaním len začínala v škole, ale bavilo ma písať v rôznych fontoch a následne meniť ich farbu.

Hranie hier z webových stránok prišlo vo vyššom veku. Často spomínané sú dve stránky – Superhry.cz a Minihry.sk.

Paula: Hry, ktoré sme hrávali iba z napálených DVD-čiek už neboli také zaujímavé a nahradili ich online hry, voľne dostupné na mnohých webových stránkach.

Len výnimočne sa objavuje sofistikovanejšie využívanie počítača.

Jakub: Od malička ma bavilo niečo stavať a zaujímal som sa o architektúru. Preto ani Sims neobišla táto moja záľuba a miesto starania sa o „simíkov“ som v hre najčastejšie staval päť poschodové paneláky (čo bol limit poschodí) či luxusné domy.

Kamila: Písala som vo Worde veľa rôznych príbehov. Výhoda bola, že mi podčiarkoval nespisovné slová...

Claudia: ...som od malička používala fotoaparát a fotila rôzne momenty, tak som sa začala pohrávať s rôznymi online editormi na úpravu fotiek, čo neskôr prešlo k veľkej záľube a hraním sa v Photoshop-e.

Prvý mobilný telefón

Respondenti svoj prvý mobilný telefón spravidla nedostali nový, ale zdedili ho po rodičoch či iných rodinných príslušníkoch. Často mobil nosili zavesený okolo krku. Spomienky na tento moment majú občas v sebe až čosi z iniciačného vstupu do sveta dospelých a ríše moderných technológií.

Kristína: V treťom ročníku som dostala svoj prvý mobil. Bola to Nokia 3310, hoci som ho zdedila po svojej mame, vôbec mi to nevadilo a bola som veľmi šťastná. Bol to pre mňa veľmi významný moment...

Nikoleta: Prvé digitálne zariadenie, ktoré som dostala a začala používať, bol mobil. Dostala som ho asi v ôsmich rokoch, po tatinovi. Hrdo som ho nosila na krku v ružovučkom obale, no využívala som ho minimálne.

Katarína: Keď som mala 8 rokov, našla som u babky v spálni na skrinke klasickú Nokiu 3310 (dnes už legenda). Nakoľko ju nepoužívala, po dohode s rodičmi sa z tejto Nokie stal môj prvý telefón.

David: V treťom ročníku na základnej škole som dostal svoj prvý mobilný telefón. Bolo to moje prvé vlastné digitálne zariadenie, i keď nebolo nové. Tento mobil som dostal po otcovi.

Ivana: Svoj prvý mobil som dostala až tri roky na to a bol to práve tento, ktorý som zdedila po sestre. Vtedy bolo pre mňa dôležité, že nejaký vlastním, aj keď mi bol v podstate zbytočný.

Ďalšie respondentky dokonca zachytávajú celú genézu vývoja mobilov u svojej generácie.

Nikoleta: Telefón s anténou dávno nahradila „vyklápačka“ a neskôr „vysúvačka“. Nebolo mileniála, ktorý by v tej dobe nemal jednu z týchto vychytávk... dotykový telefón som dostala pomerne neskoro.

Lenka: Veľká čierna tehla s malou anténkou... No a neskôr prišiel trend vyklápacích mobilov. Aj ja som po takom pravdaže túžila a rodičia mi neskôr tento malý detský sen splnili.

Krivky predaja už spomenutého mobilného telefónu Nokia 3310 boli svojho času naozaj obrovské, čo však vypovedalo o zákazníckom správaní rodičov našich respondentov. Lenže Nokia 3310 (často nosená okolo krku) je kultová značka aj pre skúmanú generáciu.

Radoslav: V mojom ôsmom roku života som dostal prvý mobil, pamätám si ho veľmi presne. Bola to legenda všetkých mobilov, volal sa Nokia 3310. Jeho obrovskou výhodou bola veľká kapacita batérie a nerozbitnosť. Aj napriek tomu že mi niekoľkokrát spadol, tak bol bez jediného škrabanca.

Matúš: Prvý mobil som dostal na narodeniny v roku 2003. Bola to tá legendárna Nokia s anténou – vďaka svojej hmotnosti dostala prezývku „tehla“.

Tento model telefónu si respondenti zapamätali aj s jednoduchou hrou, ktorá v ňom bola nainštalovaná.

Blanka: Čiernobiely displej a najznámejšia hra „Snake“: Nokia 3310. Každý v mojom veku ju musel mať.

Kristína II: V tretej triede som dostala svoj prvý mobil. Bola to Nokia 3310 slúžil mi na hranie rôznych hier, ako hadíky a space, až potom na volanie a zasielanie SMS správ s rodičmi, bratom a spolužiakmi.

Dominik: Najzaujímavejšia vec v telefóne bola hra Snake.

Spomínaný model telefónu aj s populárnou hrou nebol len slovenský fenomén, veď ich spomína aj respondentka zo Španielska.

Maria: It was one of the typical ancient Nokia phone with his own keyboard. This mobile phone had one of my favourites games of all times the "Snake Game", one of the most popular and addictive game for the teenagers of my age. (Bol to typický staromódny telefón Nokia s klávesnicou. Tento mobilný telefón mal jednu z mojich najobľúbenejších hier všetkých čias „Snake Game“, jednu z najviac populárnych a návykových hier tínedžerov mojej generácie.)

Spočiatku mobilný telefón slúžil najmä na rodičovskú kontrolu a núdzovú komunikáciu, plus na hranie jednoduchých hier.

Eliška: ...som sa dostala k môjmu prvému mobilnému telefónu. Predsa len som sa potrebovala nejakým spôsobom dostať zo školy, a preto som mame jednoducho zatelefonovala.

Rebeka: V 3. ročníku na základnej škole som začala sama chodiť do školy takže som dostala svoj prvý telefón. Slúžil hlavne na kontrolu či som prišla v poriadku.

Vanessa: Nepamätám si presne, kedy som dostala svoj prvý mobilný telefón, ale mohlo to byť už v druhej triede ZŠ. Samozrejme čo iné by to mohlo byť, ako stará známa Nokia 3310. Telefón som však naozaj využívala iba na to, aby som sa skontaktovala s maminou, keď ma išla počkať pri školu. Vydržal nabitý aj celý týždeň, a ak to bolo menej, tak preto, lebo som objavila hru, myslím že sa volala „Snake“.

Občas sa v spomienkach niektorých respondentov objavujú aj iné značky mobilných telefónov, napríklad Sony Ericsson alebo dnes už v segmente telefónov neexistujúci Siemens, resp. ďalšie typy Nokie. Pritom ostatné generačné atribúty prvého mobilu a jeho používania zostávajú zachované.

Romana: ...svoj prvý mobil – Nokia 6510 ktorý som zdedila po otcovi. Telefón som stále nosila zavesený na krku na žltej šnúrke. Jeho kryt bol zlatej farby... Okrem telefonovania mamine, otcovi, krstnej, starkej alebo bratovi som veľmi rada hrala legendárnu hru „The Snake“.

