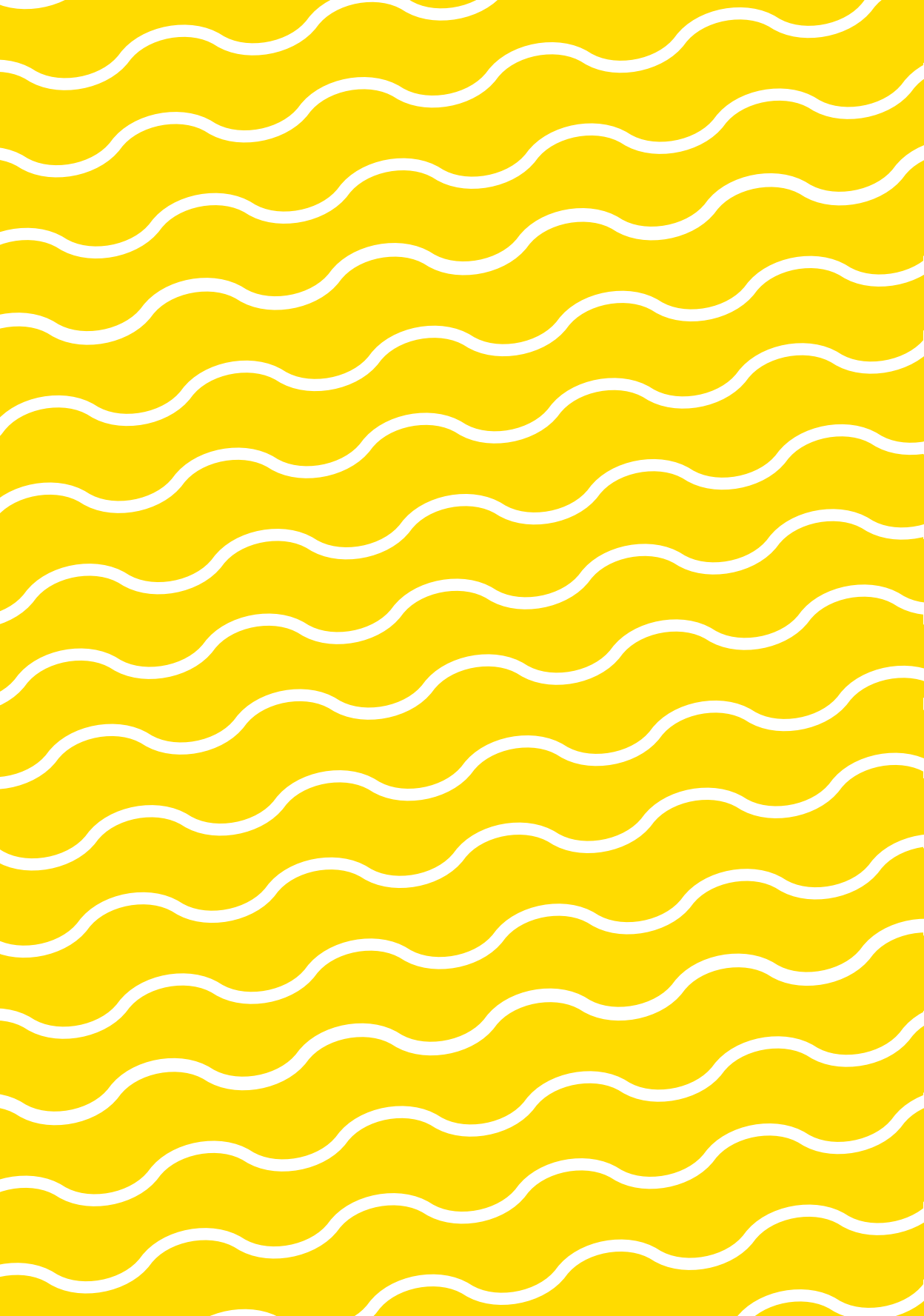


# НЕ ПРОСТО ДА СЕ НОСИМ ПО ТЕЧЕНИЕТО

От потребители на платформа до активни граждани



**Наръчник на фасилитатора Competendo**

# **НЕ ПРОСТО ДА СЕ НОСИМ ПО ТЕЧЕНИЕТО**

**От потребители на платформа до  
активни граждани**

Наръчникът е част от поредицата „Наръчници за фасилитатори“. Оригинална английска версия: "More than go with the flow," публикувана от Образование за демокрация и права на човека в Европа (Democracy and Human Rights Education in Europe - DARE network).



Българското издание е подготвено и публикувано от фондация „Партньори – България“.



Автори: Маркус Пласенсия-Канцлер, Елиза Рапети, Нилс-Ейк Циммерман

Дизайн и предпечат: Слав Георгиев

Редакция: д-р Даниела Коларова, Анета Калчева, Теодора Атанасова

Създадено в рамките на проект DIYW-ROAD: Дигитална работа с младежи – чувствителна към правата, отворена, достъпна, демократична. Проектът е координиран от Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten e. V. AdB (Германия) и включва следните партньори: Sozialprofil – Verein zur Förderung individueller, institutioneller und gesellschaftlicher Entwicklung (Австрия), DARE – Образование за демокрация и права на човека в Европа vzw. (Велгия), Partners Bulgaria Foundation (България), Fundación CIVES (Испания), Associação Dinamo (Португалия).

Библиографска информация, публикувана от Deutsche Nationalbibliothek: Deutsche Nationalbibliothek включва тази публикация в Deutsche Nationalbibliographie; подробни библиографски данни са достъпни онлайн на: <http://dnb.dnb.de>

Първо издание, Брюксел 2026

Освен ако не е посочено друго в текстовете, съдържанието на тази публикация е публикувано под лиценз Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.



**Co-funded by  
the European Union**

Изданието е подготвено с подкрепата на Европейската комисия.

Изразените възгледи и мнения са обаче само на авторите и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA носят отговорност за тях.

**Наръчник на фасилитатора Competendo**

# **НЕ ПРОСТО ДА СЕ НОСИМ ПО ТЕЧЕНИЕТО**

**От потребители на платформа до  
активни граждани**

# СЪДЪРЖАНИЕ

страница

06

## СОЦИАЛНО-ПОЛИТИЧЕСКИТЕ АСПЕКТИ НА ДИГИТАЛИЗАЦИЯТА

страница

22

## ИДЕНТИЧНОСТ

Известното и скритото „аз“: как се представяме онлайн

Количествено измереното „аз“: как проследяваме живота си

Предсказаното и неизвестното „аз“: как алгоритмите формират идентичността

Невидимото място: как другите оформят нашата идентичност

За просуматорите, продуцентите и влиятелните лица

page

52

## НАЛАГАНЕ НА ПОВЕЧЕ ДЕМОКРАЦИЯ...

“Това е прекалено техническо!

Стъпки към адекватно управление

Медиите и информационната екосистема са в неравновесие

страница

84

## ОКОЛНА СРЕДА

Материални аспекти на дигитализацията

Дигитализация и климатични промени

Изграждане на компетенции за устойчива дигитализация

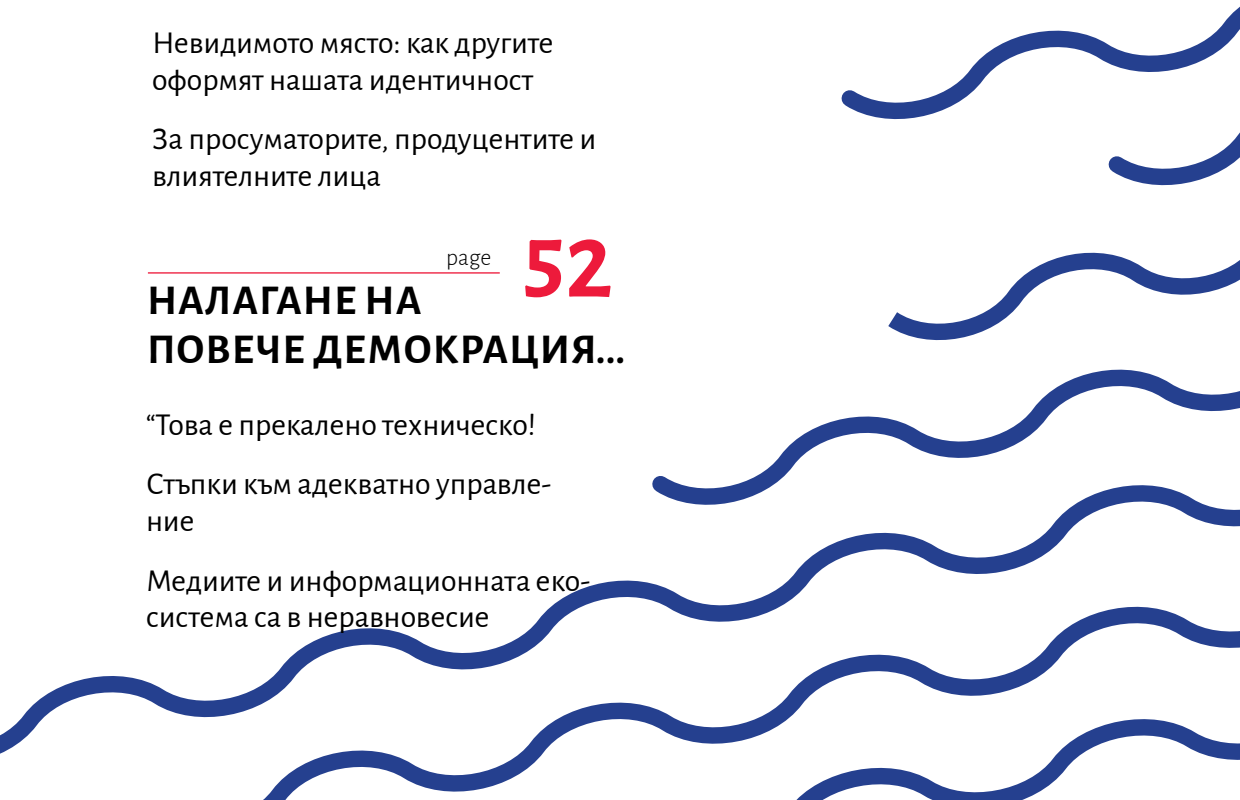
Дигитален начин на живот

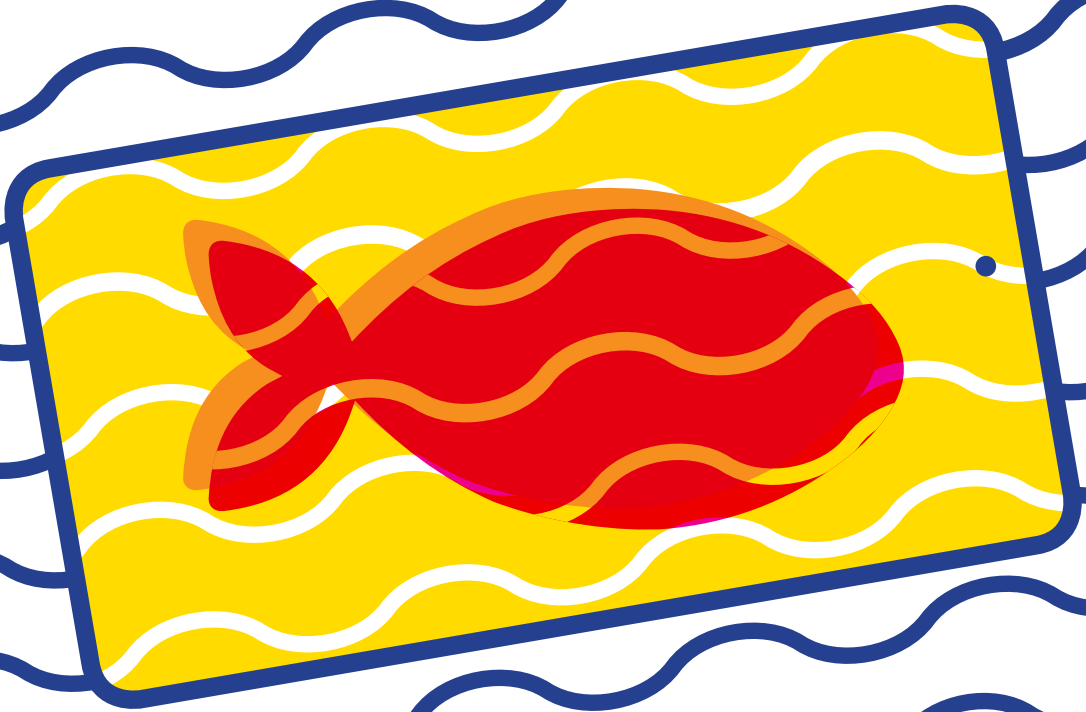
страница

112

## АКТИВНО ГРАЖДАНСТВО

Да се осмелим да бъдем по-отворени







## СОЦИАЛНО-ПОЛИТИЧЕСКИТЕ АСПЕКТИ НА ДИГИТАЛИЗАЦИЯТА

Един различен фокус върху дигиталното образование и работата с младежи

Образованието за демократично гражданство дава възможност на учащите да участват в демократичните процеси на вземане на решения, да развиват умения за критично мислене по отношение на политиката и да допринасят за демократичната култура. В съответствие с перспективата на Съвета на Европа е ясно, че такава педагогика се отнася както до (аналитичната) способност да се мисли и преценява, така и до (също практичните) умения и нагласи, необходими за участие като активен гражданин.

“ ”

*„Образованието за демократично гражданство означава обучение, повишаване на осведомеността, информация, практики и дейности, които имат за цел, чрез предоставяне на знания, умения и разбиране на учащите и развиване на техните нагласи и поведение, да им дадат възможност да упражняват и защитават своите демократични права и отговорности в обществото, да ценят разнообразието и да участват активно в демократичния живот с оглед насърчване и защита на демокрацията и върховенството на закона.“*

Харта за образование за демократично гражданство и образование по правата на човека (Съвет на Европа CM/Rec(2010)7)

Такъв педагогически подход, към който сме се ангажирали, постига това чрез отваряне на възможности за социално-политическо учене. Той търси политическото в ежедневието и в същото време разглежда социално-политическите дебати и развития през призмата на демокрацията и правата на човека. Това създава връзка между ежедневните политически ефективни действия като граждани (моите собствени действия и действията в моето непосредствено обкръжение) и структурно ефективните сфери на политиката (като управление, създаване и прилагане на правила, фундаментални решения и ръководни принципи).

## Дигиталното е политическо

Очевидно е, че образованието, което се фокусира върху „политиката“, не може да се задоволи с дискурс за дигитализацията, който до голяма степен игнорира социалните, политическите, икономическите и културните въздействия на дигиталната политика и дигиталното развитие. През последните години нараства осъзнаването за това колко политически са платформите, изкуственият интелект, структурните решения в информационната екосистема и конкурентните решения на дигиталния пазар. Образованието трябва да предприеме решителни действия в тази насока. То трябва да приеме учащите се на сериозно като **граждани** и да се обръща към тях като такива, а не просто като потребители.

Това е и идеята, която стои зад заглавието „Повече от това да се нося по течението“. Ако винаги се нося по течението, в даден момент вече няма да знам какво означава да плувам срещу течението. Може би бих искал да науча повече за водата и екосистемата, или да експериментирам с форми на съжителство, аквариуми и варианти на плуване, които традиционно не се предвиждат.

Разбира се, нормативната рамка, в която функционира това образование, не е киберпространството, бъдещето или дигиталният свят. В основата си става въпрос за **бъдещето на демокрацията** в дигиталното, аналоговото и техните пресечни точки.

В своята образност и нагласа, с фокус върху „новото“ или „в новото“, дигиталният контекст все още крие в себе си приключенския свят на (европейските и северноамериканските) колонизатори-изследователи, към които иначе се отнасяме доста критично. Мнозина противопоставят дигитализацията на съображения, които клонят към това, което Бек описва като **рефлексивна модерност**:

“ ”

*„Следователно вече не се занимаваме изключително с това да направим природата полезна или да освободим човечеството от традиционните ограничения, а също и по същество с проблемите, произтичащи от самото техно-икономическо развитие. Модернизацията става рефлексивна; превръща се в тема сама по себе си. Въпросите за развитието и използването на технологиите (в областта на природата, обществото и личността) се засенчват от въпросите за политическото и икономическото „управление“ на рисковете от действително или потенциално използваните технологии...“ (Бек, 1992, стр. 19).*

Ако дигитализацията беше **възраждането на солиционизма**<sup>1</sup> (и инженерния гений зад решенията), какви последствия би имало това за обществото, за взаимоотношенията между хората и за отношенията между човека и машината? Появата на „общество, което не познава риска“, водено от глобални суперплатформи и управлявано от инженерни експерти по разрешаване на проблеми?

От друга страна, няма причина да се рисува прекалено мрачна картина. **Децентрализираният, отворен, свободен и отговорен интернет съществува** и се разраства, макар и до голяма степен незабелязан от обществеността, с в машинното отделение на дигитализацията. Дискурсът и контрадискурсът са от съществено значение за напредъка. Затова е толкова важно за нашите общества да се информират за дебатите около по-широкия модел на технологичната политика и да се включат в тях.

