DIGITAL RURALSHIP

ÖSSZEFOGLALÓ JELENTÉS

FÓKUSZCSOPORT (13-17 ÉVESEKNEK)

Co-funded by the European Union

PROJEKT: DIGITÁLIS VIDÉK MUNKACSOMAG: WP2 - A DIGITÁLIS SZAKADÉK FELTÉRKÉPEZÉSE A VIDÉKI IFJÚSÁGI MUNKÁBAN ORSZÁGOK: LENGYELORSZÁG, LETTORSZÁG, OLASZORSZÁG, MAGYARORSZÁG, SPANYOLORSZÁG, FINNORSZÁG RÉSZTVEVŐK: 13-17 ÉVES FIATALOK

KONTEXTUS

Ez a jelentés hat partnerországban, 13-17 éves, vidéken élő fiatalokkal folytatott fókuszcsoportos beszélgetések eredményeit mutatja be. A kutatás célja az volt, hogy jobban megértsük:

- Hogyan élik meg a fiatalok a vidéki ifjúsági munka lehetőségeit?
- Milyen digitális készségekkel és szokásokkal rendelkeznek?
- Mit várnak azoktól a digitális eszközöktől, amelyek megkönnyíthetik a programokhoz való hozzáférést, a részvételt és a kapcsolattartást?

Az elemzés rávilágít az országok között megfigyelhető közös tapasztalatokra és különbségekre, valamint arra, hogy a földrajzi adottságok, az évszakok, a közlekedési lehetőségek és a helyi ifjúsági munka sajátosságai hogyan befolyásolják a fiatalok mindennapjait.

FŐBB MEGÁLLAPÍTÁSOK

1. terület: Vidéki ifjúsági munka

1.1 **Bár vannak elérhető programok és lehetőségek, a fiatalok nem mindig érzik úgy, hogy ezek valóban nekik szólnak, vagy könnyen részt tudnának venni bennük.**

A fiatalok minden országban számos szabadidős és közösségi program közül választhatnak, bár az elérhető lehetőségek országonként és településenként eltérnek.

- Lengyelországban színházi, zenei és kerámiafoglalkozások, mangaklubok és kerékpáros csoportok várják a fiatalokat. Emellett olyan közösségi terek is működnek, mint az Akwedukt és a FLOW.
- Lettországban elsősorban az iskolai sport-, tánc- és művészeti programok kínálnak kikapcsolódási lehetőséget. Ifjúsági központ is elérhető, de egyes fiataloknak ehhez akár 20 kilométert is utazniuk kell.
- Olaszországban a fiatalok főként szezonális szabadtéri programokon vesznek részt, illetve vallási közösségi terekben és informális találkozóhelyeken töltik együtt az idejüket.
- Magyarországon a fesztiválok és koncertek mellett a vallási ifjúsági közösségek is kínálnak találkozási lehetőségeket. Egyes városokban az utóbbi időben új csoportok alakultak, amelyek például péntek esténként rendszeres beszélgetésekre várják a fiatalokat.
- Finnországban a sport és a tánc mellett a hétköznapokon nyitva tartó ifjúsági házak biztosítanak közösségi programokat. Esténként és hétvégén ugyanakkor sok fiatal informális találkozóhelyeken, például az ABC benzinkutaknál gyűlik össze.
- Spanyolországban az ifjúsági központok mellett a baráti társaságok és az informálisan szerveződő kortárscsoportok is fontos szerepet játszanak a fiatalok közösségi életében.

E sokféleség ellenére a fiatalok következetesen így írják le városaikat:

"unalmas"	„nehéz navigálni”	„Nem tinédzsereknek való”

A probléma nem a tevékenységek hiánya, hanem az akadályok, amelyek láthatatlanná vagy elérhetetlenné teszik őket.

1.2 A részvétel fő akadályai

Szállítás és távolság

A legerősebb terepfutó akadály.