Videohry

Videohry hrávali naši respondenti nielen na počítačoch a telefónoch, ale aj na špecializovaných herných zariadeniach. Spomínajú PlayStation (konkrétne PlayStation2), Nintendo (konkrétne Nintendo DS XL a Nintendo Wii), Game Boy, prípadne aj Sega, Xbox360 a monofunkčné Tamagotchi.

Paleta titulov hier je pomerne široká a pestrá (bez ohľadu na technologickú platformu), ale najčastejšie to boli kartová hra Soliter, „česká legenda“ Mafia, GTA San Andreas, Need for Speed, Tomb Raider, Crash Bandicoot, World of Warcraft, Call of Duty, Prince of Persia, Tekken alebo aj športové hry, najmä FIFA (tú spomína tiež aj španielsky respondent). Naozaj nezabudnuteľným generačným titulom však bola hra Super Mario (zmieňujú ju aj respondentka zo Slovinska a obe respondentky zo Španielska). Túto hru hrali respondenti na konzole Nintendo alebo Game Boy.

Druhou naozaj kultovou počítačovou hrou tejto generácie bola Sims (konkrétne Sims 2, zriedkavejšie Sims 3), a to hlavne u dievčat, no sporadicky aj u chlapcov. Túto hru spomenula aj respondentka zo Španielska.

Kamila: ...moja prvá počítačová hra (a možno aj jediná) bola Sims 2. Veľmi ma bavila...

Emá: The Sims 2, ktorá ma nepustila až do vydania The Sims 3, ktorú si, priznávam, rada spustím ešte aj dnes.

Za dôležité považujeme zistenie, že videohry boli spočiatku veľmi často spojené s bezprostrednou medziľudskou komunikáciou detí, so stretávaním sa kamarátov a spoločným hraním (čo však neskôr sieťové hry zlikvidovali).

Tomáš: ...stalo sa pre mnohých z nás, prvostupňových žiakov, priam spoločenskou udalosťou, poobedného striedania sa viacerých spolužiakov na jednom kvalitnejšom počítači u spoločného kamaráta, pri hráčskych novinkách akými boli, GTA 3, GTA Vice City, NFS:Underground, NHL, FIFA a pod.

Miriám: Pozývala som si do seba kamarátky a hrali sme hry spolu.

Kristína: ...sme sa s kamarátmi stretávali a hrávali sme sa na playstation hru Crash. Bola to pre nás veľká zábava.

(Išlo o hru Crash Bandicoot.)

Matej: Neskôr som dostal môj prvý PlayStation 2. Neraz sme si traja alebo dokonca aj štyria sadli a hrali dlhé hodiny. Takéto združenie sme mali aspoň dvakrát za týždeň.

Martin: Potom som asi rok nato dostal svoj vlastný počítač, na ktorý si prišli častokrát zahrať aj bratrance.

Richard: Countre-Strike, ktorý som hrával s priateľmi online a volali sme pri tom cez ICQ, neskôr aj cez Skype.

(Správny názov hry je Counter Strike.)

Na takýto fenomén sociálnych kontaktov v súvislosti s video hrami (v minulosti) upozorňuje aj respondentka zo Španielska.

Maria: I never had a console. All of my friends started to play ... and if I wanted to play with video games I had to go to their houses and play with their "Nintendos". (Nikdy som nemala konzolu. Všetci moji kamaráti začali hrať... a ak som sa chcela hrať s video hrami musela som ísť k ním domov a hrať s ich „Nintendami“.)

Pritom rovesnícke prostredie niekedy mohlo zohrávať aj negatívnu úlohu v zmysle nekontrolovaného hrania, resp. hrania napriek rodičovskému zákazu.

Emá: Sama doma som sa nikdy hrať nemohla ... U tej kamarátky to bolo iné. Nikto nás nesledoval, a tak sme drtili, pokojne aj 6 hodín v kuse...

Aj na počúvanie hudby boli využívané digitálne zariadenia – discmany a mp3 prehrávače. V jedinom prípade aj iPod.

Bianka: ...som mala radosť a pýchu, keď mi mama doniesla z Ameriky iPod.

Sociálne siete

Prakticky všetci naši respondenti začínali na sociálnej sieti Pokec a neskôr prešli na Facebook. Hoci Pokec už nepoužívajú, k ich detstvu neodmysliteľne patrí. Nezabudnuteľná je napríklad generačná skratka RP (erpéčka), teda rýchle pošty na Pokeci.

Alexandra: ...prišiel Pokec. To bol veľký ošial, každý bol „na“ Pokeci a zdalo sa, že to prináša veľa zaujímavých zážitkov... bol plný písmen 'q' a novotvarov ako najmä slovo 'nwm', zdobnelín, presladených falošných komentárov, ako ma kamarátky 'lubenQajú'.

Kamila: Približne v jedenástich rokoch som spoznala webstránku Pokec.sk, na ktorej sme z nejakého

dôvodu všetci ako malí boli, najmä celá moja trieda... profil na Facebooku, pamätám si, že ma na to nahovorila moja dobrá kamarátka z triedy.

Veronika: Ako 9-ročná, dosť nebojácna, som chatovala s cudzími ľuďmi... S príchodom Facebooku, začal Pokec strácať svoje čaro... Áno, už prišiel lajk. Všetci sme ich chceli mať veľa.

Sociálne siete boli od začiatku naozaj sociálne, deti si ich zakladali pod vplyvom spolužiakov a kamarátov, ale to ešte neznamená, že im hneď od začiatku slúžili aj na komunikáciu. Spočiatku veľmi často išlo o zdieľanie spoločných záujmov s kamarátmi, u dievčat to bolo hlavne hranie „spoločných“ hier.

Katarína: V 11-tich nastúpil na scénu Facebook. Kým dnes si ho deti robia, aby boli v kontakte s kamarátmi, my sme nič takéto neriešili. My sme chceli hrať všetky tie super hry, ako Pet Society, Hotel City a Farmville.

Romana: Keď som mala 11 rokov, založila som si konto na sociálnej sieti Facebook. Vtedy mi ešte neslúžil na komunikáciu s priateľmi ale na hranie hier, v ktorých som mala svojich avatarov. Aj moje spolužiačky mali svojich, navštevovali sme sa jedna u druhej v susedstve našej „Pet dedinky“.

Karolína: registrácia na slávny Facebook. Motivovali ma k tomu moji spolužiaci, lebo chceli, aby som im v hrách, ktoré na Facebooku hrávali (Pet Society, Happy Aquarium, Farm Ville), posielala akési virtuálne balíčky/darčeky/peniaze.

Paula: Facebook bol v tom období ešte pomerne málo známa platforma a na začiatkoch som ho využívala iba na hranie hier.

Ako zovšeobecňuje ďalšia respondentka, využívanie Facebooku na hranie bolo naozaj generačnou záležitosťou.

Lenka: Facebook... Pravdaže ho vo svojich začiatkoch každý využíval hlavne na hranie hier.

V tomto období mnoho respondentiek na sociálnych sieťach vystupovalo pod falošnými identitami.

Bianka: ...vytvárala som si mnoho kont, no žiadne pod mojím skutočným menom. Zvykla som chatovať za účelom roleplayu, čiže s cudzími ľuďmi, no vo fiktívnej realite.