**Дигитализацията и държавата:** В зависимост от гражданската култура, в която сме израснали, имаме различни гледни точки към държавата, политиките, правоприлагащите органи или правната система. В същото време в една демокрация държавата играе фундаментална роля в процеса на вземане на решения и **дигиталното управление**. Така че не става въпрос за насърчаване на доверие или недоверие в държавата, а за стимулиране на критично мислене за това как държавата, икономиката, гражданското общество, медиите и гражданите се допълват и балансират взаимно. Тъй като дигиталните технологии се превръщат във важен фактор във всички сфери на живота, **общата способност на една демократична държава** да действа все повече се измерва с това колко добре успява да постигне добро и ефективно дигитално управление: от конкретни решения за интелигентен град или проекти за дигитализация на публичната администрация до широкообхватно управление на платформи.

Тъй като дигиталната политика се формира до голяма степен на европейско равнище, описаният по-горе подход е и пример за това как **образованието, свързано с Европа**, може да се концептуализира отвъд основното разбиране за институциите. Тъй като обаче европейското обществено мнение е много слабо, правителствата и поляризиращите сили отдавна се възползват от това. Дискусиите за новаторски европейски проекти се повдигат твърде късно в националните дебати. Понякога в Европа се казва точно обратното на това, което се обявява на националната политическа сцена. Популистите се възползват от

1. Идеята, че всички проблеми могат да бъдат разрешени чрез използване на технологиите (бел. ред.)

всяка възможност да подклаждат настроения срещу Европа. Това е особено проблематично за дигиталната политика в Европейския съюз и в Съвета на Европа. Гражданите обикновено чуват за проектите едва когато лобистката битка е почти приключила. Ето защо авторите на този наръчник считат, че европейската демокрация зависи особено от по-европейски ориентирано образование по дигиталните въпроси. Добре е педагозите и учителите да се запознаят с дигиталните политики, да четат материали за дигиталното гражданско общество и да работят европейски експерти и изследователи, особено такива с критично политическо разбиране за дигитализацията.

В допълнение към европейското измерение, дигитализацията има и **глобално** измерение. Самият интернет, транснационалните инфраструктури и глобалните вериги на стойността на дигиталния капитализъм и производството на хардуер трябва да бъдат интегрирани в образованието за глобално гражданство. Критичните изследвания предоставят глобални перспективи за развитието и подчертават асиметриите и неравенствата. Експлоатацията на суровини и редки земни елементи отдавна е тема в някои образователни практики, често в контекста на сътрудничеството за развитие. Младешката работа и образованието обаче трябва да вървят в крак с текущите научни и социални дебати. **Данните за колониализма** сочат към онези нередовни или зле платени работници, които спомагат изкуственият интелект да се развива, както и към факта, че платформеният капитализъм зависи от несправедливо и често неморално присвояване – „поставяйки присвояването на данни в по-големия исторически контекст на колониалното присвояване на територии и природни ресурси в глобален мащаб“ (Couldry & Mejias, 2019, стр. 11). Погледът към това кой ни прави щастливи в куриерските услуги или кой трябва да се бори за основните права на работниците във фабриките на ИТ индустрията също показва, че това не е въпрос на академичен дебат.

**А околната среда и климата?** Въпреки че се признава, че електронните отпадъци и добиването на суровини, с техните екологични последиствия, са неразделна част от хардуера, от страна на софтуера се проектира обратната картина. Политическата воля изразява в различни варианти същото, както ЕС в своя Европейски закон за климата казва:

„Дигиталната трансформация, технологичните иновации, научно-изследователската и развойна дейност също са важни двигатели за постигането на целите за климатична неутралност“ (Регламент (ЕС) 2021/1119).

Данните от развитието на индустрията, както е обяснено в съответната глава на настоящото ръководство, сочат в друга посока: в момента дигитализацията застрашава климатичните цели, постигането на кръгова икономика, по-дългосрочното използване на ресурсите и по-етичните вериги на доставки. От гледна точка на образованието това означава да се проучат данните и стратегиите, да се инициира и подкрепи дискусията по отношение на това кои видове дигитализация, хардуер и услуги могат да допринесат за по-голяма устойчивост и кои заплашват общите цели за устойчиво развитие на обществото?

## Цифровата икономика

Данните и платформите формират културни нагласи. Те обаче могат да бъдат разбрани само чрез разглеждане на икономиката, която стои зад тях. Ако „данните са петролът на цифровата икономика“, тогава говорим за **икономиката** и икономическото управление, а следователно и за ИТ инженерство, основано на икономически предпоставки. Образованието и работата с младежи трябва да обсъждат различните аспекти, които помагат за разбиране на икономиката на дигиталните технологии като: капитализъм на данните, капитализъм на платформите, капитализъм на наблюдението, европейско пространство за данни, „GAFAM“ или „big tech“. Можем също да засилим осведомеността си за реалните и все още жизнени алтернативи на тези модели – устойчивостта на свободната, оперативно съвместима, отворена и разнообразна интернет екосистема.

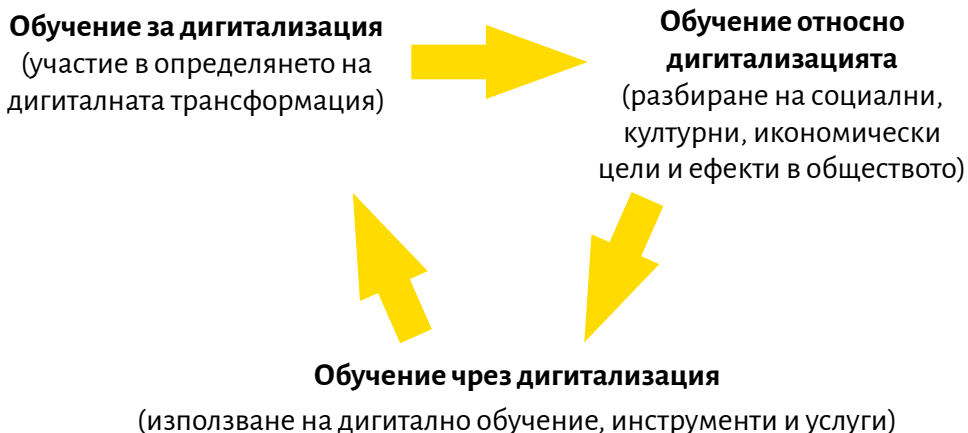
Разбира се, икономическото образование включва и практическо **финансово образование** и **образование на потребителите**. Услугите за защита на потребителите, свързани с решения за покупка, риск от задлъжняване, права на потребителите и тъмните модели в онлайн контекста, не трябва да бъдат запазени за малцина привилегирани. Защото виждаме, че все повече млади хора действат като производители, доставчици на съдържание (създатели на съдържание), търговци на стоки или спекулират с финансови продукти.

## Дигиталният свят е пространство за преживявания

Някои хора може да сметнат нашия подход за много когнитивен, но това не е така. Напротив, ние сме **ентузиазирани потребители на дигитални технологии** и вярваме, че любопитството и критичното отношение трябва да вървят заедно. Дигиталното образование е своеобразно поле за експериментиране и пространство за овластяване – базирано на игри, работа с медии, интерактивно, забавно. Любопитството не трябва

да се простира само до това, което другите определят като стандарт, но и до алтернативната дигитализация, която се развива между основните платформи.

Надяваме се, че сме изяснили къде виждаме разликата между образованието с дигитални инструменти и социално-политическо съзнателното образование за дигиталните технологии. От една страна е ученето с дигитални инструменти, услуги и платформи; от друга - ученето за тези услуги и платформи, за интересите, свързани с тях и за тяхното въздействие върху обществото. И накрая – това фокусът върху учене, което дава възможност на хората да се застъпват за вида дигитализация и дигитална политика, които съответстват на техните желания и ценности.



Тази перспектива подчертава това, което други концепции за дигитална грамотност често не успяват да адресират или докосват бегло: критично мислене, независими действия, самоуправлявана промяна и въпроси относно етичната и политическата рамка на всяка дигитална политика и дигитален капитализъм.

Ето защо бихме искали да поканим читателите да разгледат насоките и моделите за укрепване на дигиталните умения, с които се сблъскват от политическа перспектива. Въпреки че имаме впечатлението, че тази политическа перспектива често се пренебрегва, ние сме твърдо убедени, че младите хора са благодарни, когато им се даде възможност да мислят фундаментално за дигитализацията, да научат как функционира всичко това в машинните зали на проследяването и анализа и да разберат повече за своите права и възможности.

## Парадоксът на контрола

Един от парадоксите на дигитализацията е, че хората приемат и използват дигитални услуги и устройства, защото вярват, че те **им дават контрол и сигурност** – като достъп до банковата им сметка, до информация или до социалната им мрежа по всяко време.

В същото време **рискът от загуба на контрол и опасността** се увеличават. Колкото по-разпространена е технологията, толкова по-малко хората се чувстват способни да се намесват активно. Те се научават да живеят със **страха от загуба на контрол**, който не изчезва.

## Преосмисляне на технологията по недетерминистичен начин

Когато ви попитат за вашето отношение към технологиите, какво отговаряте? Какво отговаря вашият партньор и какво отговарят вашите ученици? От нашия опит знаем, че отговорите могат да варират значително, но **рядко съответстват на нагласите**, свързани с дигиталните технологии – вълнуващи, революционни, магически. Ако искаме да получим балансирана картина, а не само да подсилим еуфорията, трябва да се откъснем от такъв детерминизъм.

Затова нека да изслушаме **автентичните (и често противоречиви) чувства на хората** по отношение на устройствата, платформите и услугите. Хората, които смятат, че не са достатъчно компетентни, са склонни да се извиняват за това. Но дали наистина са такива, или просто са прекалено самокритични? Дали необходимостта да научат умни команди е доказателство за техническата несъвършеност на тези уж интуитивни системи или на хората, които седят пред екрана?



### Дигитални размисли: рефлексивен диалог за използването на медиите

Диалогична игра с карти, която съчетава лични медийни преживявания със структурни механизми. Участниците обсъждат индивидуалните си преживявания в дигиталния свят и размишляват заедно. Разработена от „mediale pfade“ и публикувана в набора от инструменти: Unlearning Anti-Feminism on TikTok.

→ [https://competendo.net/en/Digital\\_Reflections\\_on\\_Media\\_Usage](https://competendo.net/en/Digital_Reflections_on_Media_Usage)

Въз основа на това можем да се обърнем към **критичната дигитална грамотност**: как младите хора се научават да бъдат нещо повече от просто „потребители“ – как задават въпроси, проектират, хакват или използват ИТ по различен начин? Имаме нужда от граждани, а не само от потребители.

## Пречките за един по-политически разговор за дигитализацията



**„Дигитализация“ или „изкуствения интелект (ИИ)“ са провокативни думи.** Те се отнасят до доминиращия дискурс за дигитализацията, който е дълбоко вкоренен в нашата култура и гласи: Дигитализацията е „твърде сложна“ и „твърде техническа“.

- Изградете аналогии с други сложни социално-политически теми, които не предизвикват толкова силни реакции. Биха ли сметнали, че „мобилността“ също е твърде сложна? Или че само инженерите по автомобилостроене трябва да обсъждат колко коли трябва да влизат в центъра на града или колко велосипедни алеи трябва да бъдат построени?



**„Дигитализацията“ засяга вярванията. Тя представлява техническа перспектива за света, която често е синоним на „модерност“.** В зависимост от това кой говори, дигитализацията може да бъде: „опасна и заплаха за човечеството“ или, напротив, технологията на днешния ден, която ни

дава представа за нашето бъдеще, или пък мощен инструмент за решаване на всички проблеми, свързани с други трансформации като социални, миграционни, трудови, климатични...

- Ако е необходимо, започнете с модул за **вярванията относно дигиталната технология**, както на самите групи, с които работите, така и на хората, които те познават. Чрез прилагане на идеологически критична методология тези вярвания не се осъждат, а по-скоро се установяват като важни контекстуални фактори. Осъзнаването им би помогнало да се гарантира, че те не засенчват дискусията за регулирането на дигитализацията. Как работят вярванията? Ако един човек смята, че дигитализацията е ужасна, не би бил готов да прави компромиси по отношение на регулирането. Ако пък смята, че дигитализацията е прекрасна и я приема без резерви, той би възприемал всички регулации като потискащи нейната чиста красота.



**Липса на знания за ролеви модели.** Личностите, представяни във връзка с дигитализацията, са всички представители на доминиращия платформен модел: растеж чрез мащабиране и капитализъм на данните<sup>2</sup>. Героите на алтернативната интернет екосистема са изтласкани на заден план, а още повече - тези, които се борят за демократична и интелигентна регулация. Без тях (и отворения, и алтернативния модел) интернет не би функционирал.

- Споделете информация за тези истински иноватори, поддържащи разнообразна и отворена интернет екосистема.



### Застъпници за свободен и демократичен интернет

**Цел:** Да се получат знания за личности, които са повлияли на демократичното развитие на интернет.

Това забавно проучване представя влиятелни личности, които са оформили развитието на дигитализацията и интернет. Методът може да се използва и при въвеждане в темите за дигитализацията или управлението на дигиталната сфера.

- [https://competendo.net/en/Advocates\\_for\\_a\\_Free\\_and\\_Democratic\\_Internet](https://competendo.net/en/Advocates_for_a_Free_and_Democratic_Internet)

**Научиме се да анализираме властовите структури. Но научиме ли се да оформяме тези структури?** Имаме представа за това, което е проблематично, но почти няма дискусия за това как систематично да оценяваме системите на управление. Например: Почти няма образование отношение на по-голямата картина как ЕС и държавите - членки целят да се справят с речта на омразата в социалните медии в различни области на политиката. Ако се говори за това, то е само за отделни елементи като това, че десни инфлуенсъри критикуват „доверените сигнализиращи лица“, предвидени в Закона за цифровите услуги като цензуриращи неправителствени организации. Или че НПО се застъпват срещу отслабване на криптирането на приложенията за съобщения („контрол на чата“) и едва малко преди да бъде взето важно решение темата привлича общественото внимание. Или чуваме, че една платформа е създавала консултативен съвет, в който участва известна личност от света на НПО. Или че друга платформа е намалила броя на служителите, отговорни за модерацията на съдържанието, или е затруднила

<sup>2</sup> „Капитализъм на данните“ (data capitalism) е съвременен икономически модел, при който личните данни на потребителите се превръщат в основен ресурс (стока), който се извлича, анализира и монетизира (превръща в пари) от технологични компании.

достъпа на изследователите до данните си. Това ще бъде сериозен проблем и за политиките, тъй като повечето от тях също не знаят много за управлението.

- За да избегнете претоварването с информация, **фокусирайте се върху неща, които са важни за младите хора** и върху въпросите, които те повдигат. Ако след това е необходима допълнителна експертиза, тя може да бъде предоставена например от външни експерти.
- Фокусирайте се върху гледната **точка на младите хора**. Вместо „Говорим за регулирането на социалните медии“, кажете „Нека поговорим за това как наистина възприемаме модерацията и помощта на платформите. Кой ни подкрепя? Каква подкрепа искаме?“
- **Изберете област**: Не искайте регулиране на „интернет“ като цяло, а помислете коя област искате да разгледате по-конкретно. „Нека помислим как трябва да изглежда електронното плащане“ или „Какво трябва да се случи, за да мога да изразявам мнението си по спорни теми и да се чувствам в безопасност?“
- Като отправна точка **използвайте методи, които симулират или възпроизвеждат елементи от реалността** по време на обучението. Например, Как работи подсилването в социалните медии или каква е разликата между информация и дезинформация? Представете реални примери, които отразяват стратегии за действие в конкретни ситуации. След това изведете по-обща заключения от тези конкретни преживявания и наблюдения, от педагогическа гледна точка преминавайки от преживяването на предизвикателствата към анализи и заключения за управлението на процесите.

**Изкривен дискурс.** Причината, поради която често се обръщаме към проучвания и статистики, е разочарованието, че публичните дебати - с начина, по който са отразявани в дискусии, медии и политически предложения – дават изкривено впечатление за отношението на хората към дигитализацията. Данните от проучванията не показват, че всички са обезпокоени; или че нещата не могат да се развиват достатъчно бързо за тях; или че са некритични потребители; или че се страхуват, че страната им (която и да е тя) ще изостане поради липса на цифрова устойчивост.

Още преди поглъщането на Twitter от Илон Мъск, технологичните компании вече бяха обект на критики. Хората винаги са държали на ефективно прилаганите дигитални права. Но в същото време обществото е последователно в това да демонстрира отвореност. Поради това общественото мнение като цяло е малко по-балансирано от това, което **комуникират компаниите**, които често представят проблематичните аспекти на дигиталната трансформация като необходима промяна, а самата дигитализация – като универсално решение на социалните проблеми.

## Въздействие на дигитализацията върху ежедневието

Според Вас, какво влияние имат най-новите дигитални технологии в момента? Стойностите в скоби показват **промяната от 2017 г. насам**.