- Lettország: ifjúsági központ 20 km-re, nincs tömegközlekedés
- Olaszország: „nem mindenkinek van robogója/autója”
- Magyarország: sokan utaznak Budapestre ifjúsági eseményekre
- Finnország: nagy távolságok + téli sötétség
- Lengyelország: néhány tevékenység távol az otthontól

Szezonalitás

Különösen erős Olaszországban és Finnországban.
Nyár = sok lehetőség
Tél = elszigeteltség, unalom, drága beltéri terek
„Nyáron mindig találsz valamit... télen nehéz.” (Olaszország)

Rossz kommunikáció

Univerzális probléma.
Nincs központi információs pont
A szájhagyományra való támaszkodás
A tevékenységek „rejtettnek” tűnnek
„Nincs általános weboldal... nincs tartalomjegyzék.”
(Lengyelország)

Nem tinédzserek számára tervezett tevékenységek

Sok tevékenység gyerekeknek vagy idősebb felnőtteknek szól.
„A 13-18 éves korosztály alig jelenik meg.” (Magyarország)

Informális, fiataloknak megfelelő terek hiánya

A fiatalok hangulatos, stresszmentes helyekre vágynak, ahol találkozhatnak.
Olaszország: parkolók, önkormányzati táblák, pincék
Finnország: nincsenek ingyenes beltéri helyek
Lengyelország: túlzott stimuláció a zsúfolt tevékenységekben

Kapuőrzés és kizárólagosság

Különösen Olaszországban – „Már most is benne kell lenned a körben.”

2. terület: Vidéki fiatalok digitális kompetenciái

2.1 Önkép: magabiztos „internetes gyerekek”

A fiatalok így jellemzik magukat:

- digitálisan folyékonyan beszél
- folyamatosan online
- tanulás cselekvés által

A digitális készségek elsajátítása többnyire a következő módokon történik:

- társak
- testvérek
- YouTube
- próbálkozások és hibák

Az iskola korlátozott szerepet játszik (többnyire az alapvető biztonságot biztosítja).

2.2 Tényleges kompetenciák: erős mindennapi használat, gyenge mélyebb készségek

Erős területek (minden országban közösek)

Mindennapi kommunikáció
- Közösségi média használat (TikTok, Instagram, YouTube, Snapchat)

Alapvető információkeresés
- Társaktól való tanulás és informális problémamegoldás

Gyenge területek (minden országban közösek)

Kritikus gondolkodás és ellenőrzés
- Fejlett online biztonság (átverések, sütik, hamis figyelmeztetések)
- Technikai hibaelhárítás

Digitális tartalomkészítés (legtöbben fogyasztják, kevesen alkotnak)

Országspecifikus árnyalatok

Lengyelország: a fiatalok magabiztosak, de bevallásuk szerint „50%-os tudással” rendelkeznek a tartalomkészítés és a biztonság terén
- Olaszország: a legnagyobb hiányosságok a biztonság és a problémamegoldás terén

Magyarország: a leggyengébb terület az adatismeret (adatvédelmi irányelvek, sütik)
Finnország: erős mindennapi használat, gyenge tartalomkészítés
- Spanyolország: magas fogyasztás, alacsony részvétel/alkotás
- Lettország: az önértékelés ugyanazt a mintát erősíti meg

Biztonság:	6.9	Problémamegoldás:	5.4
Kommunikáció:	6.3	Tartalomkészítés:	5.1
Információs műveltség:	6.2		

2.3 Bizalmi és ellenőrzési gyakorlatok

A fiatalok vegyes stratégiákat alkalmaznak:

több forrás ellenőrzése
ismert márkákban bízva („Ha Sky, akkor igaz”)
szülők megkérdezése
az intuícióra támaszkodva

Egy új trend:
A mesterséges intelligencia egyre inkább beszivárog a fiatalok ellenőrzési szokásaiba

Néhány fiatal már használja a ChatGPT-t állítások ellenőrzésére, míg mások nem bíznak a mesterséges intelligenciában hírekhez, de házi feladatokhoz használják. Ez a vidéki fiatalok információs ökoszisztémákban való eligazodásának változását jelzi.