Claudia: Prvou sociálnou sieťou zameranou na chatovanie, bol Pokec. Na registráciu ma naviedli kamarátky... Toto obdobie môjho stretu so sociálnymi sieťami by som nazvala obdobím nickov...

Potom nasledovala fáza, keď už respondenti vystupovali pod vlastným menom. Vtedy bolo časté napríklad menenie profilovej fotky, dôležité bolo získavať „lajky“.

Ivana: ...niekedy koncom šiesteho ročníka. Vytvorila som si profil na Pokeci, tento však už bol pravý. Využívala som ho zväčša na komunikáciu s kamarátkami a spolužiačkami. Pridávali sme tam spoločné fotky, navzájom sme si komentovali profily. Aj keď som sa s nimi stretávala takmer každý deň, denne som si s nimi dokázala písať niekoľko hodín.

Kristína: Príchodom do puberty som na Facebooku začala uprednostňovať chatovanie s priateľmi... začali sme pridávať na našu nástenku na profile fotky... sledovali sme pribúdajúce „lajky“.

Claudia: fáza veľmi častého menenia profilovej fotky...

Respondenti dnes spomínajú na svoje voľakedajšie aktivity na Pokeci s dešpektom a na Facebooku so sebaíroniou (keďže svoje profily ešte stále využívajú).

Lubica: Našťastie už teraz Pokec neaktívne kontá ruší sám od seba, a preto sa už nemusím hanbiť za správy, ktoré písala moje 14-ročné ja... Písala som si statusy o tom, ako mám rada zmrzlinu, ako sa mi nechce učiť na písomku z matematiky.

Eliška: Pokec taktiež zohrával v mojom digitálnom detstve dôležitú úlohu, profily s romantickými názvami kvetín typu „ružička“ ...

Jakub: Spôsob, akým sme s kamarátmi komunikovali bol zo začiatku detinský a naše konverzácie obsahovali množstvo smajlíkov a „smiešnych“ obrázkov.

Pochopiteľné, tak ako na sociálnych sieťach identitu menili naši respondenti, robilo to aj ich okolie, takže sa zákonite museli zjaviť aj nepríjemné zážitky a skúsenosti.

Em: Na Pokeci som postupne zisťovala, že identita sa dá krahnúť, že láska k fiktívnemu človeku existuje, že, skrytí za vymyslený profil, sa ľudia neboja ukazovať svoje najzvrátenejšie chůtky, že vedia klamať o všetkom.

Šimon: Nieкто sa prihlásil do môjho účtu na sociálnej sieti. Bol to asi jeden z najnepríjemnejších zážitkov, ktoré mám spojené s digitálnymi technológiami.

Iné sociálne siete a chaty než uvádzané (t. j. Pokec a Facebook) sa vyskytli len výnimočne, a to u jednotlivcov s vyhranenými záujmami.

Radoslav: Začalo to časopisom Flak. V danej dobe mali stránku, na ktorej sa nachádzal chat... Zhruba od mojich desiatich rokov som sa stal používateľom stránky harrypotter.sk. Odtiaľ mám niekoľko pevných

kamarátstiev, ktoré trvajú dodnes. V tamojšej Tajomnej komnate, ktorá slúžila a slúži ako chatovacia miestnosť som sa ponoril do tajov RPG – Role Play Game.

Lubica: *Začalo to na stránkach, ktoré sa venovali Harry Potterovi.*

Zdá sa, že v živote tejto generácie z hľadiska využívania sociálnych sietí vývoj smeroval od lokálnych, resp. lokálne osvojených zahraničných sietí, ku globálnym. Tak, ako Pokec bola sieť populárna na Slovensku, respondentka zo Slovinska spomína, že tam bola populárna belgická sieť Netlog a španielsky respondent uvádza tamojšiu sieť Tuenti.

Úloha rodičov pri osvojovaní technológií

O tom, akú rolu zohrali rodičia mileniálov v procesoch osvojovania si technológií, nie je možné podať jednoznačné zovšeobecňujúce vyjadrenie, pretože postoje a aktivity rodičov boli rôznorodé, zväčša závislé od toho, ako k digitálnym technológiám pristupovali oni sami. Väčšinu respondentov ich rodičia upozorňovali na negatíva a riziká, ktoré digitálne technológie so sebou prinášajú, rozhodne však nešlo o uvedomelú a cieľavedomú domácu informačnú výchovu.

Rebeka: *V mojich jedenástich rokoch mi môj otec založil prvý facebookový profil ktorý využívam dodnes... Moji rodičia nekontrolovali moju aktivitu na sociálnych sieťach, jedine moja mama mi často hovorila, aby som tam nepridávala svoje fotky. Pri založení Facebooku mi otec vysvetlil, aby som si nepridávala ani nepísala s ľuďmi čo nepoznám.*

Daniel: *Rodičia mi vždy nechali voľnú ruku v internetovom či digitálnom prostredí. Radili mi však aby som sa vyvaroval veľmi intímnych veciam či zverejňovaniu fotiek.*

Claudia: *...moji rodičia mi často hovorili, že by som mala svoj čas radšej tráviť inak ako na internete. Ale tento svet ma natoľko pohltil, že som sa ho odmietala vzdať. Rodičia ma stále varovali, aby som sa nedávala do reči s cudzími ľuďmi.*

(Respondentka má na mysli „dávať sa do reči“ prostredníctvom sociálnych médií.)

Ak zo strany rodičov prišlo k obmedzeniam, týkali sa hlavne času stráveného s technológiou (čo môžeme nazvať kvantitatívne obmedzenia), a nie zákazu konkrétnych aktivít a obsahov (kvalitatívne obmedzenia). Zákazy boli spravidla formou trestu za zlé študijné výsledky. Podľa výpovedí respondentov však môžeme usudzovať, že dopad kvantitatívnych obmedzení nebol trvalý.

Emá: *Kedže doma sme, v rámci zdravej výchovy detí, internet až do roku 2011 nemali, chatovala som po kamarátkach.*

Lucia: *...rodičia boli proti takýmto zábavkám. Skôr nás vyhánali von, než aby sme sedeli s Tamagotchi v izbe a nehýbali sa. Taktiež aj počkali so zavedením internetu, sledovali nás, koľko času trávime pri počítači, a či kvôli nemu nezanedbávame školu.*

Dominik: *Na počítači som sa mohol hrať len jednu hodinu, lebo sa rodičia báli, že sa mi pokazí zrak... Samozrejme rodičom sa nepáčilo, že už nejdeme von hrať sa, ale sedíme doma pri počítačoch... Kontrolovali, koľko sme pri počítači, napomínali nás,*

Simona: *Prvá hádka s mamou bola práve o spomínanom Pokeci. Veľmi som sa hnevala, že to nemôžem mať... Počas týždňa som nemohla chodiť na počítač, prvoradá bola škola.*

Kristína: *Rodičia nám umožnili stráviť na PC určitý čas, väčšinou to bolo dohodnuté cez víkend.*

Tamara: *...moji rodičia nechceli, aby som trávila veľa času na počítači, preto som mala dovolené hrať sa na počítači len cez víkendy, a aj to len hodinu.*

David: *V dňoch, kedy som mal školu som sa mohol hrať až keď som sa naučil do školy bez toho som nemohol a vždy to bolo tak, pokiaľ som už nebol starší. Ak som priniesol zlú známku, tak som mal zákaz hrať sa na Playstation-e.*

Lenka: *Pravdaže bolo aj obdobie, kedy som strávila u počítača a hraním hier veľa času, ale rodičia to našťastie strážili a korigovali, za čo som rada.*

Vanessa: *Závislosť sa stále stupňovala, pribúdala puberta a mňa rodičia začali kontrolovať. Som rada, že tak urobili, pretože moderné technológie mi začali brať pozornosť, nebola som sústredená na úlohy zo školy, pretože keď mi niekto napísal, hneď som potrebovala odpísať.*

Len výnimočne a náhodne niektorí rodičia kontrolovali obsah toho, čo ich dieťa na počítači a internete robí.