	Много положително	Донякъде положително	Като цяло отрицателно	Много отрицателно
<b>Икономика</b>	12 % (-11 %)	50 % (- 2 %)	18 % (+8 %)	5 % (+2 %)
<b>Качество на живот</b>	12 % (-4 %)	50 % (=)	19 % (+5 %)	5 % (+1 %)
<b>Въздействие върху обществото</b>	10 % (- 5 %)	49 % (- 3 %)	26 % (+6 %)	7 % (+2 %)

Източник: Специален Евробарометър 554, QB 1 (2024); В скоби: Промяна в сравнение с Евробарометър 460 (2017)

Виждаме една дългосрочна **тенденция към по-голяма критика**: през 2017 г. хората като цяло приветстваха дигиталната трансформация с по-голям ентузиазъм, но до 2024 г. положителните оценки леко са намалели (промените между 2017 и 2024 г. са показани в скоби). Същевременно се наблюдава увеличение на по-критичните нагласи, особено по отношение на въздействието на дигитализацията върху обществото и пазара на труда/икономиката. През 2024 г. темата за изкуствения интелект стана много актуална. Отвори се дебат относно Директивата на ЕС за изкуствения интелект, а ChatGPT и други големи езикови модели станаха много известни и широко използвани. Освен това заслужава да се отбележи, че европейците като цяло са склонни да разглеждат дигитализацията по-критично, отколкото хората в други части на света.

## Гледната точка на младежите

Едно от съображенията, които ръководиха авторите, беше, че когато едно младо поколение расте с дигитализацията, то генерира, анализира, споделя и съхранява дигитални данни от ранна детска възраст. Този облак от данни вече не е само фрагментарно отражение на личността, а част от нея. Тогава как можем да им дадем повече контрол и възможност за действие по отношение на тяхното дигитално „аз“? Макар този въпрос да не е нов за другите поколения, той е по-малко фундаментален за тези от „нас“, чийто живот все още не е напълно дигитализиран. В този смисъл по-голямата защита на данните и личния живот допринасят за „междупоколенческата емпатия“.

Дълго време се водеше дебат дали така нареченото „дигитално поколение“, поколението, което е израснало естествено с дигиталните технологии, борави с тях по-разумно или по-небрежно. Емпирично не може да се потвърди, че това поколение притежава по-висока компетентност. Младите хора имат по-скоро по-положително и оптимистично отношение в сравнение с другите поколения, както показва следната статистика за приложението на изкуствения интелект в работна среда. От една страна, това може да се обясни с **ежедневния характер на дигиталните технологии за тях**; от друга страна, с факта, че в сравнение с другите поколения, те досега имат относително **малко опит в трудова среда**.

### Младежта и приложенията на ИИ в областта на заетостта

Подобряване на <b>условията на труд</b>	<b>77 %</b> (Ø EU 67 %)
<b>Разпределяне на задачите</b> на работниците/ график	<b>62 %</b> (Ø EU 49 %)
Събиране и съхранение на <b>лични данни</b>	<b>57 %</b> (Ø EU 44 %)
Събиране на <b>допълнителна информация за кандидатите за работа</b>	<b>53 %</b> (Ø EU 43 %)
<b>Подбор на кандидати за работа</b>	<b>46 %</b> (Ø EU 36 %)
Оценяване <b>на работата на работниците</b>	<b>49 %</b> (Ø EU 36 %)
<b>Наблюдение на работниците</b>	<b>44 %</b> (Ø EU 31 %)
Автоматично <b>уволнение на работници</b>	<b>23 %</b> (Ø EU 16 %)

Източник: Специален Евробарометър 554, стр. 58 (2024); n=26 415;  
възрастова група: 15-24 години.

В сравнение с други поколения, **притесненията** на младите хора са малко по-умерени. По-долу са показани по групи участници. Младежите изразяват значително по-малко интензивни притеснения по отношение на работодатели, рекламодатели, престъпници/измамници, други правителства или разузнавателни служби:

### Притеснения на младите хора по отношение на: Достъп до данни без разрешение от...

	Силно загрижени	Умерено загрижени	Не е загрижен
Работодател	13 % (Ø 17 %)	43 % (Ø 36 %)	43 % (Ø 46 %)
Рекламодатели/ бизнес	23 % (Ø 31 %)	44 % (Ø 42 %)	32 % (Ø 26 %)
Правителство	17 % (Ø 20 %)	40 % (Ø 41 %)	42 % (Ø 39 %)
Престъпници/ измамници	46 % (Ø 55 %)	36 % (Ø 30 %)	18 % (Ø 14 %)
Правоохранителни органи	16 % (Ø 17 %)	37 % (Ø 36 %)	46 % (Ø 45 %)
Национални тайни служби	21 % (Ø 26 %)	37 % (Ø 36 %)	40 % (Ø 37 %)
Чуждестранни правителства	23 % (Ø 30 %)	37 % (Ø 33 %)	38 % (Ø 35 %)

Източник: Проучване на Агенцията за основните права (FRA) от 2020 г., европейци (n=4,195), възрастова група: 16-29, Ø: резултати за ЕС-27 за всички възрастови групи, n=20,930

Както вече беше споменато, младите хора често възприемат естествено или несъзнателно дигиталната среда, която ги заобикаля от раждането им, точно както Николас Негропonte предвиди през 1998 г.:

„Подобно на въздуха и питейната вода, дигиталното съществуване ще се забелязва само при отсъствието му, а не при наличието му.“  
(Н. Негропonte, 1998 г.)

- Емпиричните данни ни помагат да разберем по-добре нашите страхове, опасения, надежди и политически интереси. По-специално те ни помагат да придобием критична перспектива по отношение на представителността в дискурса, кои са движещите сили в него и чии гласове са недостатъчно представени.
- Трябва да се подчертае, че едно от най-големите постижения на последните десетилетия е **растежът на публично достъпните данни**. Това отличава демокрациите от авторитарните системи. Какво ли не биха дали екологичните активисти от 80-те години за възможността да имат достъп до публични данни и сами да споделят данни!
- Източници и връзки към социално-политически данни: [https://competendo.net/en/Data\\_and\\_Reports](https://competendo.net/en/Data_and_Reports)
- От междупоколенческа перспектива възниква едно **продуктивно (поколенческо) напрежение по отношение на образованието**: от една страна, перспективата на младите хора е от съществено значение. В същото време образователната мисия възниква особено от онези аспекти на дигитализацията, които се възприемат от по-младото поколение като естествени или дори не като „дигитални“, защото те като цяло пренебрегват социалната и политическата им конструкция.
- Дигиталната работа с младежи трябва да отразява противоречията и дилемите. Често социално-политическият характер на дигиталното става видим само в рамките на тези противоречия.

## Контекст на настоящото ръководство

Настоящото ръководство е предназначено за професионалисти в областта на неформалното образование или младежки фасилитатори, но също така има за цел да предложи добавена стойност и за учителите. Поради това то има както теоретични, така и практически цели. Ето защо се опитваме да вдъхновим читателите с конкретни предложения за прилагане.

Знаем също, че условията в областта на работата с младежи и неформалното образование са много различни. Някои се занимават изрично с образователна работа, свързана с демокрацията, докато други интегрират дискусията за демократичното развитие като допълнителен стимул за размисъл, например в отворената работа с младежи. Някои следват процесно-ориентиран подход, който интегрира темите за демокрацията и образованието по правата на човека според нуждите,

докато други съзнателно и конкретно планират, поставяйки тези теми в центъра. Освен това пространствените условия са различни. Тези, които пътуват до различни места работят в различни условия, в сравнение с тези, които работят с един училищен клас или в местен образователен център на НПО.

Въпреки това, с тази книга искаме да се обърнем към всички вас. Трябва да признаем самокритично, че вероятно до голяма степен сме приели за даденост стандартните условия на неформалното образование: да можем свободно да проектираме пространството, да разделяме и обединяваме групи, да работим творчески.

Настоящото ръководство е разработено от проекта DIYW ROAD, което означава **„Дигитална работа с младежи – чувствителна към правата, отворена, достъпна, демократична“**. Той е резултат от сътрудничеството между Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten AdB с Sozialprofil – Verein zur Förderung individueller, institutioneller und gesellschaftlicher Entwicklung (AT), DARE – Democracy and Human Rights Education in Europe vzw. (BE), Partners Bulgaria Foundation (BG), Fundación CIVES (ES) и Associação Dinamo (PT). Реализира се с финансовата подкрепа на Европейския съюз.

Бихме искали да благодарим на всички наши партньори и на всички, които са допринесли за съдържанието – особено на тези, които разработват добри практики. Затова специални благодарности отправяме към нашите колеги от *mediale pfade*.

Основни автори

Маркус Пласенсия-Канцлер, Елиза Рапети, Нилс-Ейк Циммерман

PS. Написахме текстовете си със своите ръце и ум. По време на редактирането използвахме DeepL, Claude, ChatGPT и Perplexity за различни цели, понякога успешно, понякога с разочароващ резултат.

## Допълнителни материали от нас



### Competendo – Инструментариум за обучение по дигитално гражданство

→ <https://competendo.net>



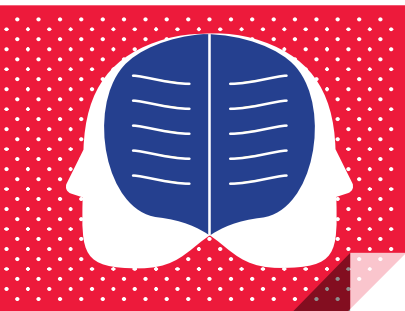
### Обучение в дигиталното

Дигитална компетентност и обучение в дигитална компетентност. Дигитална трансформация от практиката на образованието за демократично гражданство и образование по права на човека.

→ [https://competendo.net/en/Learning\\_the\\_Digital](https://competendo.net/en/Learning_the_Digital)

## Източници

- Beck, U. (1992). *Risk Society. Towards a New Modernity*. Theory, Culture & Society. London, Newbury Park, New Delhi
- Couldry, N., & Mejias, U. (2019). Making data colonialism liveable: how might data's social order be regulated? *Internet Policy Review*, 8(2). <https://doi.org/10.14763/2019.2.1411>
- Council of Europe (CM/Rec (2010)7). Recommendation of the Committee of Ministers to member states on the Council of Europe Charter on Education for Democratic Citizenship and Human Rights Education (adopted by the Committee of Ministers on 11 May 2010 at the 120th Session). <https://www.coe.int/en/web/edc/charter-on-education-for-democratic-citizenship-and-human-rights-education>, accessed 21/10/2025
- European Union (2021/1119). Regulation (EU) 2021/1119 of the European Parliament and of the Council of 30 June 2021 establishing the framework for achieving climate neutrality and amending Regulations (EC) No 401/2009 and (EU) 2018/1999 ('European Climate Law'). *Official Journal of the European Union* L 243/1 pp. 1–17 <http://data.europa.eu/eli/reg/2021/1119/oj>
- Negroponte, N. (1998, Dec. 1). Beyond digital. *Wired*, 12. <https://www.wired.com/1998/12/negroponte-55/>, accessed 21/10/2025
- European Commission: Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology. (2024). Special Eurobarometer 554. Artificial Intelligence and the future of work. Eurobarometer Report. European Commission. <https://data.europa.eu/doi/10.2767/8591026>
- European Union Agency for Fundamental Rights (FRA) (2020). What Do Fundamental Rights Mean for People in the EU? Fundamental Rights Survey. <https://doi.org/10.2811/606553>



# ИДЕНТИЧНОСТ

## Нека преосмислим идентичността в един свързан свят

От Елиза Рапети

Нашите идентичности, както индивидуални, така и колективни, текат като реки — никога не стоят на едно място, никога не са еднакви. Те се раждат от безброй източници: извори на спомени, притоци на опит, дъждове от срещи. По пътя си течението събира седименти от значения, понякога ясни, понякога мътни, които оформят речното корито, докато се движи. Да изградиш идентичност означава да **се ориентираш в това течение** — да разпознаеш откъде идват водите, къде се сливат и къде могат да те отведат. Реката на Аза е винаги в движение, прорязвайки времето, проследявайки пътя си между бреговете на миналото и бъдещето.

С дигиталната трансформация тази река е намерила нови корита. Тя се разклонява в невидими канали, тече през виртуални пейзажи и отразява безбройни огледални образи на себе си. Днес нашата идентичност тече не само през физическата територия на нашия живот, но и през обширната делта на дигиталния свят — където всяко взаимодействие, всяка следа от данни е капка, която се влива в потока. В тази разширена екосистема това, което сме, вече не се определя само от водите, които виждаме или усещаме, но и от скритите течения на нашето дигитално присъствие, които се сближават в постоянно променящо се сливане на Аз-овете.

Потокът става **едновременно естествен и изкуствен**, направляван не само от нашите избори, но и от невидимите брегове, изградени от алгоритми. Тези дигитални течения събират фрагменти от нашето преминаване — отражения, ехо, утайки от нашите действия — и чрез своя невидим дизайн ги преобразуват в нови форми. Някои канали отразяват истинския курс на нашата река, други измислят нови, издълбавайки пътеки, които се отклоняват от това, което вярваме, че сме. И все пак, всички тези води принадлежат на един и същ басейн. Дигиталното не тече отделно от реалното — то прониква в него, преобразува неговия курс, задълбочава неговото корито. Нашите офлайн и онлайн същности

## Социално-демографски характеристики

Пол, Възраст, Местоположение, Етническа принадлежност, Образование



са притоци на една и съща река на идентичността: те се срещат, влияят и трансформират една друга чрез историите, които разказваме, отраженията, които получаваме, и образите, които ни се връщат от другите – и от алгоритмите, които, като фини картографи, прерисуват картата на нашето пътуване.

От една страна, този процес отразява самата същност на идентичността: непрекъснат поток от предефиниране, адаптиране и преработване. От друга страна обаче, той може да създаде твърди модели, стереотипи и опростявания, необходими, за **да направим нашите идентичности „разбираеми“** в очите на другите и на цифровите системи. Тази игра на огледала може да породи признание и съпричастност, но и конфликти: теченията, които не се съчетават, се превръщат в различия, а тези различия, ако не бъдат разбрани и приети, могат да доведат до механизми на изключване или дискриминация.

## Технологията оформя идентичността

Идентичността се развива през целия живот и варира в зависимост от ролите, които човек поема в различни контексти на ежедневието – в семейството, в училище, на работа, с приятели, по време на спорт, в литературни клубове и т.н. Дигиталното измерение се пресича с начина, по който изразяваме себе си и придобиваме перспектива за това кои сме. Дигиталното измерение е **междинно пространство**, което включва начина, по който съществуваме едновременно в онлайн и офлайн среда, взаимоотношения и обстановка.

Юношеството и ранната зрелост са решаващи моменти в живота на човек, когато всеки индивид, дори и не изрично, си задава въпросите: „Кой съм аз?“, „Как изглеждам в очите на другите?“, „Кой мога да бъда и да стана?“ и „Къде е моето място?“ (Hällgren, 2019). Този период на растеж помага да се определи какъв възрастен ще стане човекът.

Счита се, че **дигиталните технологии** предоставят пространства за представяне и изразяване на идентичности и трябва да се разглеждат като посредници на идентичността като екзистенциална практика (Hällgren и Björk, 2023).

Още в аналоговия свят идентичността винаги е била многостранна. Възможно е да си лидер на работното място, а чувствителен и нежен у дома. В дигиталния свят има допълнителни аспекти, особено тези, които платформите ни позволяват да видим в другите. Освен това самоопределението и имиджът се допълват, но понякога и влизат в конфликт помежду си.

## Поколенческото измерение

От гледна точка на работата с младежи и гражданското образование, предлагането на възможности за учене по теми, свързани с идентичността и дигиталната трансформация, предоставя възможност да актуализираме подхода си към тези теми с новите поколения – по-специално поколенията Z и Alpha – които, като всяко поколение, преживяват и интерпретират света по начини, специфични за своето време.

Поколението Бейби бумъри са израснали в следвоенния свят на относителна стабилност, където аналоговите технологии като телевизията и радиото определят културните референтни точки. Поколението X е свидетел на „прехода от индустриално към дигитално общество“,

преживявайки ранния интернет, видеоигрите и културата на MTV като формиращи елементи на идентичността и социалния живот.


Милениалите, родени между 80-те и средата на 90-те години, пораснаха по време на „експлозията на интернет, мобилните телефони и социалните медии“.

Поколението Z, родено след 1995 г., е „първото поколение, израснало в дигиталната ера“: онлайн и офлайн животът вече не са разделени. Тяжното преживяване на реалността е „вече разширено и хибридизирано“ и те са израснали с „платформенизирането на живота“, където голяма част от социалните им взаимодействия се определят от алгоритми.

Можем да се запитаме колко дълбоко е свързана тази промяна с изкуствения интелект: „Поколението Alpha расте в свят, оформен от изкуствен интелект, където прогнозите, препоръките и наблюдението определят изборите, още преди те да бъдат направени“.

За разлика от поколението Z, чиито дигитални идентичности все още са донякъде подбрани по избор, идентичностите на Alpha все повече се изграждат съвместно с алгоритми – оформяйки не само това, което виждат, но и това, което мислят, че са и какво могат да станат (Spaticchia, 2024).

## Технологично съопределяне срещу самоопределяне

Предложението тук е да се фокусираме върху промените, доведени от технологиите, които **засягат всички аспекти на обществото** в областта на образованието и работата с младежи — но тези промени не могат да бъдат обяснени през призмата на технологичния детерминизъм. Както знаем, обществото формира технологиите, а технологиите формират обществото в диалогична връзка, която вече е невъзможно да се раздели. Технологичните системи всъщност са изградени върху човешки решения, ценности и социални норми. Като педагози е от съществено значение да подкрепяме младите хора да развият **критично разбиране за технологиите** – не само как функционират, но и *защо съществуват, кой ги е разработил и пуснал на пазара и на кого служат* (Huyskes, 2024). Виж стр. 12 

В тази глава използваме модела „**Прозореца на Джохари**“ (Luft & Ingham, 1955) като **отправна точка** за размисъл върху различните измерения на идентичността, като предлагаме рамка за разбиране на

това как виждаме себе си, как ни виждат другите и как технологиите все повече „виждат“ и оформят идентичностите.