3. terület: Digitális eszközök az ifjúsági munka fejlesztésére

3.1 A fiatalok olyan digitális eszközöket szeretnének, amelyek támogatják – nem pedig helyettesítik – a valós életet

A fiatalok minden országban hangsúlyozzák:

A digitális eszközöknek segíteniük kell őket a találkozásban, a szervezkedésben, a felfedezésben és a kapcsolatteremtésben.
nem akarnak több képernyőidőt
elutasítják a „nehéz”, összetett vagy iskolai jellegű alkalmazásokat
„Gyors és gyors alkalmazás... de a videós alkalmazások túl nehézkesekké válnak.” (Olaszország)

3.2 Mit kell tartalmaznia az ideális digitális platformnak?

Központosított információk

Egyetlen hub a következőkkel:

- tevékenységnaptár
- lehetőségek térképe
- ifjúságbarát szűrők
- önkéntesség és Erasmus+ lehetőségek
- ellenőrzött információk

Közösségi és kreatív funkciók

- érdeklődésen alapuló csoportok
- csevegőszobák
- művészeti alkotások, videók, hobbik megosztása
- kreatív eszközök (nem csak fogyasztás)

Játékosítás

- küldetések
- szintek
- kihívások
- virtuális jutalmak

Biztonság + esztétika

- vizuálisan vonzó („kevésbé hülye TikTok”)
- biztonságos algoritmusok
- vírus védekezés
- moderálás

Hibrid funkcionalitás

- online nyelvgyakorlás
- kapcsolatban maradni távolságokon át
- offline találkozók szervezése

AZ ORSZÁGOK KÖZÖTT KIRAJZOLÓDÓ KÖZÖS TÉMÁK

1 Hozzáférés > elérhetőség

A fő probléma nem a tevékenységek hiánya, hanem:

- szállítás
- szezonalitás
- rossz kommunikáció
- mobilitási egyenlőtlenség

2 Az ifjúsági tereknek barátságosnak kell lenniük

A kapuőrzés, az exkluzivitás és a felnőttek által vezérelt struktúrák csökkentik a részvételt.

3 A digitális kompetencia informális és egyenetlen

A fiatalok magabiztosak, de hiányoznak a mélyebb készségeik.

4 A digitális használat intenzív, de passzívvá válik

A fiatalok sokkal többet fogyasztanak, mint amennyit alkotnak.

5 A digitális eszközöknek „offline-elsőbbséget kell élvezniük”

A fiatalok olyan technológiát szeretnének, amely segít nekik személyesen találkozni.

6 Az érzelmi jóllét számít

Ifjúsági említés:

- túlstimuláció
- nyomás
- unalom
- digitális fáradtság

MEGLEPŐ FELISMERÉSEK

A fiatalok a városaikat „unalmasnak” írják le a számos létező tevékenység ellenére.
Néhány fiatal digitális fáradtságot él át, és olyan eszközökre van szüksége, amelyek segítenek nekik elszakadni a világtól.
A mesterséges intelligenciát már informálisan is használják ellenőrzésre.
A fiatalok kreatív digitális eszközöket szeretnének, nem csak informatívakat.
A mobilitási egyenlőtlenség különböző „ifjúsági valóságokat” teremt ugyanazon a falun belül.
A tél komoly akadályt jelent a fiatalok részvételében az északi és hegyvidéki régiókban.

FŐBB KÖVETKEZTETÉSEK

A digitális szakadék nemcsak technológiai – társadalmi, infrastrukturális és szervezeti is.
A vidéki fiataloknak jobb láthatóságra, koordinációra és hozzáférésre van szükségük, nem csak több tevékenységre.

- A digitális kompetenciák felszínesen erősek, de mélységükben gyengék.

Egy fiatalok által tervezett, egyszerű, központosított digitális platform egy jelentős, kielégítetlen igény.
A hibrid ifjúsági munka (online + offline) a legígéretesebb modell.
A fiatalok részvétele a tervezésben korlátozott, de az érdeklődés nagy.
Az ifjúsági munka tervezése során figyelembe kell venni az érzelmi és szezonális tényezőket.

ÖSSZEGZŐ MEGÁLLAPÍTÁS

Az európai 13-17 éves vidéki fiatalok magabiztos digitális felhasználók, de strukturális, társadalmi és szezonális akadályokkal szembesülnek. Egyszerű, fiatalok által tervezett digitális eszközökre van szükségük, amelyek javítják a láthatóságot, erősítik az offline kapcsolatokat és támogatják a mélyebb digitális kompetenciákat, miközben erősítik – és nem helyettesítik – a helyi közösségi tereket.

A „Digital Ruralship” projektet az Európai Unió társfinanszírozza. Az ebben kiadványban kifejtett vélemények kizárólag a szerző(k) véleményét tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió, az Európai Bizottság véleményével. Sem az Európai Unió, sem a támogató hatóság nem vállal felelősséget ezekért a véleményekért.

Co-funded by the European Union