Dominik: *Postupom času som trávil pred počítačom stále viac a viac času až sa to stalo mojou najobľúbenejšou činnosťou. Práve vtedy začali rodičia dvíhať varovný prst a viac dohliadať na moje výsledky v škole. Občas ma požiadali o sprístupnenie k počítaču, aby mohli vykonať náhodnú kontrolu.*

Viacero našich respondentov uvádza, že sa v detstve stali závislými na videohrách alebo sociálnych sieťach. Je zaujímavé, že ani vtedy rodičia neprišli s účinným riešením, čo i len vzdialene pripomínajúcim efektívnu informačnú výchovu. Ak naozaj zasiahli, bola to oneskorená represia.

Eliška: ...každodenné pokarhania rodičov, že vraj som závislá a neviem žiť bez odpísania na správu.
Matej: Vtedy to začalo, hrávali sme kedy sa len dalo a dokonca sme si kúpili slúchadlá s mikrofónom, aby sme sa mohli rozprávať. Predbiehali sme sa, zlepšovali sme sa, ale potom prišla ta horšia časť. Prospech v škole sa mi zhoršil a mama mi zobrala ovládač. Cítil som prázdnotu a nemal som ju čím zaplniť. Vtedy som zistil že som sa stal závislým. Zlepšil som si známky, mama mi vrátila ovládač, ale už som nehral až tak často.

Michaela: Z priateľov, s ktorými sme sa pravidelne stretávali na ihrisku, sa stala svietiaca obrazovka, ktorá mi nedala spať. Stala som sa závislou ... proti tomu začali bojovať moji rodičia. Keď som prišla z tréningu, každý raz som musela odovzdať telefón na stôl a mala som dovolené si ho zobrať až ráno do školy.

Pokiaľ nedošlo k závažnejším problémom, a to obzvlášť v škole, pre rodičov našich respondentov bola typická pasivita a o vzťah svojho dieťaťa k digitálnym technológiám (a ich obsahom) sa nezaujímal vôbec.

Renáta: Moji rodičia sú dalo by sa nazvať zo starej školy, takže nemali potuchy, čo som robila na počítači.

Juliana: Keď si teraz na to tak spomínam, tak si myslím, že mi s technológiami moc rodičia nepomáhali. Na všetko som prišla sama.

Iní rodičia, ako typickí digitálni prisťahovalci obdivovali schopnosti svojich detí.

Zuzana: V období môjho vysedávania za počítačom si to moji rodičia skôr nevšimli a moje vysedávanie brali ako výdobytok modernej doby... Vždy keď som im vysvetlila, ako to funguje, boli celkom nadšený.

Radoslav: Moji rodičia ma nikdy nekontrolovali na počítači a na internete... popravde bol som práve ja, kto učil ich.

Dominika: ...rodičia nemali problém s mojim využívaním technológii, nedalo by sa povedať, že by ma k tomu nabádali a ukazovali mi to, pretože oni to sami nevedeli využívať, ale nezakazovali mi to. Naopak vyhovovalo im, že som im vedela vyhľadať potrebné informácie na internete alebo niečo napísať a vytlačiť.

Občas sa v domácnosti vytvorili okolo technológií aj herné rituály.

Jakub: ...po dlhom presvedčaní rodičov darček na Vianoce v podobe konzoly Nintendo Wii. Konzolu sme si celá rodina hneď oblúbili a ešte na Štedrý večer sa u nás doma konal tenisový turnaj.

Dominik: Veľmi zaujímavá vec bola prenosná herná konzola Sega. Zo začiatku som bol iba pozorovateľom svojho otca a staršej sestry... veľmi sa z nej tešili a zvädzali medzi sebou preteky ... Miesto otca som nahradil ja, a neprešiel deň, aby sme so sestrou nedali medzi sebou aspoň jedno kolo rôznych pretekov.

Úloha súrodencov pri osvojení technológií

Náš výskum ukázal, že veľmi dôležitým prvkom na ceste respondentov do sveta digitálnych technológií boli aj starší súrodenci.

Dominik: V technológiách ma vzdelával môj starší brat, cez ktorého som sa k nim aj dostala.

Kamila: Revolúcia prišla, keď brat dostal notebook a v byte bolo zavedené wifi. Hral na ňom „strielačky“ – akčné a bojové počítačové hry, alebo si chatoval s kamarátmi. Keďže som bola o osem rokov mladšia otravná sestra, občas som ho špehovala a chcela som si zahrať tiež.

Jakub: Všetko to začalo postupne a najmä sledovaním môjho brata... Spočiatku som ho pri hraní hier len pozoroval, neskôr mi dovolil zahrať sa.

Miriám: S počítačom ma učil pracovať môj brat. On bol vždy technický typ a doslova miloval byť pri ňom. Ja som sa zase rada pozerala naňho ako hrá hry, a on ma viedol touto technickou cestou. Učil ma pracovať s Wordom, s programami, učil ma hrať hry...

Starší súrodenci občas suplovali aj výchovnú úlohu rodičov.

Ivana: V tomto období som už využívaním sociálnych sietí trávila pomerne veľa času. Pri ich používaní ma kontrolovali hlavne moje sestry. Zo svojich vlastných účtov sledovali, čo pridávam, zdieľam na svojom profile.

Oveľa typickejšie však boli detské konflikty či súboje so súrodencami o miesto a čas pri počítači.

Erika: Keďže pre nás s bratom to bola veľká novinka a nevedeli sme sa počítača nabažiť, tak práve počítač bol príčinou našich častých hádok a neporozumení. Výsledok bol ten, že rodičia zaviedli určitý časový režim.

Radoslav: Keď som mal asi sedem či osem rokov, do našej domácnosti prišiel internet ... Začali sa nelúčostné boje s bratom o počítač.

Juliana: Zdieľať s bratom jeden počítač bolo pre nás náročné, preto medzi nami vznikali hádky, jeden nám nestačil.

Rebeka: Keďže sme dlhšiu dobu boli na jeden počítač dvaja začali sme sa s bratom oňho hádať. Preto som na 10. narodeniny dostala môj prvý notebook.