### „Постдигиталният“ прозорец на Джохари

	Известно за мен	Неизвестно за мен
Известно на другите	Известно на мен	Моето невидимо място
Неизвестно на другите	Скритото ми Аз	Неизвестно аз
Известно на машините	Количествено измерено Аз	Предсказано Аз

Източник: Разработено въз основа на прозореца на Джохари, графичен модел на междуличностното съзнание от Луфт, Дж. Ингъм, Х. (1955).

**Известното Аз** и **Скритото Аз** посочват това, което избираме да покажем или скрием в дигиталните и социалните пространства, което е ключово за разбирането на представителността и интенционалността (съзнателната целенасоченост).

**Количествено измереното Аз** се отнася до проследяването на лични данни за самооптимизация, насърчаване на осъзнатостта, но и засилване на натиска за постигане на резултати.

**Предсказуемото Аз** и **Неизвестното Аз** включват данни, които не споделяме съзнателно, но които се събират и използват за анализ на поведението и създаване на профили — оформяйки начина, по който сме категоризирани онлайн.

**Сляпото петно (невидимото място, неизвестно за мен)** се отнася до това как другите ни възприемат, включително аспекти, за които не сме наясно — което може да изгради връзка или да доведе до изключване в дигиталния контекст.



## Аз, ти, ние и колелото

През последното десетилетие идентичността се превърна в ключова тема в работата с младежи, особено в демократичното образование и гражданското образование. Свързана с неравенството и интерсекционалността, тя изисква внимателен и критичен подход. Образователните методи могат да подпомогнат младите хора в изследването на идентичността по приемствен и рефлексивен начин. „Аз, ти, ние и колелото“ изследва идентичността, привилегиите и властта от лична и колективна перспектива. Използвайки колелото на властта и привилегиите, участниците размишляват върху това как възприятието, дигиталният живот и опитът формират идентичността. Методът насърчава осъзнаването на интерсекционалността и включването чрез индивидуално участие, чрез диалог по двойки или в група.

→ [https://competendo.net/en/Me\\_You\\_Us\\_and\\_the\\_Wheel](https://competendo.net/en/Me_You_Us_and_the_Wheel)

## Река на идентичността

Поканете участниците да размишляват творчески върху своя житейски път и идентичност чрез визуално изразяване. Използвайки рисунка на река, участниците представят ключови избори, ангажменти и преживявания през времето. Реката символизира потока и непрекъснатостта и подчертава връзката между миналото, настоящето и бъдещето. Този метод насърчава самосъзнанието, стимулира размишляването върху личните и социалните роли и свързва индивидуалното развитие с бъдещите стремежи.

→ [https://competendo.net/en/Identity\\_River](https://competendo.net/en/Identity_River)

## Известното и скритото „аз“: как се представяме онлайн?

Първата колона се отнася до информацията, която знам за себе си.

**Известното аз** описва аспекти от мен, които са ми известни и които са известни и на другите – като моето поведение, предпочитания, ценности или умения, които споделям или демонстрирам открито в социални ситуации. Това е областта на прозрачността, взаимното разбиране и доверието.

**Скритото аз** представлява аспекти, които съзнавам, но избирам да не разкривам на другите – като лични мисли, чувства, страхове или лични

преживявания. Тази област представлява граници, личен живот или неща, които може да изберем да разкрием с течение на времето.

### „Постдигиталният“ прозорец на Джохари

	Известно за мен	Неизвестно за мен
Известно на другите	Известно на мен	Моето невидимо място
Неизвестно на другите	Скритото ми Аз	Неизвестно аз
Известно на машините	Количествено измерено Аз	Предсказано Аз



#### Георги, 14 години: Ще ви кажа кой съм

„Аз съм Георги, 14-годишно момче – много слаб в сравнение с другите. Затова никога не публикувам снимки, на които се вижда цялото ми тяло в Инстаграм. Знам, че изглеждам по-малък от приятелите си и за мен е важно да не го показвам. Поне онлайн мога да се преструвам, че не е така.

Аз съм много добър геймър – прекарвам часове в игра на Apex Legends, а някои от приятелите ми дори ме молят за съвети. Гордея се с това и често споделям най-добрите си моменти в историите си.

Обичам и музиката. Тъй като живея далеч от мястото, където обикновено се събират приятелите ми, през зимата прекарвам много време сам. Музиката ми помага да поддържам връзка – изпращам песни на съучениците си и понякога те казват, че съм истински DJ. Всъщност не се смятам за DJ, но никога не им го казвам.

Има нещо, което никога не съм казвал на никого – само Amazon изглежда знае. Когато порасна, искам да стана фотограф. Обичам да снимам забавни моменти и да улавям чувствата на хората. Но е трудно да споделя тази мечта. Някои момчета, като Мартин, може да кажат, че съм прекалено чувствителен или „не съм истински мъж“. Никога не съм го казвал и на родителите си. Мисля, че те биха се противопоставили категорично – те са много старомодни и вече се опитват да ограничат използването ми на социални медии. За тях да си фотограф не изглежда като „истинска“ или професионална работа.

Затова пазя тази част от себе си в тайна – тя е моя и засега остава между мен и най-добрия ми приятел от Discord, Андрей.

### А ти?

- **Къде изразяваш своята идентичност онлайн?** Помисли за платформите, приложенията или игрите, в които показваш части от себе си.
- **Как изразяваш своята идентичност онлайн?** Помисли за изображенията, думите, емоджитата, видеоклиповете или аватарите, които използваш, за да се представиш.
- **Защо избираш да се изразяваш онлайн?** Какво те мотивира – връзка, признание, творчество, принадлежност?
- **Каква свобода на изразяване усещаш онлайн?** Наистина ли си свободен да бъдеш себе си в дигиталните пространства?
- **Какви ограничения или пречки влияят върху начина, по който се изразяваш?** Помисли за социалния натиск, правилата на платформите, алгоритмите или страха от осъждане.
- **Как различните дигитални пространства влияят върху самоизразяването ти?** Държиш ли се или се представяш по различен начин на платформа за игри в сравнение с приложение за социални медии?
- **Идентичността ти еднаква ли е в TikTok, Instagram и Snapchat?** Ако не, защо адаптираш идентичността си в различните платформи?

Много аспекти на идентичността в тези области на нашия дигитален образ са умишлено създадени от нас самите, като внимателно избираме какво да покажем и какво да скрием в различните дигитални пространства и социални кръгове. Аспектите от себе си, които показваме онлайн и офлайн, варират в зависимост от конкретния контекст, в който взаимодействаме. **Скритото „аз“** е въпрос на съзнателен избор, но дигиталните платформи и инструменти по своята същност оформят начина, по който се представяме, чрез своите специфични характеристики и контекстуални ограничения.

**Изразяването на идентичността онлайн**, подобно на самата идентичност, е непрекъснат, диалогичен процес, който се формира непрекъснато от взаимодействието между себе си, другите и дигиталната среда. Както е подробно описано в следващите раздели, начинът, по който се изразяваме онлайн, се формира не само, но и в голяма степен от

функционалностите на платформата. Нашите комуникационни навици, поведението ни в дигиталните общности и естеството на нашите контакти също оказват влияние: хората, които познаваме изключително онлайн или и офлайн, могат да имат различни роли в нашия живот.

- **Изразяването на идентичността** се отнася до снимката, която избирам, начина, по който се описвам, и информацията, която умишлено споделям — за моите изследвания, пътувания, предпочитания и т.н.
- **Онлайн взаимодействията и поведението** — като публикациите, които харесвам или не харесвам, коментарите, които пиша, или съдържанието, с което се ангажирам — също са част от това изразяване. Тези действия често не се признават за елементи на идентичността, но са дълбоко свързани с начина, по който изграждаме и комуникираме кои сме. (Kannen и Langille, 2023, стр. 38).

Освен това, начинът, по който представяме идентичността си на другите, чрез социално взаимодействие, е двоен процес на самокатегоризация и сравнение, който в замяна засилва тази идентичност (Kannen & Langille, 2023, стр. 46). Всъщност, нашето онлайн самопредставяне се състои от множество елементи:



1. **Визуално представяне:** създадено чрез снимки, видеоклипове и аватари, споделени в социалните медии.
2. **Вербално изразяване:** въз основа на това как се осъществява вербалната комуникация чрез писмено съдържание, видеоклипове и други медии.
3. **Интереси:** демонстрирани чрез фен страниците и съдържанието, с което потребителите се ангажират.
4. **Личност и поведение:** демонстрирани чрез социални взаимодействия и отговори на съдържанието на други потребители, както

и в дигиталното представяне на дадено лице, което платформата създава.

Онлайн средата предлага на младите хора възможности да изграждат и изразяват своята идентичност – чрез самопознание, социално сравнение и развитие на чувство за принадлежност. Дигиталните технологии позволиха създаването на **нови частни и автономни пространства**, които носят както възможности, така и рискове. Млад човек може да използва частен Instagram акаунт, за да споделя лични размисли или творчески произведения – като поезия, рисунки или музика – които не се чувства комфортно да публикува публично. В TikTok или YouTube може да следва или да имитира инфлуенсъри или да се ангажира в социално сравнение, което оформя начина, по който възприема собствената си стойност или привлекателност. В групови чатове или Discord сървъри може да намери чувство за принадлежност към връстници – нещо, което може да липсва в местната общност. Тези онлайн контексти са особено подходящи за изследване на аспекти на идентичността, които могат да бъдат ограничени в офлайн среда. В същото време младите хора често възприемат стратегии за управление на имиджа, за да се съобразят с начина, по който смятат че другите ги възприемат, което ограничава способността им за истинско самоизразяване.

От доклада за младежта за 2020 г. на UK Safer Internet Centre, базиран на проучване сред млади хора на възраст 8–17 години в Обединеното кралство, двама от всеки пет респонденти (38 %) казват, че им е по-лесно да бъдат себе си онлайн, отколкото офлайн — цифра, която се увеличава значително до 54 % сред децата с увреждания. Това показва, че технологията играе решаваща роля в оформянето на желанието и способността на младите хора да експериментират с идентичността си.

Въпреки това тези възможности често са ограничени от социалните очаквания и норми, свързани с представянето на себе си онлайн. Някои млади хора умишлено създават фалшива версия на себе си онлайн като защитна стратегия – поведение, което е особено разпространено сред младежите с увреждания (UK Safer Internet Centre, 2020).



## Кой определя правилата?

60–80-минутен уъркшоп, който разглежда как дигиталните платформи формират идентичността, видимостта и изразяването чрез алгоритми и социални норми.

Използвайки измислени персонажи, участниците анализират какво се показва или скрива онлайн и размишляват върху влиянието на платформите. Групова дискусия и упражнение за гласуване разкриват как системите, задвижвани от ангажираността, усилват някои идентичности, докато маргинализират други.

→ [https://competendo.net/en/Who\\_Sets\\_the\\_Digital\\_Rules](https://competendo.net/en/Who_Sets_the_Digital_Rules)

Освен това, степента на свобода, която човек изпитва, се влияе от различни фактори, включително нивото на привилегии и формите на контрол, упражнявани в конкретни контексти – като семейство, училище, групи от връстници, спортни клубове – както и от обществото като цяло. В дигиталните среди контролът често става още по-доминиращ, тъй като всяко „движение“, направено онлайн, се записва, наблюдава и използва, за да повлияе на поведението ни – както онлайн, така и офлайн – и на начините, по които се изразяваме.



## Кой може да бъде видян? Коментари, идентичност и социално възприятие

60–90-минутна дейност, която изследва как дигиталните аудитории реагират по различен начин на онлайн

съдържанието въз основа на възприеманата идентичност на автора на публикацията. Участниците анализират анонимни реални публикации, кодирайки тона и целите на публичните коментари. Чрез наблюдение, картографиране и дискусия, семинарът разкрива как социалните норми, предубежденията и културата на платформите влияят върху онлайн видимостта и изразяването. Насърчава се критичното осъзнаване на привилегиите, представителството и ролята на алгоритмите в оформянето на дигиталните взаимодействия.

→ [https://competendo.net/en/Who\\_Can\\_be\\_Seen\\_in\\_Social\\_Media\\_Content](https://competendo.net/en/Who_Can_be_Seen_in_Social_Media_Content)

Работата с младежи трябва да повишава осведомеността и да насърчава **критичното мислене** по отношение на дигиталното самопредставяне и динамиката на властта на платформите. Педагозите могат да

помогнат на младите хора да размишляват върху ползите и рисковете от изразяването в интернет, като насърчават по-съзнателно и здравословно самопредставяне. Като изследват въздействието от споделянето на съдържание, те подпомагат младежите да разберат как дигиталните избори влияят върху идентичността, взаимоотношенията и дългосрочното благополучие.



Образователни пакети, предназначени за младежи на възраст 3-18 години, които насърчават размисъл върху управлението на онлайн идентичността и изследват влиянието на интернет върху самовъзприемането и възприемането на другите. Всеки пакет включва ресурси като планове за уроци и активности, придружени от указания за педагозите.

→ <https://www.childnet.com/resources/online-identity/>

## Количествено измереното „аз“: как проследяваме живота си

Количествено измереното „аз“ описва поведението на хора, които активно се измерват с устройства и приложения, за да генерират знания въз основа на анализи, които да им помогнат да оптимизират начина си на живот, фитнес, благосъстояние и поведение, свързано със здравето (Meidert et. al., 2018).

### „Постдигиталният“ прозорец на Джохари

	Известно за мен	Неизвестно за мен
Известно на другите	Известно на мен	Моето невидимо място
Неизвестно на другите	Скритото ми Аз	Неизвестно аз
Известно на машините	Количествено измерено Аз	Предсказано Аз

Дигиталните инструменти за здраве и проследяване на тялото се превръщат в ежедневна практика сред (младите) хора. Широко се използват фитнес приложения, преносими устройства, приложения за проследяване на менструалния цикъл и други форми на **количествено**

**измерване на себе си.** Например, **39% от жените, ползващи интернет в Германия**, използват приложение за проследяване на менструалния цикъл (Antezana et al., 2022).

Много от тези инструменти обаче не са медицински надеждни: само 5 от 21 тествани приложения за менструален цикъл са били сметени за „приемливи“ и нито едно от тях не е било препоръчано от германската агенция за защита на потребителите (Stiftung Warentest, 2023). Тези инструменти често събират лични данни, до които имат достъп разработчиците на приложенията и които се използват по начини, които не винаги са прозрачни, което поражда опасения относно **поверителността на данните, съгласието и риска от деанонимизация** (Европейска комисия, 2025 г., Регламент за европейското пространство за здравни данни EHDS).

Макар че такива инструменти могат да дадат повече възможности на потребителите, те също така формират представата за **това как трябва да изглеждат здравето и благосъстоянието**, като понякога засилват натиска за проследяване, контрол или „оптимизиране“ на тялото. Младежите с увреждания са изправени пред сложна реалност: докато някои технологии (като интелигентните протези) увеличават автономността, други могат **да засилят стигматизацията** и да изключат ненормативните тела.

Ефективното дигитално образование за тялото трябва да обхваща три нива:

- **Осъзнаване** на медицинската точност (или липсата на такава) на приложенията и устройствата.
- **Критично размишление** върху собствения образ на тялото, поведението при проследяване и самовъзприятието.
- **Разбиране на динамиката на платформите**, включително как те влияят върху самопредставянето и благосъстоянието.

Количествено измерваното „аз“ не се отнася само до тялото – то **се отнася до представянето във всички области на живота, включително благосъстоянието**. От проследяването на менструалния цикъл до отчитането на часовете за учене, изминатите стъпки, изгорените калории или броя прочетени книги за година, ние все повече сме насърчавани да измерваме всичко, което правим или преживяваме. По същество, количествено измерваното „аз“ улавя видимата част от нашата дигитална идентичност – оформена от нашите избори, но дълбоко вкоренена в системи, които могат да засилят сравнението и контрола.



## Анна, 16 години: Данните ми разказват коя съм

Аз съм Анна, на 16 години, и съм част от националния отбор по лека атлетика. Тренирам всеки ден – около два часа бягане, плюс три тренировки във фитнес залата на седмица. Моят смарт часовник проследява всичко: разстояние, темпо, изгорени калории, сърдечен ритъм, време за възстановяване и дори колко крачки правя на ден. Във фитнес залата свързаните уреди записват тежестите, които вдигам, и повторенията ми, показвайки ми ясни графики за напредъка.

Използвам и приложения, за да следя храненето, хидратацията, качеството на съня, менструалния цикъл и ежедневното си настроение. Уча около два часа на ден, а приложението за концентрация ми помага да управлявам почивките; приложението за продуктивност показва, че се концентрирам най-добре сутрин. Следя дори и оценките си – средният ми успех се е подобрил с 12% тази година.

Понякога си мисля за това как всички тези данни се съхраняват в отделни приложения. Бих искала да има система, която да ги комбинира – не само за да измерва представянето ми, но и за да ме разбере: как емоциите, сънят, храната и тренировките са свързани.