Súrodenci však bojovali nielen o počítač, ale aj o herné konzoly (na rozdiel od personalizovaného mobilu či smartfónu, ktorý takýto typ súrodeneckého súperenia nepriniesol).

Ivana: Pamätám si na hru Super Mario, ktorá bola moja obľúbená, hrávali sme ju takmer celá rodina. So sestrami bol vždy boj o to, kto sa na nej bude hrať.

Úloha širšej rodiny pri osvojovaní technológií

Náš výskum prekvapujúco ukázal, že s pomerne vysokou frekvenciou sa vyskytuje aj vplyv širšej rodiny na to, ako sa na životnej ceste respondentov zjavovali digitálne technológie. Napríklad starí rodičia sa objavovali ako donori zariadení, bratrance a sesternice ako inštruktori.

Veronika: Začalo to prvým Playstation-om, ktorý kúpila moja stará mama. Vraj, aby sme sa u nej nenu-dili... Ja som rada sledovala sesternicu ako hrá Crasha Bandicoota, či Tekkena 3... Druhá fáza nastala, keď som mala asi 9 rokov, babka nám kúpila spoločný počítač. Jeden z tých starých veľkých počítačov. Každý sme si povinne pri ňom museli spraviť fotku.

Radoslav: Prvú skúsenosť s digitálnymi technológiami mám vďaka starému otcovi. Keď som mal 5 rokov, tak v spoločnosti v ktorej pracoval vyradňovali staré osobné počítače. Ako zamestnanec dostal ponuku, či nechce jeden z nich pre seba. Zobral si ho a daroval mi ho k narodeninám.

Romana: Môj prvý kontakt s digitálnymi technológiami začal paradoxne u mojej starkej na Strednom Slovensku. Mala som asi 5 rokov, keď moja krstná mama priniesla z práce vyradený počítač. Začala mi na ňom ukazovať rôzne funkcie, ako napríklad hranie hier, kreslenie v skicári...

Kristína II: Občas si moji bratrance doniesli ku starkej Playstation, a sem tam som sa mohla zahrať aj ja.

Em: V roku 2000 už stojím vedľa tatina, keď tradičný nedeľný obed u deda trávime hraním hier na počítači.

Karolína: Každé z mojich prvých zoznámení s technológiou prichádzalo mimo domov, totiž najmä u strýka na prázdninách so starším bratrancom a sesternicou... som mala asi deväť alebo desať rokov, začali ma zaujímať sociálne siete, rozumejte Pokec, ICQ, Skype. Chcela som mať účet na každej ... Môj adolescentný bratranec mi ich s vervou pomohol vytvoriť a ja som si písala iba s jednou spolužiačkou, ktorú zhodou okolností tiež vyškolil jej starší brat.

A participáciu širšej rodiny potvrdzuje aj respondentka zo Španielska.

Andrea: ...when I was five or six years old. I used to play every day with my cousin in the multiplayer games. Mario Bros... our parents gave us another video games console: Wii. It was really special for us because we spent all the Christmas playing with our grandparents, cousins and friends. (...keď som mala päť alebo šesť rokov. Každý deň som hrávala s bratrancom/sesternicou multiplayerové hry. Mario Bros... rodičia nám dali ďalšiu hernú konzolu: Wii. Bolo to pre nás naozaj čosi výnimočné, pretože sme strávili celé Vianoce hraním so starými rodičmi, bratrancami/sesternicami a kamarátmi.)

Úloha školy pri osvojovaní technológií

Výpovede respondentov ukázali, že úloha školy na ceste mileniálov za digitálnymi technológiami bola veľmi rôznorodá. V prvom rade to záviselo od vybavenia škôl, ale podstatná bola aj informačná a digitálna gramotnosť učiteľov. Iba jediný raz bola spomenutá prítomnosť digitálnych technológií už v škole, ale vyskytovali sa v niektorých školských družinách.

Lucia: V tom období som už chodila do prípravnej triedy na ZŠ, kde vyučovanie prebiehalo už aj na modernejších počítačoch. Vždy nás pani učiteľky vzali aj na niekoľko hodín k počítačom, kde som po prvýkrát prišla do kontaktu s hrami na internete.

Richard: ...som navštevoval školskú družinu, kde sme niekoľkokrát do týždňa trávili poobedia v učebni, kde bolo niekoľko počítačov, na ktorých sme sa so spolužiakmi striedali pri hraní hier ako Prince Of Persia alebo Super Mario.

Karolína: Na prvom stupni bola naša družina vybavená počítačmi. Boli veľmi staré ... neustály boj o stoličku...

Časté sú spomienky na zlé, resp. neúčinné hodiny informatiky na základnej škole, prípadne na zastarané školské počítače (čo potvrdzuje aj španielska respondentka).

Em: Informatiku som až do strednej nemala.

Radoslav: ... hodiny informatiky skôr neboli ako boli.

Bianka: Na informatike sme dostali základy, ktoré som v tej dobe poväčšine už vedela.

Domínik: V škole boli staršie počítače ako sme mali doma. Na tých počítačoch ešte bežal Windows 97. Boli strašne pomalé a nikoho nebavilo pracovať s nimi. Netrvalo to však dlho, po polroku naša škola dostala úplne nové počítače. Vtedy sme už boli piatci.

Andrea: We also had some old computers to use in school but it was really basic. (Aj v škole sme mali také staré počítače na používanie, ale to bol naozaj len základ.)

Len úplne výnimočne (a príznačné je, že na vidieku) sa stalo, že škola technologicky predbehla rodinu:

Miriam: ...do školy sme dostali prvé počítače. Veľké „bedne“ z ktorých sme boli ako dedinské deti, ktoré nikdy nič podobné nevideli v eufórii. Začali sme tam hrať prvé hry, spoznávali sme prvé edukačné programy a pani učiteľka nám vždy urobila počítačový poriadok, že kto kedy môže ísť za počítač. Ale doteraz si pamätám ako sme pri jednom počítači stáli v kruhu asi siedmi a sledovali to.

Ale, ak si chceme vytvoriť obraz o celej generácii, potom jednoznačne prevládajú spomienky na to, že počítačové technológie v škole prítomné boli minimálne od druhého stupňa. Ak nepočítame videohry, väčšina príslušníkov tejto generácie dostala základy práce s informačnými technológiami práve v škole, naučili sa tam pracovať predovšetkým v programoch Word, PowerPoint, Excel a aplikáciách elektronickej pošty, v nižších ročníkoch aj v špecializovaných edukačných programoch. A pre úspešné „fungovanie“ žiaka v škole bolo nevyhnutnosťou, aby mal k dispozícii počítač aj doma, na vypracovanie úloh.

Dominik: Ako som sa postupne predieral na druhý stupeň základnej školy, postupne prichádzali aj nové a omnoho náročnejšie predmety... informatika. Z tohto vyplývalo, že zadováženie počítača aj doma je nevyhnutná povinnosť. Počítač, ktorý som dostal na Vianoce ako darček.

Alexandra: V škole som už od začiatku mala počítačovú výchovu, ktorá sa neskôr zmenila na informatiku. Po základných úkonoch ako zapnúť, vypnúť, uspať či reštartovať počítač, sme sa učili pracovať v jednoduchých programoch, ako bol napríklad dodnes známy Skicár, či detský programovací softvér Baltík. Zoznámili sme sa s programom Microsoft Word i PowerPoint. Postupne sa úlohy predpokladajúce použitie počítača rozšírili takmer na všetky predmety. Robili sme prezentácie, písali slohy a robili online testy a dokonca aj internetové súťaže na čas. Google sa pomaly stával jedným z našich najcennejších pomocníkov.

Kristína: ... informatika. Na tomto predmete sme rozoberali podrobnejšie funkcie Wordu a Power Pointu, Excelu ... sme si vytvorili e-mailovú adresu na g-maili, ktorú používam doteraz. Internet bol pre mňa na škole vo veľkej miere zdrojom informácií k projektom a referátom.

Juliana: V ôsmom, deviatom ročníku sa začali dávať domáce úlohy v podobe prezentácií v Power Pointe. Podľa môjho názoru je dobré, že už na základnej škole nás učili využívanie technológií, ktoré som neskôr potrebovala.

Katarína: Robili sme prezentácie, referáty, tabuľky.

Vanessa: Po príchode na 8-ročné gymnázium začali od nás chcieť, aby sme sa vyvíjali v používaní technológií, vyžadovali od nás používanie internetu, vyhľadávanie rôznych obrázkov, informácií. Začali sme robiť prezentácie, pomocou Powerpointu.

Ivana: ...v škole, začali moje prvé skúsenosti s počítačom, na hodinách informatiky a v počítačovom krúžku, kde sme sa učili pracovať s počítačom a využívať internet. Práve tu som si vytvorila svoju prvú e-mailovú adresu cez ktorú som mala komunikovať so svojimi spolužiakmi. Ďalej sme sa na hodinách hrávali aj spolu so spolužiakmi rôzne hry na internete, učili sťahovať obrázky a vytvárať rôzne dokumenty.

Dominika: Môj prvý e-mail, ktorý som odoslala bola domáca úloha na predmet Slovenský jazyk v piatom ročníku základnej školy. Túto mailovú adresu, ktorú som vytvorila pôvodne iba pre tento účel, požívam dodnes.

Erika: Okolo 9 – 10 rokov... sme mali aj predmet informatika, kde sme sa naučili ako si zakladať emailové schránky, ako používať internet, ako vyhľadávať informácie, ale v tom čase sme už skoro všetci v triede ovládali začiatky práce na počítači, čiže na tento predmet sme sa nemuseli veľa učiť... V škole nám už vtedy zadávali domáce úlohy, ku ktorým sme si informácie vyhľadávali na internete, zaviedla sa elektronická žiacka knižka, prezentácie na niektoré predmety sme pripravovali v programe Power Point

Richard: Približne v dvanástich rokoch som dostal od rodičov vlastný notebook. Okrem hrania hier som ho využíval na školské záležitosti, najmä na tvorbu prezentácií v programe Power Point alebo hľadáním informácií spojených s rôznymi projektami

Zuzana: ...prišiel menší pokrok v školstve a učitelia vyžadovali od nás všetky projekty, referáty v elektronickej podobe. Taktiež nám posielali aj materiály na výučbu na mailový účet a používali sme elektronické žiacke knižky. Vtedy som mohla byť asi v 8. ročníku na základnej škole.

Rebeka: S počítačom som sa naučila pracovať hlavne v škole na hodine informatiky. Učili nás tam vytvárať prezentácie, písať dokumenty, sťahovať obrázky či pracovať vo Photoshope. Svoj prvý mail som si vytvorila práve na jednej z hodín informatiky na základnej škole.

Romana: Keď bola kamarátka chorá, naskenovala som jej poznámky a poslala mailom.

Absenciu informatiky sme už spomínali vyššie, no pokiaľ sa respondentky a respondenti nad komplexnou úlohou školy počas svojho detstva zamysleli aj hlbšie, ich hodnotenie nebolo vždy pozitívne.

Romana: V treťom ročníku základnej školy nám dali do triedy počítač, na ktorom sme sa mohli cez preštávkvy hrať. Mojou najobľúbenejšou hrou bola „Dyna blaster“, kde avатар bombami zabíjal votrelcov... Keď sa na to pozriem späťne, neviem či to bol najlepší krok od vedenia školy. Na prvých hodinách informatiky nám ukázali portál „školahrou.sk“ na ktorom boli rôzne hry pre žiakov základných škôl...

V piatej triede na hodine informatiky som si vytvorila svoju prvú emailovú adresu.

Martin: Ak sa niekto spýtal, či si môžeme referát alebo projekt urobiť na počítači a následne si to vytlačiť, tak odpoveď pani učiteľky bola asi takáto: „A čo nemáte ruky?“

Dominika Podlľa mňa, by bolo lepšie, ak by som sa už v škole naučila pracovať s knihami a hľadať v nich informácie a nie iba pracovať s počítačom a internetom.

Hodnotenie svojho detstva vo vzťahu k technológiám

Respondentov sme nabádali, aby s odstupom rokov zhodnotili svoje detstvo z hľadiska využívania technológií. Takéto hodnotenie vo veľkej väčšine malo charakter konfrontácie s dnešnými deťmi (a ich využívaním technológií). Ak sa respondenti nekonfrontovali s generáciou od seba mladšou, ich hodnotenie bolo neurčité, videli plusy aj mínusy svojho zoznamovania sa s digitálnymi technológiami.

Kristína: Doba strávená pri počítači na internete mi zabrala veľa času, ktorý som mohla využiť možno aj plnohodnotnejšie, v prírode, v osobnom kontakte s kamarátmi. S odstupom času, sa však na to pozerám, že to nebolo len negatívne, hraním hier som si zlepšila angličtinu, zrýchlila som sa aj pri písaní na klávesnici.

Bianka: Možno som mala viac času tráviť na vzduchu, kým to ešte šlo.

Alexandra: Keď sa pozriem dozadu na všetok čas, ktorý som strávila pri počítači, od prvých hier až po Facebook, musím povedať, že mnohé chvíle boli prínosom. Nemôžem však nepokladať väčšinu toho času za premárnený. Ak by som strávila na počítači a mobile menej času, menej by som aj o veciach iba písala a čítala, a viac by som ich robila.

Tvrďšia sebakritika využívania digitálnych technológií v detskom veku je úplne výnimočná, no jednoznačná spojnosť taktiež.

Dominika: Namiesto hrania hier som sa mohla snažiť viac nadviazať kontakt s ľuďmi a teraz by som sa toho nebála. Nehovorím, že mi to mali rodičia zakázať úplne, ale kontrola a obmedzenie asi boli na mieste.

Daniel: Za svoje detstvo som odohral toľko rôznych titulov, strávil som pred obrazovkami toľko hodín a venoval tomu takú časť detstva, že by to nešlo spočítať. A som za to rád pretože hry mi dali a naučili ma naozaj veľa, od priateľstiev až po jazykové zručnosti, lepšie reflexy, logiku, schopnosti riešiť problémy.