### А как стоят нещата при теб?

- **Кои аспекти от живота си вече проследяваш** – съзнателно или несъзнателно (например: стъпки, съобщения, време пред екрана, оценки, емоции, сън)?
- **Какво те мотивира да следиш тези неща?** Какви чувства изпитвате, когато виждате данните си – гордост, любопитство, напрежение, контрол?
- **Какво бих искал да можеш да проследяваш, което настоящите технологии все още не могат да измерят?**
- **Как проследяването на живота ти може да ти помогне да се подобриш** и кога може да стане прекалено или да те контролира прекалено много?
- **Кой притежава и вижда събраните от теб данни?** Колко контрол имаш всъщност над тях?
- И накрая, **какво би могло да означава да „забавим темпото“** в един свят, който постоянно ни кара да измерваме и подобряваме?



## Нарисувайте седмицата си в данни

Креативен уъркшоп, вдъхновен от *Dear Data* (Джорджия Луи и Стефани Посавец), в който участниците събират малки данни от ежедневието и ги превръщат в ръчно нарисувани визуализации. Методът изследва данните като лично разказване на истории, насърчава самосъзнанието и емоционалната пронитателност. Той предизвиква културата на данните, ориентирана към резултатите, и подкрепя размисъла, творчеството и човешките връзки.

→ [https://competendo.net/en/Draw\\_your\\_Week\\_in\\_Data](https://competendo.net/en/Draw_your_Week_in_Data)

## Умът и тялото: благополучие и технологии

**Дигиталните технологии оформят не само начина, по който младите хора изразяват себе си, но и начина, по който се чувстват.** Благосъстоянието се влияе от взаимодействието между социалната динамика, психологическите нужди и характеристиките на платформите, като например безкрайното превъртане (скролване) и известията. Да се проучи по-задълбочено връзката между **ума, тялото и технологиите** и как темата може да бъде улеснена между поколенията.

→ <https://competendo.net/en/Mind-Body-Technology>

## Картографиране на моя дигитален ден

е увлекателен метод, който помага на младите хора да размишляват върху ежедневните си дигитални навици и емоционалната си връзка с технологиите. Комбинира инструменти за самосъзнание и забавни дейности, за да подкрепи дигиталното благополучие, изследването на идентичността и балансираното използване на технологиите.

→ [https://competendo.net/en/Mapping\\_my\\_Digital\\_Day](https://competendo.net/en/Mapping_my_Digital_Day)

## Рискови дигитални навици – Речник за дигитално благополучие

Метод за размисъл, който кани младите хора да изследват ежедневните си онлайн поведения чрез споделен речник на рискове и въздействия, с цел да се насърчи емоционалната осъзнатост и по-здравословните дигитални навици.

→ [https://competendo.net/en/Risky\\_Digital\\_Habits](https://competendo.net/en/Risky_Digital_Habits)

## Предсказуеми и неизвестни личности: как алгоритмите формират идентичността

Днес платформите не само хостват съдържание – те събират, анализират и действат въз основа на огромни количества потребителски данни. Тези механизми влияят върху начина, по който се възприемат, формират и предсказват идентичностите, което прави изключително важно за педагозите и младежките фасилитатори да разберат системите, които стоят зад екраните.

### „Постдигиталният“ прозорец на Джохари

	Известно за мен	Неизвестно за мен
Известно на другите	Известно на мен	Моето невидимо място
Неизвестно на другите	Скритото ми Аз	Неизвестно аз
Известно на машините	Количествено измерено Аз	Предсказано Аз

Както предсказаното Аз, така и неизвестното Аз са дигитални конструкции, които възникват от нарастващата способност на алгоритмите и системите за големи данни да наблюдават, проследяват и прогнозират аспекти на нашата идентичност. Те обаче изпълняват различни функции и представляват различни етапи в процеса на алгоритмично профилиране.

### Предсказаното Аз

е конструирана дигитална идентичност, генерирана от алгоритми въз основа на вероятностни изводи. Тя възниква, когато системите събират и анализират данни за дадено лице – не само от неговото собствено поведение (например онлайн взаимодействия, покупки, геолокация и т.н.), но и като ги съпоставят с данни от други лица, които проявяват сходни модели. Тази форма на идентичност не е описателна, а предсказваща: тя оценява бъдещи действия, предпочитания или рискове.

Предсказващите алгоритми не само предвиждат какво могат да направят потребителите – те допринасят за формирането на потребителската

идентичност, като определят вероятности за определено поведение, предпочитания или характеристики. За младежите това може да означава да бъдат категоризирани по начини, които влияят на достъпа до възможности или засилват стереотипите, често без прозрачност или съгласие. Технологии, особено системи, задвижвани от изкуствен интелект, използват големи масиви от данни и статистически анализ, за да предскажат бъдещо поведение. Тези модели могат да формират решения в области като реклама, наемане на работа, застраховане, кредитиране, полицейска дейност и дори политически послания (Mayer-Schöneberger, 2015; Geuter, 2024).

Например, платформите могат да предскажат кои продукти е вероятно да купите, дали сте „добър“ кандидат за заем или как бихте гласували. В този смисъл предсказаното „аз“ се операционализира в системи като кредитен рейтинг, препоръки за нужда от полицейско наблюдение, персонализирана реклама и политическо профилиране. Това олицетворява напрежението между личната автономия и алгоритмичното управление.

Предсказаното „аз“ включва тези **генерирани от машини идентичности и профили**, които са:

- Неизвестни за нас,
- Невидими за другите хора,
- Но **се използват от алгоритми** за вземане на решения за нас (например кредитни рейтинги, целеви реклами, филтриране на кандидатури за работа, препоръки за съдържание, наблюдение).

## Даннификация

означава процесът на превръщане на различни аспекти от живота, поведението или дейности в данни, които могат да бъдат събирани, анализирани и използвани. Това е превръщането на ежедневните дейности, изрази и взаимодействия в количествено измерими данни, което играе централна роля във формирането на дигиталната идентичност. Тъй като платформите – които не са неутрални пространства – превръщат ежедневните действия в данни, те също така генерират профили, които отразяват и влияят върху това как хората – особено младите – се възприемат от другите, от самите себе си и от самата система. Тези профили с данни могат да определят какво е видимо, ценено или изключено, което прави критично важно за младежите да разберат как тяхната идентичност се извлича, кодифицира

и продава. *Извличането на данни* се отнася до систематичното събиране и комерсиализиране на тези данни, често без информирано съгласие, за да се подхранват дигиталните икономики, движени от печалбата. (Zuboff, 2015, 2019; Mayer-Schöneberger, 2015)

Тези профили могат да повлияят на **реалните възможности и ограничения**, дори когато са **неточни или пристрастни**. Тази промяна оспорва предположението, че идентичността се изгражда само чрез човешко взаимодействие. Вместо това, тя показва как **автоматизираните системи активно оформят начина, по който сме възприемани, категоризирани и третирани** – без наше знание или контрол.



## Поверителността

е ключът към разбирането как алгоритмите използват информацията за нас, за да конструират предсказуемостта и неизвестното „аз“. Обмислете внимателно изборите си.

За да разберем по-добре връзката между **поверителността** и **превръщането в данни** и тяхното въздействие, можем да размислим върху ключови въпроси като:

- Какви данни **споделям** и с кого? (лични, поведенчески, биометрични, емоционални, чувствителни данни)
- **Къде** отиват тези данни, **кой** има достъп до тях и **за какви цели**?
- Как се **използват моите данни** за формиране на съдържание, профили или решения за мен? (метаданни, данни за проследяване, данни от биометрично наблюдение...)
- Кой има правомощията **да регулира или контролира** моите данни? (платформи, правителства, закони на ЕС като GDPR)
- Какви действия мога да предприема, за да **защитя** личния си живот и дигиталните си права?

→ [https://competendo.net/en/Privacy\\_Protection](https://competendo.net/en/Privacy_Protection)

## Как работят алгоритмите за прогнозиране – и как да си играем с тях

В един свят, който все повече се оформя от алгоритми, нашите лични данни се използват не само за да отразят кои сме, но и за да предскажат кои може да станем. Този **метод кани тийнейджърите да изследват как дигиталните системи интерпретират идентичността, като експериментират с генерирани от изкуствен интелект**

**портрети на „бъдещото си аз“.** Вижте в „Предсказуемото аз“ на Георги как работи алгоритъмът за изкуствен интелект.

→ [https://competendo.net/en/Prediction\\_Algorithms\\_at\\_Work](https://competendo.net/en/Prediction_Algorithms_at_Work)



## Георги на 35 години: прогнозен портрет, създаден от алгоритъм на изкуствен интелект

**Име:** Георги М.

**Възраст:** 35

**Професия:** Дигитален маркетолог / фотограф на свободна практика

**Местоположение:** Средно голям град, работи дистанционно от малък апартамент

**Характеристики на личността:** Интровертен – Креативен – Последователен – Технологично грамотен – Независим

**Оценка за дигитално поведение:** 8,4/10 (висока ангажираност, висока консумация, умерено споделяне)

### Прогноза за житейския път:

Георги работи дистанционно в областта на дигиталния маркетинг, като използва уменията си в игрите и онлайн общностите, за да изгради стабилна кариера в производството и анализа на съдържание. Въпреки че първоначално се е занимавал с роли, свързани с технологиите, страстта му към визуалното разказване на истории го е довела до свободна практика като фотограф и видеоредактор, особено за социални каузи и музикални събития. Георги е активен на множество платформи, но поддържа строг контрол върху това, което споделя – използва псевдоними и визуален брандинг, за да избегне пълно разкриване на личната си информация. Той редовно допринася за онлайн творческите общности и има приличен брой последователи в Behance и Instagram (само визуални материали, ограничено лично присъствие). Не е женен, но поддържа няколко дълбоки приятелства – предимно онлайн – и от време на време посещава срещи на фотографи. Всеки ден слуша подобрани музикални плейлисти и следва няколко канала за изкуство, подобрани от изкуствен интелект. Използва биометрични устройства за проследяване на здравето си, но избягва видеоразговори и визуални публикации, в които се вижда тялото му. Все още се идентифицира като слаб и макар това вече да не е основна грижа за него, избягва „публичната“ видимост, като вместо това предпочита да се представя чрез работата си.

## Неизвестното „аз“

„Неизвестното Аз“ се отнася до аспекти от нас самите, които са неизвестни както за нас, така и за другите – потенциал, емоции или тенденции, които все още не сме открили. В дигиталната ера обаче този квадрант придобива **ново значение**. Днес голяма част от това, което правим онлайн, оставя следи от данни – кликания, местоположения, поведение, биометрични данни и метаданни – които се събират и **анализират от дигитални системи**. Тези системи могат да откриват модели и да правят изводи, които надхвърлят **съзнателното ни възприятие** и **това** на нашите съграждани. Това означава, че **машините могат да „знаят“ или да предполагат неща за нас** въз основа на корелации и прогнози, изведени от мащабни данни.

Например, предсказващите модели могат да се опитат да прогнозираят бъдещи миграционни потоци, кризи в общественото здравеопазване или икономическа нестабилност – не въз основа на изразените намерения на отделни лица, а чрез анализ на непреки сигнали в голям мащаб. Критиците твърдят, че този подход насърчава **детерминизъм, основан на данни**, при който бъдещето се разглежда като изчисливо, като се премахва непредсказуемостта, двусмислието или **случайността**, присъщи на човешкия живот. Неизвестното „аз“ по този начин поражда дълбоки епистемологични и политически опасения: когато прогнозиите заменят преживяното, случайността или отклонението от нормите, съществува риск от стесняване на обхвата на свободата и засилване на съществуващите предубеждения – особено когато данните от миналото отразяват системни неравенства. [Виж стр. 9](#) ↑ Освен това, въпроси за дискриминация и предубеждения възникват при системи, които достигат до заключения по автоматизиран начин.

Накратко, докато **прогнозираното „аз“** е вероятностен профил, приложен към индивида, който определя как той се възприема и третира от системите, **неизвестното „аз“** отразява амбицията (или илюзията), че **всичко неизвестно може да бъде превърнато в познаваемо** чрез данни.

Педагозите не могат да се ограничават до насърчване на осведомеността за поверителността или предлагане на съвети за по-чист дигитален отпечатък. Вместо това, те трябва да дадат възможност на младите хора да **разберат логиката на извличането на данни, алгоритмичното вземане на решения, прогнозирането на поведението и целевата реклама**. Тъй като дигиталното присъствие се вгражда във всички

сфери на живота – от образованието и заетостта до свободното време и взаимоотношенията – тези технически процеси имат пряко влияние върху автономността, самоизразяването, участието в демократичния живот, както и върху достъпа и дискриминацията.



### Комплект за детоксикация от данни

Tactical Tech разработи комбинирани изложби и образователни комплекти, за да помогне на младите хора да поемат контрол над технологиите, които използват.

Този интерактивен набор от инструменти насърчава младите хора да мислят за различни аспекти на своя дигитален живот, от профилите си в социалните медии до паролите си, с прости дейности за размисъл и игра. Книгата с дейности включва раздели за дигитална поверителност, дигитална сигурност, дигитално благополучие и дезинформация.

→ <https://datadetoxkit.org/en/families/datadetox-x-youth/>

### Огледалото на вашите данни

Този уебсайт подпомага дигиталните поколения, особено поколението Z, да разберат по-добре опасностите от злоупотреба с данни и политическа манипулация и да повишат осведомеността си за необходимостта от защита на личните си данни. Огледалото на вашите данни е място, където можете да научите за механизмите на събиране на данни и въздействието, което тази практика може да има върху обществото. Разберете как да защитите себе си и другите от манипулация – като укрепите демокрацията в процеса!

→ <https://yourdatamirror.com/>

## Сляпото петно: как другите оформят нашата идентичност

Сляпото петно се отнася до информация, свързана с идентичността, която другите знаят за мен, но аз не съм наясно с нея. Класически пример е петното от кетчуп на ризата ми: всички останали на масата го виждат, но аз не го забелязвам, освен ако някой не ми го посочи.

В контекста на дигиталните технологии това „невидимо място“ включва не само как другите ме възприемат, но и огромното количество данни, които платформите и технологиите събират за мен без моето знание.

От историята на търсенията до моделите на поведение, алгоритмите непрекъснато събират, обработват и действат въз основа на информация, за която може би дори не подозирам, че предоставям.

По този начин този квадрант подчертава две взаимосвързани измерения:

- **Социално възприятие** – как ме виждат другите, което формира моята дигитална и социална идентичност, дори и да не се изразява с думи;
- **Алгоритмично профилиране**, често непрозрачно и недостъпно за мен (в процеса на събиране на данни и в резултатите от анализа на данни).

Заедно тези аспекти поставят под въпрос идеята, че ние напълно контролираме или разбираме как се изгражда нашата идентичност — както социално, така и дигитално.

### „Постдигиталният“ прозорец на Джохари

	Известно за мен	Неизвестно за мен
Известно на другите	Известно на мен	Моето невидимо място
Неизвестно на другите	Скритото ми Аз	Неизвестно аз
Известно на машините	Количествено измерено Аз	Предсказано Аз

## За активните потребители, създателите на съдържание и инфлуенсърите

Идентичността се изгражда чрез непрекъснат диалог с другите: ние определяме кои сме чрез думи, образи, жестове и обмен. Този диалогичен процес, независимо дали се случва във физическия или в дигиталния свят, помага да се формира не само нашата индивидуална идентичност, но и колективната ни идентичност. Общностите, към които се чувстваме принадлежащи, взаимоотношенията, които изграждаме, и дори културата, в която живеем, произтичат от тази динамика на взаимно признание. В нашето **постдигитално общество**, както подчертават Kappen и Langille (2023), вече няма смисъл да разделяме физическия от дигиталния свят: ние живеем постоянно потопени и в двата, дълбоко повлияни от всеки от тях. Дигиталните платформи, като социалните медии, онлайн игрите и приложенията за запознанства, структурират нашите взаимоотношения, като влияят върху това кого можем да срещнем, как се представяме и кои аспекти от нашата идентичност се подчертават или пренебрегват.

В тази среда ние се превръщаме в **просуматори** (едновременно производители и потребители) или в **потребители**, които произвеждат съдържание, като активно допринасяме за изграждането на нашата идентичност и тази на другите чрез непрекъснатия поток от съдържание. Нашата онлайн идентичност все повече прилича на **лична марка**, оформена както от това как искаме да бъдем възприемани, така и от имплицитните или структурни правила на платформите, които използвате (Grande Branger, 2023).

### Уеб репутация

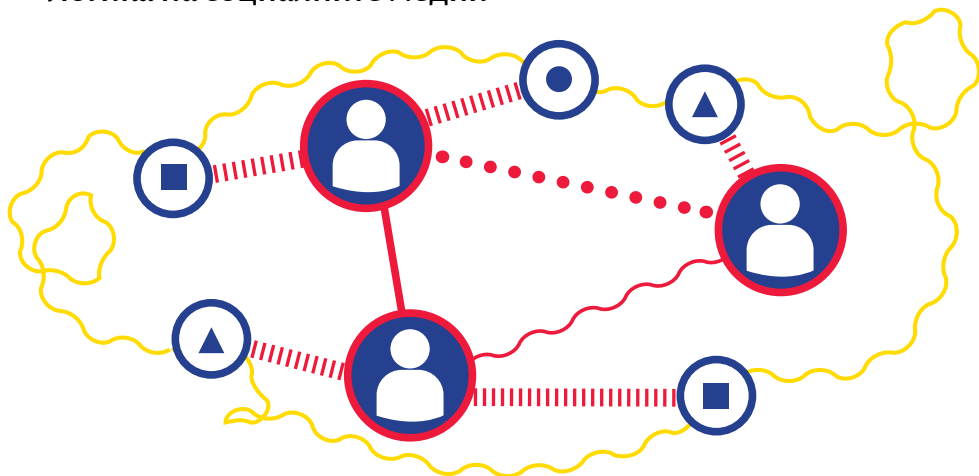
Уеб репутацията се формира не само от това, което човек споделя директно, но и от това, което другите публикуват за него — включително маркирани снимки, споделено съдържание и публични взаимодействия. Тези елементи допринасят за дигиталния образ на даден индивид, често разкривайки повече от очакваното. Те също така играят роля в определянето на социалните кръгове и общности, с които човекът е свързан.

Характерът на платформите като просуматори е резултат от целенасочен дизайн, който насърчава постоянното ангажиране на потребителите, като ги кани да **консумират съдържание, продукти и дори личности**. В тази рамка ние често заемаме двойна роля: както **на потребители, така и на продукт**.

За да направят ангажираността привлекателна и от финансова гледна точка, платформите разработиха схеми за генериране на приходи („монетизация“). Това доведе **до появата на инфуенсъри** – фигури, които съчетават личната си идентичност със стратегически брандинг. Да бъдеш инфуенсър се превърна в призната форма на труд, често формирана от съзнателни, основани на ценности избори. Някои инфуенсъри изграждат своя аудитория, разкривайки интимни аспекти от личния си живот, докато други създават публична персона около конкретни теми – като литература, активизъм за климата, позитивно отношение към тялото или научна комуникация. Други използват предлаганите от тях модели за подражание като инструмент за достигане до младежта – напр. **инцелите** (безбрачни хора) **или традиционните съпруги**. Това не са само стратегии за представяне, но и форми на **дигитално саморазказване и културно позициониране**.

Ключова роля в този процес играе **логиката на социалните медии**, дефинирана като набор от процеси и динамики, които определят как се създава, разпространява и консумира съдържанието в социалните медии и по-общо в платформите. Според Van Dijck и Poell (2013) тази логика се основава на четири ключови елемента:

### Логика на социалните медии



- **Популярност:** харесванията, споделянията и коментарите действат като социална валута, стимулирайки определени поведения и видове съдържание.
- **Свързаност:** платформите свързват потребителите не само помежду им, но и с марки, влиятелни лица и спонсорирано съдържание.

- **Превръщане в данни:** всяко взаимодействие се превръща в данни, които се използват за анализ, прогнозиране и често за повлияване на поведението на потребителите (вижте предходния раздел).
- **Програмируемост:** алгоритмите и интерфейсите насочват типа съдържание, което потребителите произвеждат и консумират (вижте предходната секция).

## Активни предприемачи и купувачи

Освен това, днешните млади хора са дълбоко вкоренени в **цифровата икономика** — като потребители, създатели и все повече като работници. От ранната юношеска възраст те са изложени на онлайн пазаруване и създаване на съдържание. Техните потребителски навици се формират от логиката на платформите, алгоритмичното таргетиране и влиянието на връстниците — особено през призмата на културата на влиятелните лица. Това често замъглява границата между потребление и самоизразяване, превръщайки личната идентичност в стока.

В рамките на тази система възникват няколко риска:

- **Прекомерна консумация и дългове** от импулсивни покупки.
- **Търговска манипулация**, особено когато идентичността се влияе от реклама, маскирана като съдържание.
- **Натиск да се представят добре**, често свързан със самореклама или търсене на внимание с цел печалба.
- **Замъглени граници** между автентичността и пазарно ориентираните личности.

Важен аспект на тази картина е **целевата и персонализирана реклама**. Тези реклами се създават въз основа на данните на потребителите — история на търсенията, поведение, дори емоционалния тон на публикацииите — като често засилват конкретни идентичности, настроения или естетически идеали. Както твърди Шошана Зубоф (2015), този модел на капитализъм на наблюдението превръща **идентичността в търговски актив**, като формира поведението не само за да отразява предпочитанията, но и за да предсказва и влияе на бъдещи действия.

Младите хора не са пасивни в тази система. Мнозина се ангажират критично — препродават продукти, експериментират с криптовалуты или сами стават микро-влиятелни лица. Но тяхното **икономическо участие** е все по-обвързано с изграждането на личен бранд и емоционалния труд.

## Парасоциалност

Друго измерение на дигиталната идентичност засяга парасоциалните взаимоотношения – **едностранни човешки връзки** между потребители и публични личности, знаменитости или влиятелни лица, с посредничество на технологиите. Тези взаимоотношения могат да предложат чувство за принадлежност, ролеви модели и емоционална връзка, особено сред младежите. Както отбелязват Bond et al. (2024), юношите развиват различни форми на парасоциална привързаност, отразяващи нуждите от идентификация, принадлежност и признание.

Това включва и перформативно самопрезентиране в дигиталните пространства и предпочитание към опосредствана комуникация – като приложения за съобщения – при управлението на лични взаимоотношения. Базираният на приложение характер на взаимодействията на младите хора улеснява свързването с хора със сходни интереси и формирането на общности отвъд физическите или социалните граници.

### Екстимност

Означава доброволно разкриване на личния живот в публични пространства, особено в социалните медии, като начин за изграждане на идентичност и търсене на утвърждаване (Tisseron, 2011).



### Дигитална интимност

В динамичната среда на младежката култура дигиталните пространства са централни арени, където идентичността, взаимоотношенията и благосъстоянието се изследват, предизвикват и формират. За да проучите по-задълбочено темата за дигиталната интимност и сексуалността и да научите повече за методите, които помагат на младежките работници и педагози да разберат свързаните с тях възможности и напрежения, вижте [https://competendo.net/en/Redefining\\_Intimacy:\\_Sexuality,\\_Relationships\\_and\\_Technology](https://competendo.net/en/Redefining_Intimacy:_Sexuality,_Relationships_and_Technology) и [https://competendo.net/en/Romantic\\_AI](https://competendo.net/en/Romantic_AI). Например, механизъмът на екстимност придоби нова сила със социалните платформи и инфлуенсърите, които основават популярността си на постоянното показване на личния си живот. Тази концепция се отнася до доброволното разкриване на личния живот в публичното пространство, особено в социалните медии, като начин за изграждане на идентичност и търсене на утвърждаване (Tisseron, 2011). Тази

тенденция е част от по-широк процес, който преобразува начина, по който разбираме личното и публичното пространство в съвременните общества.

### Флиртувай, споделяй, мисли:

**дигитална интимност без съжаления е метод, базиран на разказване на истории, който помага на младите хора да изследват рисковете и реалностите на дигиталната интимност.** Насърчава размисъл върху доверието, съгласието и емоционалната сигурност в онлайн взаимоотношенията чрез подходящ за възрастта, неосъждащ диалог.

→ [https://competendo.net/en/Digital\\_Intimacy](https://competendo.net/en/Digital_Intimacy)

## Игри

Светът на дигиталните игри също предлага мощни пространства за **изследване на идентичността**. Във видеоигрите потребителите могат да създават аватари, да избират физически характеристики, различни от реалните си и да поемат алтернативни роли. Това **игриво конструиране на себе си** позволява на мнозина да се изразяват по начини, които не винаги са възможни офлайн. Според Kannen и Langille (2023) играта не е само бягство от реалността, но и начин за конструиране на смисъл, принадлежност и възможности за взаимоотношения.



Да се потопим дълбоко в културата на игрите и да проучим методи, които имат за цел да подпомогнат младежките работници и педагозите в разбирането на възможностите и напрежението в тази област.

→ [https://competendo.net/en/Gaming\\_Culture](https://competendo.net/en/Gaming_Culture)

### Играй, размишлявай, трансформирай

Гъвкав метод, който използва видеоигри за изследване на идентичността, свободата и демократичните ценности. Комбинира игра и насочено размишление, за да насърчи критичното мислене, емпатията и осведомеността за правата на човека сред младите хора.

→ [https://competendo.net/en/Video\\_Games:\\_Play,\\_Reflect,\\_Transform](https://competendo.net/en/Video_Games:_Play,_Reflect,_Transform)

Игрите ни показват също, че докато дигиталните пространства насърчават създаването на идентичност и общност, те също така отварят вратата за **токсични динамики**, например в гейминг общностите или на гейминг платформите, където могат да се появят троллинг, дезинформация, тормоз и манипулация. Самата логика на социалните медии може да усилва тези поведения, като дава предимство на провокативно и поляризиращо съдържание.

## Бъдете информирани

Педагозите и младежките фасилитатори се нуждаят от това да бъдат информирани, за да бъдат в крак с медийните тенденции, които оформят живота на младите хора, тъй като опитът на поколенията се различава значително. Говорете за:

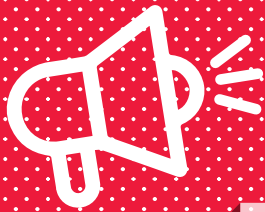
- Кой са техните ролеви модели?
- Кого следват и на кои платформи?
- На какви хора се възхищават или като кого искат да бъдат? Включително хора, които познават от ежедневието си.
- Кой създатели на съдържание ги карат да се смеят, да мислят, да се чувстват вдъхновени – или да се чувстват несигурни?

Тези въпроси не само помагат на педагозите, но могат да се разглеждат и като материал за педагогически диалог относно идентичността, стремежите и влиянието в дигиталната култура (понякога разкрива повече от всеки доклад за тенденциите).

## ИЗТОЧНИЦИ

- Antezana C, Venning A, Smith D, Bidargaddi N. (2022). Do young men and women differ in well-being apps usage? Findings from a randomised trial. *Health Informatics J.* 2022 Jan-Mar;28(1):14604582211064825. doi: 10.1177/14604582211064825. PMID: 35128952.
- Bond, B.J. et al. (2025). Parasocial Relationships in Children and Teens. In: Christakis, D.A., Hale, L. (Hrsg.) *Handbook of Children and Screens*. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-69362-5\\_33](https://doi.org/10.1007/978-3-031-69362-5_33)
- European Commission. (2025). European Health Data Space Regulation (EHDS). [https://health.ec.europa.eu/ehealth-digital-health-and-care/european-health-data-space-regulation-ehds\\_en](https://health.ec.europa.eu/ehealth-digital-health-and-care/european-health-data-space-regulation-ehds_en), accessed on 14.02.2026
- Geuter, J. (2024). Kolonialer Datenfetisch. Warum KI-Anwendungen keine Alliierten sein können. In: Adeoso, M-S.; Berendsen, E.; Fischer, L.; Schnabel, D.: *Code & Vorurteil.. Verbrecher-Verlag*, Berlin.
- Grande Branger L. A. (2023). Mediated Identities. How Facebook Intervenes in the Virtual Manifestation of Our Identities, in Kannen, V., & Langille, A. (Eds.). (2023). *Virtual Identities and Digital Culture* (1<sup>st</sup> ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003310730>
- Hällgren, C.; Björk, Å. (2023). Young people's identities in digital worlds. *International Journal of Information and Learning Technology*, 40(1), 49–61. <https://doi.org/10.1108/IJILT-06-2022-0135>
- Huyskes, D. (2024). The Machinery of Government: Bureaucracy, Automation and Institutional Black-Boxing (October 10, 2024). <https://doi.org/10.2139/ssrn.5598231>
- Kannen, V.; Langille, A. (Eds.). (2023). *Virtual Identities and Digital Culture* (1<sup>st</sup> ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003310730>
- Luft, J.; Ingham, H. (1955). The Johari window, a graphic model of interpersonal awareness. *Proceedings of the western training laboratory in group development*. Los Angeles: University of California, Los Angeles
- Mayer-Schönberger, V. (2015). What is Big Data? Accelerating the Human Cognitive Process. English translation in: Zimmermann, N. (2020). *The Internet, Big Data & Platforms*. DARE network, Brussels <https://dttools.eu/>, accessed on 12.09.2025
- Meidert, U.; Scheermesser, M.; Prieur, Y.; Hegyi, S.; Stockinger, K.; Eyyi, G.; Evers-Wölk, M.; Jacobs, M.; Oertel, B.; Becker, H. (2018). Quantified Self – Schnittstelle zwischen Lifestyle und Medizin. *TA-SWISS Band 67*. <https://doi.org/10.3218/3892-7>
- Spaticchia, U. (2024). Generational Transformations and Digital Media: continuity and change. *Addiction and social media communication*, Vol 1, No 2 (2024), 30-47. <https://cab.unime.it/journals/index.php/ASMC/article/view/4506/pdf>
- Stiftung Warentest (28/09/2023). App statt Pille? Nur selten verlässlich. <https://www.test.de/Zyklus-Apps-im-Test-5254377-0/>, accessed on 27.03.2025
- Tisseron, S. (2011). Intimité et extimité », *Communications*, 88, 83-91. [https://shs.cairn.info/article/COMMU\\_088\\_0083/pdf?lang=fr](https://shs.cairn.info/article/COMMU_088_0083/pdf?lang=fr)
- UK Safer Internet Centre. (2020). Free to be me: Piecing together identity online (Safer Internet Day 2020 Report). UK Safer Internet Centre. Available at: <https://d1xsi6mgo67kia.cloudfront.net/uploads/2021/10/Free-to-be-mePiecingtogetheridentityonlineSaferInternetDay2020.pdf>
- van Dijck, J., & Poell, T. (2013). Understanding Social Media Logic. *Media and Communication*, 1(1), 2-14. <https://doi.org/10.17645/mac.v1i1.70>
- Zuboff, S. (2015). Big Other: Surveillance Capitalism and the Prospects of an Information Civilization (April 4, 2015). *Journal of Information Technology* (2015) 30, 75–89. <https://doi.org/10.1057/jit.2015.5>

- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. New York



# НАЛАГАНЕ НА ПОВЕЧЕ ДЕМОКРАЦИЯ...

## Аспекти на демократичното управление на „дигиталното“

От Нилс-Ейк Циммерман

Входната врата се затваря, вие скачате на велосипеда си. Пред вас на улицата има дълбока дупка. Някой трябва да се погрижи за нея; в даден момент е било решено кой е отговорен за ремонта ѝ и кой ще плати.

На следващия ъгъл кола, която завива, ви отнема предимство. Полицай предупреждава шофьора.

В квартала има много активна гражданска инициатива. Те искат дългият прав път, който подтиква към каране с превишената скорост, да бъде превърнат в улица за игра. С тази идея те се обръщат към местната администрация. Организирант срещи и публични дискусии.

Участват експерти по трафика от университета и велосипедната асоциация. Те обсъждат фундаментални въпроси: Какви улици ще ни трябват в бъдеще? Какво би било справедливо разпределение на пътната площ между автомобили, трамваи, велосипеди и пешеходци? Трябва ли паркирането да остане безплатно, когато пространството става все по-ограничено? Вече имаме прекалено много трафик – наистина ли повече магистрали са решението? Къде трябва да се инвестират милиардите от държавния транспортен бюджет?

Всъщност тази глава не е за трафика. Но примерът ясно показва, че въпросите за правилата и обществения контрол не са чисто технократични. Характерно за демокрацията е, че тези правила и решения не могат да се вземат само от малка група хора и че по принцип всеки – от политиките до кварталните инициативи – има право да предлага нови правила.

Управлението е политически процес и без подходящо образование по въпросите на създаването и прилагането на правила, включително във връзка с дигитализацията, дигиталното овластяване в демокрацията е невъобразимо.

## Управление

Рамка и система от правила (състояща се от принципи, правила и норми), прехвърляне на власт и отговорност върху властите и упражняването на тази власт и контрол.

И в дигиталната сфера трябва да си зададем въпроса как и от кого тази сфера трябва да бъде ограничавана, контролирана и регулирана. И тук частично става въпрос за **инфраструктура** – еквиваленти на новите улици са 5G или 6G мрежите, или разширяването на оптичните кабели. Или плановете за дигитално управление на всички мрежи в един град (Smart City).

Но говорим и за **правилата** за това как трябва да се използва дигиталната инфраструктура. Кой трябва да има право на глас в това? На кого трябва да се разреши да вижда и използва данните? Какви правила трябва да преобладават в многобройните дигитални пространства на бъдещето? Какъв **вид дигитализация** всъщност искаме да преследваме?

Трябва да се изясни и кой плаща за кабелите и услугите и кой трябва **да ги притежава**, заедно с данните, които се използват и генерират в тях.

Това може да звучи абстрактно, но примерът с улиците илюстрира колко важно е управлението в нашето ежедневие. За шофьорите (да използваме аналогия с дигиталния свят, близка до тази с трафика) може да е от голям интерес дали държавата, гражданското общество или бизнеса имат достъп до данните за двигателите на техните автомобили и на всички нови автомобили. Тези, които имат по-голямо доверие в държавата, ще имат по-малко притеснения относно достъпа на държавата, отколкото тези, които я възприемат като заплаха за свободата си. Също толкова фундаментален и спорен е въпросът дали държавата трябва, например, да предписва как да се произвеждат двигателите или дали трябва да се разкриват чертежите. В крайна сметка целта е да се предотвратят бъдещи (дигитални) манипулации като скандала с дизеловите двигатели на Фолксваген през 2015 г. Велосипедистите и производителите на автомобили вероятно имат много различни мнения по този въпрос.