Dištanc od digitálnych domorodcov

Na začiatku nášho príspevku sme uviedli, že mladých ľudí narodených medzi rokmi 1994 až 1999 sa zdráhame označiť za digitálnych domorodcov. Tento azda prekvapujúci prístup sme si zvolili preto, že naši respondenti sa sami jednoznačne dištancujú od dnešných detí a poukazujú na to, že ich detstvo bolo iné než to súčasné. Dnešní dvadsiatnici zdôrazňujú, že oni boli tá posledná generácia, ktorá ešte nevyrastala v zajatí digitálnych technológií. Keďže toto zistenie považujeme v rámci nášho výskumu za najneočakávanejšie a najzásadnejšie, podporíme ho aj väčším počtom respondentských výpovedí.

Katarína: Keď som sa narodila, svet ešte o smartphonoch nechyroval. Moja mama po narodení nezverejňovala moje fotky na Instagrame, ani sa mnou otec nechválil na Facebooku... Myslím si, že som bola súčasťou poslednej generácie, ktorá môže povedať, že prežila svoje útle detstvo bez internetu, bez telefónu, bez počítaču a vôbec nám to nechýbalo.

Lubica: Som narodená v roku 1995, preto sa považujem za dieťa jednej z posledných generácií, ktorá sa ešte hrávala vonku s loptou na dvore, alebo sa štverala po preliezkach.

Barbora: Vyrastala som v čase, keď deti nemali mobilné telefóny, ani žiadne tablety či počítače. Po škole sme behali v parku, naháňali sa na preliezačkách a užívali si čas s priateľmi. Neobmedzovali nás nijaké technológie, rozprávali sme sa tvárou v tvár.

Simona: Nespomínam si, že by som v mojom detstve sedela dlhé hodiny za počítačom alebo nedajbože za tabletom, čo je novodobý výmysel. Radšej sme šli do prírody, hrali spoločenské hry a hlavne, čo si myslím, že v dnešnej dobe chyba je, že sme sa rozprávali. Za to všetko vďačím mojej mame a hlavne za to, že som nevyrastala v dnešnej dobe.

Lucia: Môj prvý kontakt s elektronikou nastal v období, v akom v súčasnosti malé deti dokážu ovládať telefóny, tablety, dokonca niektoré si dokážu aj na počítači alebo notebooku zapnúť hry či nájsť na internete rozprávky. Aj preto si myslím, že som mala krásne detstvo, prežité v sladkej nevedomosti o elektronike.

Veronika: Už to nie sú tie deti, čo prosili rodičov, aby mohli zostať ešte o hodinu dlhšie vonku... Málokedy vidíme vonku deti staršie ako 5 rokov hrať sa v skupine kamarátov. To je vplyv digitálnej doby na dnešný svet. Ja som sa narodila v dobe, kedy som naozaj chodila von... a bláznila sa vonku s kamarátmi.

Nikoleta: Ak by som mala porovnať moje detstvo s detstvom mojich bratrancov, to moje bolo digitálne minimálne... Vždy som mala veľa mimoškolských aktivít, a teda veľa času na používanie digitálnych

zariadení mi ani nezostalo. A som za to veľmi rada, pretože novodobý trend, kedy deti od útleho detstva využívajú digitálne zariadenia a rodičia im nevenujú osobitnú pozornosť, sa mi vôbec nepáči.

Lenka: Môžem s určitosťou povedať že som rada v akej dobe som detstvo prežila. Technológie boli v tom čase ešte len vo vývoji. Detstvo som strávila prevažne vonku s kamarátmi či u babky, dedka či sesternice na dvore kde sme hrávali rôzne hry, chodievali na bicykle a kolieskové korčule... Bolo to jednoducho to pravé detstvo, bez najmenších starostí. Dnešné deti a mládež však radšej väčšinu času trávi na sociálnych sieťach, hrajú hry a svoj voľný čas nevedia naplno využiť.

Paula: Aj keď nie sme tak technologicky zdatní ako deti narodené po roku 2000, pre ktoré je multitasking tak prirodzený ako jedenie, spomienky na naše detstvo nie sú len tie digitálne.

Renáta: Dnešné deti už pomaly ani nevedia, čo to je nemať telefón, tablet, notebook, počítač. No tieto veci ich ochudobňujú o svet vonku, ktorý je plný úžasných vecí.

Dominik: V porovnaní s dnešnou dobou som však naozaj veľmi rád, že v mojom detstve boli digitálne technológie len na neskoršom začiatku ich masového rozvoja a tým som mal ešte stále dosť času na trávenie voľna s rovesníkmi a kamarátmi niekde v parku a nie pri monitore počítača.

Claudia: ...som neskutočne vďačná, že moje detstvo nebolo na toľko zasiahnuté digitálnou érou ako je to v živote mnohých detí dnes. Ja som si užila detstvo vonku, s priateľmi, hraním typických hier ako vybíjaná a futbal.

Dominik: ...nová technológia, počítače a telefóny, nemali veľký vplyv na naše detstvo, ale skôr na naše tínedžerské roky... je smutné vidieť, že maličké deti už netrávia čas s kamarátmi a veľmi málo komunikujú.

Matúš: Myslím si, že máme úplne iné návyky a pohľad na svet, aký bude mať v našom veku generácia 2000 plus, ktorá vyrastala s telefónom v ruke a so všetkými možnými sociálnymi sieťami v telefóne. Oni budú brať (už aj berú) virtuálny svet ako realitu ako niečo prirodzené, kým my vždy budeme rozlišovať medzi reálnym a virtuálnym svetom.

Dištancovanie sa od mladšej generácie prechádza u skúmaných mileniálov občas až do diskurzu apokalyptických technofóbnych vízií, aké by sme očakávali u oveľa starších ľudí.

Zuzana: ...nevedno či už o pár rokov budú novorodencom vsádzať do hlavy čip, no ja som rada, že som sa nenechala úplne zmanipulovať výdobytkom modernej doby.

Vanessa: ...svoje digitálne detstvo, nehodnotím tak zle, ako dnešnú celú zvláštnu dobu, keď chlapci nechodia von hrať futbal, lebo si pustia najnovšiu Fifu, keď sa dievčatá nehrajú s bábikou, lebo si zapnú hru na internete, kde ju oblečú a spravia pritom iba pár klikov. Taktiež tvrdím, že generácie budú už len hlúpejšie, vzhľadom k tomu, že na všetko si povedia „Nemusím to vedieť, veď to nájdem na internete!“

Zhrnutie výsledkov výskumu a závery

Hoci sme metódou písaného naratívu typu životný príbeh skúmali iba 50 respondentov z jednej fakulty, domnievame sa, že sa nám podarilo načrtnúť všeobecný model vývoja vzťahu tejto generácie (narodenej v druhej polovici deväťdesiatych rokov 20. storočia) k digitálnym technológiám. Keďže výpovede zahraničných študentov z kvázi kontrolnej skupiny v princípe potvrdili výpovede slovenských respondentov, môžu mať naše zistenia v určitých aspektoch aj nadnárodnú platnosť.

Prvou digitálnou technológiou, s ktorou sa deti na prelome miléníí bezprostredne stretli bol domáci počítač, ktorý využívali rodičia. Deti na ňom hrali rôzne video hry (dominovala však hra Sims). Ak však mali súrodencia, miesto pri počítači si museli vydoberiť. Na prvom stupni základnej školy zdedili mobilný telefón (Nokia 3310), ktorý využívali najmä na operatívnu komunikáciu s rodičmi. Pod vplyvom rovesníkov si neskôr urobili profil na sociálnej sieti Pokec (vystupovali pod nepravou identitou), z ktorého prešli na Facebook (ale dievčatá ho spočiatku využívali viac na hranie než na komunikáciu). Rodičia sa o ich počítačovo-internetové aktivity nezaujímali, iba im ich represívne obmedzili v prípade zhoršenia prospechu. Vo vyšších ročníkoch základnej školy sa naučili základy práce s aplikáciami Word, Excel a PowerPoint. S odstupom času sa považujú za poslednú generáciu, ktorá sa v detstve oboznamovala s digitálnymi technológiami primeraným a zdravým spôsobom, k súčasným digitálnym deťom sú vysoko kritickí.

Záver

Náš kvalitatívny výskum sa zameril na poslednú generáciu, ktorá sa narodila do sveta, ktorý ešte nebol presýtený digitálnymi technológiami a aplikáciami. Domnievame sa, že práve výskum takejto zlomovej demografickej skupiny poukázal na niektoré zásadné zmeny, ktoré sa v spoločnosti odohrali pod vplyvom digitalizácie všetkých stránok života. Náš výskum by bolo možné konfrontovať s kvantitatívnymi výskumami a štatistikami zameranými na nákup, saturovanie domácností a využívanie digitálnych technológií v nami sledovanom období. Tiež by bola zaujímavá konfrontácia s postojmi rodičov a učiteľov tejto generácie.

Literatúra

- FAIRCLOUGH, Norman (2001). The Discourse of New Labour: Critical Discourse Analysis. In: WETHERELL, Margaret, TAYLOR, Stephanie a SIMEON J. Yates (eds.): *Discourse as data: A Guide for Analysis*. London: Sage, 2001. ISBN 07619 71580, p. 229-266.
- GAVORA, Peter (2007). *Spríevodca metodológiu kvalitatívneho výskumu*. Bratislava: Univerzita Komenského, 2007. 230 s. ISBN 978-80-223-2317-8
- HOWE, Neil a William STRAUSS (2003). *Millennials Go to College: Strategies for a New Generation on Campus*. 2 ed. Washington: American Assoc. of Collegiate Registrars. 100 p. ISBN 978-15-785-8033-0
- HOWE, Neil a William STRAUSS (2000). *Millennials Rising: The Next Great Generation*. 3 ed. New York: Random-Vintage. 432 p. ISBN 978-0375707193
- CHMELÁROVÁ, Zuzana (2018). Životné cesty slovenských a španielskych vysokoškolákov – porovnanie. In: *Academia* [online]. Roč. 29, 2018, č. 1, s. 3-17 [cit. 2019-01-23]. ISSN 1335-5864. Dostupné na: http://www.cvtisr.sk/cvti-sr-vedecka-kniznica/informacie-o-skolstve/publikacie-casopisy.../casopisy/academia/academia-1-2018.html?page_id=22897
- ONDREJKOVIČ, Peter (2008). *Interpretácia a vedecké vysvetľovanie v spoločenskovednom výskume: Príspevok k prekonaniu ich marginalizácie*. Bratislava: Veda, 2008. 96 s. ISBN 978-80-224-0997-1
- OŠÍPANÍKOVÁ, Anna (2017). Voľnočasové aktivity vysokoškolákov v sociodemografických súvislostiach. In: *Academia* [online]. Roč. 28, 2017, č. 2, s. 31-42 [cit. 2019-01-05]. ISSN 1335-5864. Dostupné na: http://www.cvtisr.sk/buxus/docs//ACADEMIA/2017/academia_2-2017_web.pdf
- PRENSKY, MarcM (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. In: *On the Horizon* [online]. Vol. 9 No. 5, October 2001 [cit. 2019-01-23]. Dostupné na: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- RENNIE, Frank a Robin MASON (2004). *The Connecticon: Learning for the Connected Generation*. Greenwich: Information Age Publ. 180 p. ISBN 978-1-59311-210-3
- RICOUER, Paul (1997). *Teória interpretácie: diskurz a prebytok významu*. Bratislava: Archa, 1997. 135 s. ISBN 80-7115-101-7
- SMITH, Jonathan A., FLOWERS, Paul a Michael LARKIN (2009). *Interpretative phenomenological analysis: theory, method and research*. London: SAGE, 225 p. ISBN 978-1-4129-0834-4
- TWENGE, Jean M. (2017). *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy—and Completely Unprepared for Adulthood*. New York: Atria, 2017. 352 s. ISBN 978-1-5011-5198-9
- TWENGE, Jean M. (2014). *Generation Me: Why Today's Young Americans Are More Confident, Assertive, Entitled—and More Miserable Than Ever Before*. Rev. and update ed. New York: Atria, 2014. 400 s. ISBN 978-1-4767-5556-4
- ZÁBRODSKÁ, Kateřina (2009). *Variace na gender: poststrukturalizmus, diskurzívni analýza a genderová identita*. Praha: Academia, 2009. 198 s. ISBN 978-80-200-1752-9

Nápovedná schéma, ktorú respondent dostal mailom

Ako sa vyvíjalo tvoje používanie digitálnych technológií s pribúdajúcim vekom? Kedy a ako si dostal prvé digitálne zariadenie? PC? Notebook? Playstation? Ako pribúdali ďalšie? Na čo si ho najskôr využíval? Hral si hry? Ktoré boli obľúbené a aký máš k týmto konkrétnym hrám alebo ich novým edíciám vzťah dnes? Zanechal si nejakých avatarov? Ako si začal s mailovaním, chatovaním, profilmi na sieťach? Zanechal si nejaké nezrušené profily? Máš dodnes aktívne staré profily? Ako si sa vyvíjal na sociálnych sieťach? Čo a koľko si v rôznych obdobiach dával a bral zo sietí? Zanechal si niečo cenné v profilocho? Zmizli ti fotky? Kopíroval, tlačil, uchovával si si fotky, staré maily, esemesky? Ako tvoj život s technológiami brali rodičia? Kontrolovali? Dávali základy? Ako si potreboval a využíval technológie do školy? Dostávali ste také domáce úlohy? Prezentácie? Texty vo worde? Ako dnes hodnotíš svoje digitálne detstvo?

Tento článok vznikol vďaka podpore v rámci OP Výskum a vývoj pre dopytovo-orientovaný projekt: Univerzitný vedecký park Univerzity Komenského v Bratislave, ITMS 26240220086 spolufinancovaný zo zdrojov Európskeho fondu regionálneho rozvoja. Podporujeme výskumné aktivity na Slovensku/Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ.

Doc. Pavol Rankov, PhD.

pavel.rankov@uniba.sk ■

(Katedra knižničnej a informačnej vedy, Filozofická fakulta Univerzity Komenského)

Článok je recenzovaný