Подходящ пример от дигиталния свят е т.нар. оперативна съвместимост. Законите и регламентите могат да изискват платформата или софтуерът да могат да обработват файлове, които са създадени и запазени с друга

програма. Или могат да бъдат определени стандартни файлови формати – от компании, държави или и от двете групи заедно. Например, ЕС постанови, че в бъдеще трябва да има само един тип заряден кабел (Европейска комисия, 13/10/2025).

## „Това е прекалено техническо!“

Някои може да кажат: „Примерът с улиците и училищата изглежда по-правдоподобен!“ Но когато говорим за дигитални технологии като изкуствения интелект, много хора бързо се чувстват претоварени и неспособни да се включат в дискусиата.

Но колкото повече дигитализацията прониква във всичко, толкова повече осъзнаваме, че вече не можем да си позволим такава позиция. Вярно е, че дигитализацията на училищата често е била движена от компании, нърдове и политици. Но когато изведнъж се въвежда нова платформа или се предлага система за изкуствен интелект, възниква въпросът дали сме дали достатъчно правомощия на учениците, учителите и родителите – тези, които ще живеят и работят с тези инструменти – да заемат позиция и да реагират.

И освен това – как можем да говорим за последствията от технологиите и за това кои технологии искаме да развиваме, ако веднага се лишаваме от компетентността да участваме в разговора?

Амбицията на „Образование за демократично гражданство“ не е да подготви хората да се носят по течението, а да разберат динамиката на течението във водата.

Ето защо става въпрос и за премахване на бариери и задръжки. Темата трябва да бъде представена по начин, който да дава възможност на младите хора да се чувстват способни да говорят. В този текст ние направихме **аналогия между дигитализацията и трафика**. В края на краищата, всички са запознати с улиците – с различните роли (пешеходци, шофьори, пътници) и ежедневните ситуации (в линейка, на път за училище, на почивка, на път за спортна тренировка или на джогинг). Примерът със стандарта за зареждане USB-C също е ясен за всеки, който притежава зарядно устройство.

Или помислете за „**правото да бъдеш забравен**“, въведено от Общия регламент за защита на данните (GDPR) на ЕС. С времето „дигиталният отпечатък“ и „сянката на данните“ нарастват. С все по-голямото натруп-

ване и взаимосвързаност на базите данни, изтриването изисква все по-големи усилия от страна на субектите, които събират данни. Те няма да разкрият доброволно тези ценни данни и ще се опитат да попречат на изтриването им. Затова, ако правото да бъдеш забравен трябва да се прилага сериозно, трябва да се **наложат и приложат** много строги, ориентирани към потребителя решения. Дигиталното управление тук означава съвсем конкретно: как да бъдем принудени, чрез закон и надзор, да работим за собственото си благополучие?

## Различни идеи зад управлението

Правилата и механизмите се формират от **фундаментални идеологически предпоставки**. Когато всички говорят за „свобода“, „сигурност“ или „независимост“, какво всъщност имат предвид? Образованието по дигитално управление трябва да насърчава хората да разгледат по-отблизо тези въпроси.

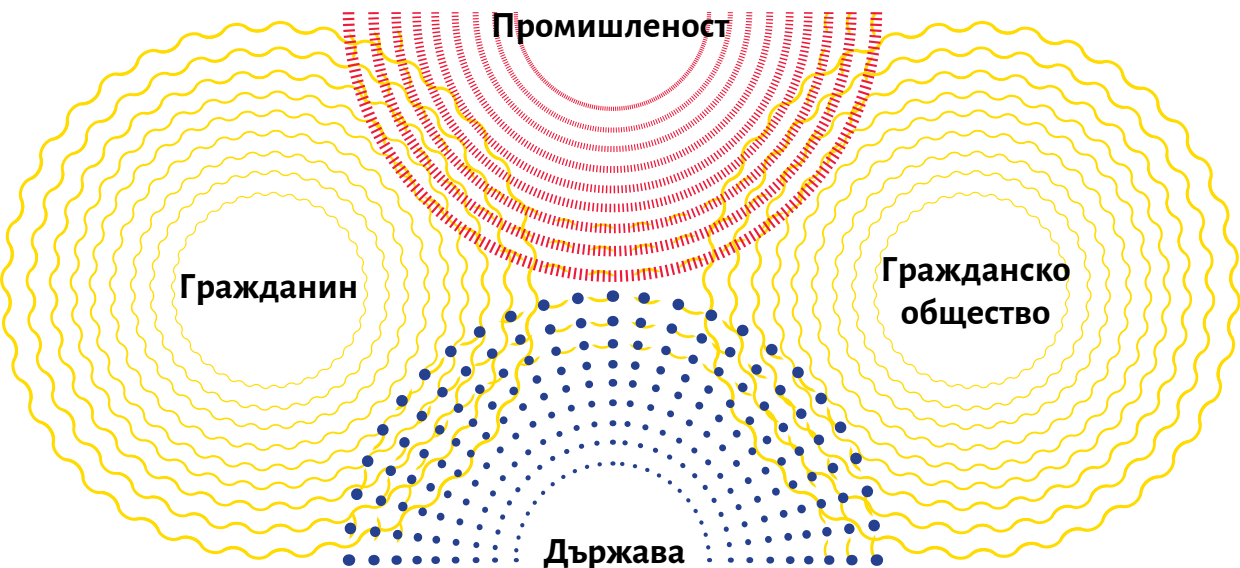


### Политическите идеи зад управлението

Различните общества и организации са разработили модели и структури на управление, основани на различни мирогледи и идеи. Този метод представя някои от тези идеи и дава начало на обмен на мнения за интернет и идеологията.

→ [https://competendo.net/en/The\\_Political\\_Ideas\\_Behind\\_Digitalisation](https://competendo.net/en/The_Political_Ideas_Behind_Digitalisation)

## На кого имаме доверие?



Собствените идеи за демокрацията и за това кой трябва да има право на глас оформят начина, по който хората възприемат управлението. Присвояването на отговорност, а оттам и на власт, е отчасти въпрос на **приписване на компетентност** и отчасти на оценка **на моралната надеждност** на даден човек. В действителност задачите, свързани с контрол и самоконтрол са балансирани. По този начин има взаимно допълване на 1) **правителствените** регламенти и рамки, 2) самоналожените правила и принципи на **компаниите** и 3) гледните точки на **гражданите и техните посредници** в различни роли (служби за защита на потребителите, синдикати за служителите, младежки съвети за младежта и т.н.).

Кой ни е симпатичен или на кого имаме доверие зависи и от културните влияния. Около две трети от хората в Индия и Китай се чувстват комфортно с компании, които използват изкуствен интелект. В Европа тази цифра не надвишава една трета (I. e. Edelman 2024, Edelman 2025b). Нагласите към държавата зависят от гражданската култура, където традициите също играят роля. Нагласите на отделните поколения също могат да се променят. Докато преди хората се страхуваха от компютърната държава, днес те по-скоро се страхуват, че глобалните платформи могат да злоупотребят с властта си. Защото през последните десетилетия се промени и образът на икономиката. Все повече във връзка с глобализацията нараства осъзнаването, че големите корпорации, особено компаниите, предоставящи дигитални услуги, не са просто неутрални

доставчици на услуги или платформи без собствени интереси, а са се превърнали в значими, създаващи своята власт глобални пазарни участници. На икономиката като цяло се приписва висока степен на компетентност, макар че се предполага, че някои части от дигиталната икономика имат недостатъчно етично поведение.

Нагласите на гражданите към гражданското общество остават относително стабилни, като на гражданското общество се приписват сравнително високи етични стандарти, макар и относително ниска компетентност.

### Доверие в държавата, компаниите, гражданското общество, цифровата икономика

	DE	ES	IR	SV	FR	NL	IT
<b>Медии:</b>	44	40	40	43	45	57	52
<b>НПО:</b>	40	52	51	46	54	50	51
<b>Правителство:</b>	35	33	48	54	37	58	40
<b>Икономика:</b>	45	53	53	55	56	62	56
<b>ИТ индустрия:</b>	66	69	60	62	67	72	76
<b>ИИ индустрия:</b>	34	44	30	32	35	38	50

недоверие < 50 | неутрално > 50 | доверие > 60

**най-етичен:** НПО

**най-компетентен:** Икономика

Източник: Edelman Trust Institute, 2025. Глобален доклад 2025. (За технологичната индустрия: Edelman Trust Institute, 2024) | стойности на индекса



### Кой контролира интернет?

Дискусия за властовите отношения в дигитализирания свят.

Участниците се включват в една фасилитирана, отворена дискусия по въпроса „Кой всъщност контролира интернет?“ Идеите им се визуализират и групират в обща мисловна карта. Това дава широка представа и възможност за размисъл върху това кои участници играят роля в дигиталния капитализъм и какви (властови) отношения съществуват между тях.

→ [https://competendo.net/en/Who\\_is\\_in\\_Charge\\_on\\_the\\_Internet%3F](https://competendo.net/en/Who_is_in_Charge_on_the_Internet%3F)



## Наръчник: Демократично формиране на икономиката: Дигитален капитализъм.

Материали по глобални проблеми, социално-екологично въздействие и алтернативни начини за дигитализация. От atlas, Фондация „Роза Люксембург“ и Konzeptwerk neue Ökonomie (на немски език).

→ <https://konzeptwerk-neue-oekonomie.org/publikation/digitalisierter-kapitalismus/>

## Трансфер



Разгледайте описаните по-долу роли и помислете за степента на дигитално обвързване на участниците от **гледна точка на тези различни роли.**

- Кои приложения използвате и каква информация събират те?
- Какви дейности извършвате в дигитален формат?
- Къде смятате, че е необходимо да се въведат регулации? Има ли проблеми, които засягат няколко роли едновременно?

Можем да се запитаме и на кои **участници и сектори** имаме **дове-рие** като цяло или в на тези различни роли. Отговорите зависят от политическата и гражданската култура или от социалния контекст.

- Защо имаме доверие? Каква е нашата нагласа – на доверие или на недоверие?
- Кои показатели биха ни показали, че доверието в участниците се увеличава или намалява? Дайте примери от дигиталната сфера.
- Какво трябва да направим, за да „спечелим“ повече доверие?

Можете също да опишете парадокса на доверието според Piotr Sztompka: Характерна черта на демокрацията е, че тя „институционализира недоверието в името на доверието“ (Sztompka, 1997, стр. 16). Чрез въвеждането на контролни механизми, правила и принципи, които насърчават критичното мислене, демокрацията укрепва доверието в системата в дългосрочен план. В този смисъл доверието и недоверието са в напрежение помежду си, но и се балансират взаимно.

## Стъпки към адекватно управление

От конкретното преминаваме с повтарящи се стъпки към общото. Трябва обаче да имаме предвид, че дори политически добре информирани хора обикновено не биха могли да отговорят на въпроса как трябва да се регулират в детайли „законодателството в областта на околната среда“, „пенсиите“ или „социалното осигуряване“, въпреки че тези хора разчитат силно на правилното им прилагане. С други думи: луксът на функциониращата демокрация е, че нашето оцеляване не зависи от това да сме политически информирани за всичко. Но именно затова плурализъмът е важен. Можем да представим различните гледни точки и интереси по дадена тема и да помогнем на дадена група да разработи свои собствени въпроси въз основа на това напрежение. В тази връзка е важно сътрудничеството със защитници на младите хора и с групи по интереси, представляващи различни гледни точки.

## Оценка на въздействието

Да разглеждаме технологиите от политическа гледна точка означава да преместим фокуса от чисто техническото разбиране към тяхното социално, екологично или икономическо въздействие. Гражданското образование по въпросите на мобилността не се фокусира основно върху двигателите, а по-скоро върху това, което колата позволява и причинява в обществото. Гражданското образование по дигиталните технологии не цели да предостави подробно разбиране на всички техники за съхранение и анализ, а да отрази последиците и ефектите на всяка от тях в социалния контекст на приложението им. Това става конкретно

чрез разработване на сценарии, претегляне на дилеми и интереси, обсъждане и дефиниране на условия и разглеждане на алтернативи.

Индикаторите за универсалност на интернет – известни още като индикатори ROAM-X – на ЮНЕСКО предоставят на правителствата и други заинтересовани страни (включително на младежката дейност и неформалното образование) рамка за **оценка на националната интернет среда** и за отпращане на препоръки за подобрения (ЮНЕСКО 2024).



**R** – че интернет се основава на правата на човека (**rights**)

**O** – че е отворен (**open**)

**A** – че трябва да бъде достъпен за всички (**accessible**), и

**M** – че се подхранва от участието на много заинтересовани страни (**multistakeholder's participation**).

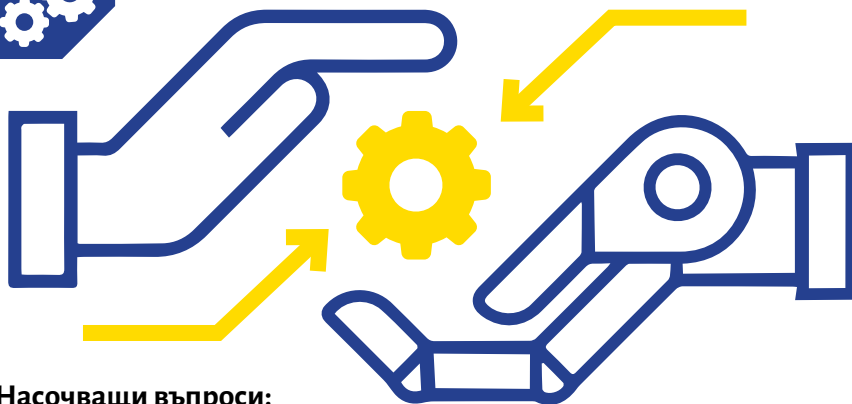
Тези ключови принципи са съчетани с показатели, засягащи пресичащи се теми като пола, правата и нуждите на децата, устойчивото развитие, въздействието върху околната среда, доверието и сигурността, както и технологиите.

→ Повече:

<https://www.unesco.org/en/internet-universality-indicators/roam-x>



## Оценка на въздействието на технологиите



### Насочващи въпроси:

Приложения: За какви цели? Какво ще бъде заменено? Какво ново ще се появи?

Потенциал: Каква добавена стойност може да донесе развитието в икономически, социален и екологичен аспект?

Предизвикателства: Какви опасности и рискове са свързани с това? Включително финансови, социални или екологични фактори, които могат да попречат на реализирането на потенциала.

### Как да:

Изградите различни сценарии, например един оптимистичен и един консервативен (това са екстремни сценарии), както и един, който балансира аспектите и на двата (вижте метода на сценариите).  
Данни: Оценката се извършва въз основа на данни и по прозрачна методология.

**Свързани методи:** Семинар за бъдещето, техника на сценариите, проучване Делфи

### Критикувайте вашата утопия

Разработете реалистично бъдеще. Работете върху конкретни идеи за дигиталното бъдеще, свързани с един от 7-те кластера на сборника „Разбиране на дигиталното общество“, създаден от Института „Хумболт“ за интернет и общество. Следвайте принципа на метода „Работилница за бъдещето“. Част от набора от инструменти „Разбиране на бъдещето“ (DE & EN).

→ <https://www.hiig.de/en/making-sense-of-the-future/>

## Сложност на регулирането

Тъй като автомобилите по своята същност са по-опасни от велосипедите, има повече регулации, свързани с тяхното производство, продажба или експлоатация, отколкото за велосипедите. Колкото по-рискова и сложна е една система, толкова по-внимателно трябва да я проучим и да се научим да я разбираме.

### ИИ с ниска сложност и нисък риск

„пазете нещата прости“

### ИИ с висок риск



**Забранено в ЕС:** социално оценяване, безразборно събиране на изображения на лица, извеждане на заключения за емоциите на работното място, биометрично проследяване в реално време на дадено лице в

обществени пространства, изцяло машинно базирано прогнозиране на вероятността дадено лице да извърши престъпление.



## Без риск, без ИИ

Системите за изкуствен интелект имат различна степен на въздействие върху хората и обществото. Те също така се различават по сложност и контролируемост. Начинът, по който трябва да бъдат ограничавани и контролирани, зависи по-специално от потенциалните щети, които могат да причинят (риск). Участниците трябва да класират системите за ИИ от примерите по скалата.

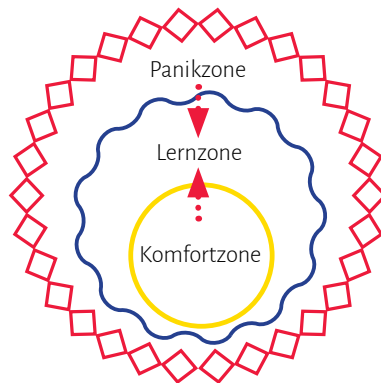
→ [https://competendo.net/en/No\\_Risk,\\_no\\_AI](https://competendo.net/en/No_Risk,_no_AI)

## Трансфер

Предизвикателството при работата с младежи и в сферата на образованието е да се определи правилният обхват. Разбирайки ученето като индивидуално и трансформационно, става ясно, че отделните учащи се сблъскват с различни предизвикателства и че предизвикателството трябва да бъде адекватно високо: да не се позволява на учащите да зациклят в зоната на ученето, но и да не се тласкат веднага в зоната на паниката.

### Зона паника

(Задължително) да се проектира система, която регулира дигиталните технологии в целия спектър. Бизнес проучвания за дигитализацията. Интензивен курс по наука за данните. Системата на ЕС за политика за дигитализация....



### Зона учене

Обучение по конкретни аспекти - например как се създават лични профили чрез превръщане в данни: какви психологически модели, какви данни, как се представя образът на личността на платформите. Как работи усилването. Проучване, преглед и позициониране по отношение на конкретни съществуващи законодателни елементи (например правата на непълнолетните в закона за цифровите услуги (DSA) и закона за изкуствения интелект). Как мога да защита правата си в конкретен план? Кой може да ми помогне?

### Зона комфорт

Обсъждане на това, което трябва да обсъди Консултативният надзорен съвет на Meta (отговорен за Facebook, LinkedIn и Instagram, <https://www.oversightboard.com/>), в кого трябва да се вслушват, кой трябва да бъде член?

Оценяване и обсъждане дали и кои неща работят или не от собствена гледна точка.

Обсъждане на идеите, стоящи зад управлението

Научаване как да използвате услугите и устройствата

→ [https://competendo.net/en/Learning\\_Zone](https://competendo.net/en/Learning_Zone)

### Областите на изкуствения интелект и големите данни

Големите данни и изкуственият интелект поставят нови предизвикателства пред регулациите. Алгоритмите в дигиталния контекст са набори от инструкции за компютри. Те правят възможно програмирането на машини, като дават инструкции на компютрите да изпълняват различни задачи, а не само да обработват ограничени изчисления. Ако им предоставите **голямо количество различни социални и лични данни**, можете да разработите алгоритми, които да правят по-сложни изявления. Например: „Клиентите, които са купили това, обичат да купуват и онова.“ Или, с подходяща изчислителна мощност и много данни, могат да се създадат климатични модели.

Ако тези алгоритми са проектирани така, че да се учат от резултатите и опита си, нещата стават наистина интересни. Защото тогава би било възможно да **се разбере и предскаже човешкото поведение, както и да се контролира**, което е фундаментално рисковано от демократична гледна точка. Виж стр. 22 ↑ Общините, доставчиците на мобилност, енергийните доставчици и застрахователните компании биха могли да изградят и управляват ефективно системи. Докато до този момент системите са зависели от човешки решения и програми, написани от хора, изкуственият интелект (ИИ) отваря нови възможности – позволява на машините да вземат решения.

Ако след това **се свържат данни от много различни източници и се осигури постоянен приток на нови данни** (например чрез закупуването им от трети страни или насърчаването на хората да споделят големи количества чувствителни данни), тези модели стават по-точни. Визията, че системите могат да подкрепят или заменят човешкото вземане на решения в конкретен контекст, е по-осезаема от всякога – от пътувания

с кола до вземане на решения в съдилищата и автоматизирана комуникация с клиенти.

**Съжаляваме! Няма да научите как да давате команди в това ръководство.**

### Доминиращата позиция на дигиталния капитализъм

Инвестициите като тези в изкуствен интелект и в сложни и далечно насочени модели за анализ и прогнозиране са особено интересни за финансово силни играчи, които имат многобройни приложения за тази информация, особено тези, чийто бизнес модел е насочен към разширяване и мащабиране. Например, настоящата тенденция в изкуствения интелект би била трудна за постигане без разбиране на икономическото измерение.

Staab (2019, стр. 144) подчертава, че „тандемът на растежа“ между финансовия сектор и ИТ сектора е бил движещата сила на дигиталния капитализъм. Финансовият сектор насърчи растежа на ИТ компаниите с огромно търсене на дигитализация, въз основа на което финансовият сектор създаде нови бизнес и оперативни модели (финансиализация на икономиката). Те се превърнаха в модел за ИТ сектора, подхранван от частен рисков капитал като „централно гориво“ за разширяването на големи платформени системи. Същевременно трябва да се спомене и ролята на държавата като купувач (например операционни системи, платформи за администрация, правоприлагане или образование) и съфинансиращ орган.

В този смисъл социално-политическото образование в областта на „дигиталните технологии“ включва **елементи на икономическо образование**. Тази дигитална икономическа грамотност е важна и в други области. В крайна сметка има и участници на пазара, които са свързани само периферно с големите платформени екосистеми или изобщо не са свързани с тях, защото представляват други интереси (например оперативна съвместимост, децентрализирани системи, отворен софтуер). Би било прекалено опростено да се задоволим с популярното противоречие между глобалния капитализъм на данните, от една страна, и технологичните идеалисти, ориентирани към общото благо и непарични цели, от друга. Вместо това бихме могли да попитаме, например: Как са

взаимозависими? Как възникват суверенните софтуерни екосистеми? В този смисъл управлението на дигиталните технологии е политика на конкуренцията (по-специално в Европейския съюз).

## Отхвърляне на нарастващото използване на ИИ

Гражданите са много скептични по отношение на това, че компаниите и правителствата ще се отнасят към техните данни отговорно и конфиденциално и че няма да понесат негативни последици от анализа на тези данни.

	Европейците, които приемат „повече ИИ“	Европейци, които отхвърлят „повече ИИ“
DE	17 %	50 %
FR	17 %	56 %
IR	16 %	54 %
NL	14 %	54 %
SV	21 %	45 %
IT	21 %	43 %
ES	23 %	42 %

Източник: Edelman Trust Institute, 2024, стр. 26 | CHG\_TEC\_COM.

Но трябва ли изкуственият интелект да бъде забранен за социални цели? Не е толкова просто, тъй като „демократично управляваните, непатентовани системи за изкуствен интелект и тези, предназначени за общото благо, се базират на големи масиви от данни. В този смисъл скептичните граждани също биха могли да имат интерес да запазват системите за изкуствен интелект с (свои) данни.“ (Zimmermann, 2020).



## Игра: ИИ Compass

Вие поемате ролята на експерти по ИИ и помагате на гражданите с техните запитвания. Вашата мисия: да разберете кои проблеми могат наистина да бъдат решени от ИИ системи. Но внимавайте! Не всяка задача е подходяща за ИИ. От вас зависи да разкриете кои предизвикателства се справят най-добре без изкуствен интелект. Който от вас предложи най-убедителните решения и в края на играта има най-много ИИ карти пред себе си, става „Служител на деня“ и печели играта!

→ <https://www.hiig.de/ki-kompass/>

За да се върнем към регулаторната прецизност, която ще бъде необходима за ИИ: има ИИ, които по същество работят на персонални компютри и почти не използват чувствителни лични данни. Главата „Идентичност“ описва системите за „предсказано Аз“, които изискват повече внимание – тук особено трябва да се споменат ИИ системи, създадени именно с цел **да събират** колкото се може **повече лични данни** от дадено лице и да правят конкретни предсказания за неговото поведение. **Основополагащите модели** или системите за изкуствен интелект с общо предназначение (GPAI) също могат да се използват за много цели. В този смисъл рисковете се увеличават с броя на целите.



## Първоначални въпроси към управлението на изкуствения интелект

Какви са според вас някои от тревожните аспекти на използването на ИИ, особено от гледна точка на правата на човека?

- Право на неприкосновеност на личния живот, свобода на информацията, недискриминация и др.

Как можем да се опитаме да предотвратим най-лошото?

- Принципи, политики, закони

Кои са някои от участниците, които биха могли да бъдат въввлечени в това? Те могат да бъдат на международно, национално и местно ниво.

- Правителства, международни правителствени организации, като ООН, и други участници, които разработват или използват ИИ, като образователни институции, технологични компании

Източник: Bamberg, N.; Pier, J.; Tibbits, F. (2025). AI, Human Rights and Education. Pedagogy Futures and HREA.

→ <https://hrea.org/resources/ai-human-rights-and-education/>

## Трансфер

В допълнение към повечето перспективи за ИИ, авторите се застъпват за критична грамотност в областта на ИИ. Дори по-балансираните модели за дигитална компетентност и концепции за преподаване на ИИ разкриват значителни пропуски по отношение на социално-политическите въпроси, управлението или психологическото измерение на приложението на ИИ. С други думи: те се движат колебливо от образователната цел да се създадат квалифицирани потребители към овластяване на критични, активни граждани, които са наясно със своите права.

**Образование за дигитално гражданство:** перспективата на Съвета на Европа за образованието за дигитално гражданство предоставя ориентир. Приложено към ИИ това означава: да се постигне разбиране за измерението на правата в контекста на ИИ и как младежите могат да упражняват правата си по отношение на платформите и услугите. Да се научи как може да се ангажираме с ИИ, ориентиран към човека, с подходяща регулация, включена в съответните процеси на законодателство, управление или оценка. Да се разбере как правовата държава и демокрацията се отнасят към дигиталната трансформация.

→ Повече: <https://doi.org/10.2760/7379058>

**Рамката DigComp** на Европейската комисия има проблем с обхващането на тази критична перспектива по отношение на технологиите и по-специално на изкуствения интелект, въпреки че основните дейности понастоящем са насочени към поставянето на изкуствения интелект в центъра на рамката.

→ Повече: <https://doi.org/10.2760/490274>

**Рамката на ЮНЕСКО за компетентност в областта на ИИ** за ученици може да бъде вдъхновяващ източник. Разширявайки визията на ЮНЕСКО с фокус върху EDC/HRE, бихме искали да подчертаем факта, че в постдигиталната демокрация всеки се нуждае от възможност да развие критично съзнание и способност за действие. „Гражданството в ерата на изкуствения интелект“ е от тази гледна точка въпрос, който трябва да се разбере и да се работи по него – за разлика от ЮНЕСКО, ние бихме казали, че такова съзнание и компетентност не трябва да се преподават само на бъдещите академици, а на всички. Това е предизвикателство за формалното образование и за работата с младежта.

→ Повече: <https://doi.org/10.54675/JKJB9835>

## Изследване: ИИ в училищата

Системите за ИИ вече се срещат и в училищата, и на работното място. Те могат да се използват за оценяване на напредъка в ученето, предоставяне на „персонализирано“ съдържание, прогнозиране на бъдещите резултати на учениците, измерване на настроението, преводачески задачи и много други. Политиците, отговорни за образованието, обсъждат как по-широкото използване на ИИ може да компенсира **недостига на учители**. Очевидно е, че **мненията** по този въпрос са **много различни**. Тук няма много място за морални аргументи. Противниците и поддръжниците на ИИ, както големите корпорации, така и малките инициативи, твърдят, че действат в съответствие с основните права. Това може да се илюстрира с посочения пример за събирането на данни за учениците.



От една страна, има цел да се вземат на сериозно здравето и благосъстоянието на непълнолетните, като събирането на данни може да се разглежда като решение. Освен това технологията би подпомогнала по-високо качество на образованието в периоди на недостиг на учители.



От друга страна, има твърдение, че учениците също имат право на неприкосновеност на личния живот в училище и свободата да не бъдат наблюдавани. Когато са изправени пред привидно обективни данни, на тях може да им е трудно да възразят, ако не са съгласни с изводите, направени въз основа на тези данни. Събраните данни са и лични и могат да причинят дългосрочна вреда, ако попаднат в неподходящи ръце (например, ако през 2050 г. някое медийно средство разкрие, че кандидатът на опозицията в изборите вече е бил описан в училище като невротичен..).



Какво има по-голяма тежест? Възникват и различни въпроси: Колко добре функционира тази система в действителност? Какво е съотношението между усилията и резултатите? Каква е социалната цел? Какви биха били техническите и нетехническите алтернативи? Кой има най-голяма полза?

## Кой трябва да решава как да се използва ИИ в образованието?

<b>18,9 %</b>	<b>20,2 %</b>	<b>24,2 %</b>	<b>36,7 %</b>
Студенти	Технологични компании	Държавата	Образователни институции

Източник: Gagrčin et al. 2021, S. 23 | n=3.000 (DE, FR, GR, IT, PL, SL), възрастова група: 18-30

От гледна точка на демократичното управление, принципът, че въпросите, засягащи учениците, трябва да се решават заедно с тях, трябва да се взема на сериозно. По-изненадващо е това, че самите млади хора си отреждат най-малко право на глас.

- Колкото повече младежта има възможност да участва в „малките неща“, толкова повече се увеличава способността и самочувствието ѝ да се справя с по-абстрактната сфера на управлението.
- Създайте взаимосвързани възможности за учене, които постепенно изграждат сложност.

### Отчетност

Ако обаче нещата трябва да работят за всички, не може да се разчита само на участието, за да се гарантира това. Какво би станало, ако медиите не бяха обвързани със собствените си етични стандарти, а ги прилагаха само когато имаше повече протести? Гражданите, институциите, икономическите и научните субекти трябва да поемат специална отговорност. Те носят **отговорност пред обществото**.

„Доверието не може да бъде директна цел на политиките. Но има една възможна непряка мярка: да се направи така, че хора и институции да носят отговорност и да се повишат разходите за нарушаване на доверието.“ (Sztompka, 1997, стр. 24)

Конкретно „да се потърси отговорност“ означава възлагане на допълнителни задължения на някого. По отношение на интересите на младите хора това означава, че компаниите и държавата не трябва да могат да използват извинения като казват, че биха искали да включат гласа на младите хора, но за съжаление младите хора са твърде некомпетентни, за да оценят правилно техническите и политическите въпроси, нито показват необходимата ангажираност.

Отговорността обръща ситуацията: когато става въпрос за млади хора, перспективата на отговорността поставя въпроса: **как държавата и организациите гарантират**, че гласът на младите хора се взема под внимание по подходящ начин? Това може да бъде под формата на информация, консултации, участие или механизми за контрол.

## Медийната и информационната екосистема е в неравновесие

Много от проблемите, които обсъждаме във връзка с развитието на дигитализацията, са свързани с информационната екосистема – като фрагментирането на публичния дискурс, поляризацията, разединяването на демократичната публика, преобръщането на медийния пейзаж, умишленото разпространяване на вредна информация и омраза. Затова е логично да разглеждаме **управлението като съществена част от медийната грамотност**.

От доста време насам начинът, по който консумираме и споделяме информация, се променя. С помощта на компютрите по принцип може да се споделят неограничен брой копия на културни артефакти: музика, игри, филми, книги. В **напрежението между интересите на потребителите и притежателите на права** с течение на времето се появили нови решения, които също оформиха развитието на интернет културата. Те варират от неформални самоорганизирани мрежи (често чрез децентрализирани системи) до мрежи за споделяне и изтегляне (в по-голяма или по-малка степен законни) преди около двадесет години и накрая до днешното стрийминг, при което не се обменят физически копия, а **се монетизира достъпът до предлаганите продукти**.

Този пример показва промените в **структурата на приходите от медийни предложения**. По-специално, информационната екосистема не може да бъде разбрана без нейния технологичен и икономически контекст. Тиражът на вестниците е намалял наполовина през последните тридесет години. Високите разходи за заплати на редакционния персонал и печат контрастират с намаляващите приходи от традиционната реклама. Това е довело до поглъщането на малки вестници или закриването на печатни медии и прехода към онлайн предложения (приложения, модели на абонамент „freemium“ или „premium“, приходи от онлайн реклама и др.

Поради важната си роля за демокрацията като така наречената „четвърта власт“ (след законодателната, изпълнителната и съдебната власт),

независимата преса се субсидира в Европа. Под „четвърта власт“ се разбира, че медиите са от съществено значение за създаването на демократична публична сфера и за критично наблюдение на развитието в другите власти, като по този начин дават възможност на гражданите да формират свои собствени преценки и да участват демократично. Пресата също така осигурява контрол и баланс, когато участници в една от другите власти се опитват да нарушат този баланс: чрез предоставяне на информация, отправяне на предупреждения, предлагане на контекст и задаване на критични въпроси.

## Регулаторни области на медиите



Източник: After Schmidt, 2022.

Докато традиционните вестници се превърнаха в дигитални медии, дигиталните услуги, които първоначално се представяха като (предполагаемо неутрални) медийни посредници, все повече се превърнаха в самостоятелни медийни участници. Става ясно, че класификацията на начина, по който се оценява алгоритмичното куриране (подбор и представяне) на съдържание от платформите, е както политически, така и конкурентноправен въпрос. Колкото повече платформите се **използват политически от техните потребители или собственици**, толкова по-неясни стават границите, което представлява предизвикателство за управлението и на двете. Платформите не са неутрални. По-скоро те оказват влияние върху „разделянето и прегрупирането“ на информацията (Schmidt, 2022, стр. 35).

### Младежта: източници на информация за социални и политически въпроси

42%	39%	26%	25%	23%	16%
социални медии	телевизия	онлайн преса и новини	приятели, семейство, колеги	видео платформи	радио

Източник: Европейски съюз 2024б | В7, n=25 863, граждани на ЕС, възрастова група: 16–30 години



## Метод: Медийна среда

Учениците проучват и рисуват своя медиен пейзаж – медиите и източниците, от които получават и споделят социална и обществена информация: печатни медии, онлайн присъствие на „пресата“ и онлайн новинарски услуги, радио, телевизия, онлайн присъствие на обществени радио и телевизионни оператори, платформи за мултимедийно съдържание, социални мрежи. Те проучват междупоколенческите разлики и обсъждат също така своите информационни нужди, особено по отношение на обществената информация.

→ [https://competendo.net/en/My\\_Media\\_Landscape](https://competendo.net/en/My_Media_Landscape)

## Трансфер

Младите хора получават социално-политическата си информация предимно чрез „новите“ участници. 58 % от младите хора вярват, че **наистина важната информация ще стигне до тях**, което означава, че не е необходимо да я търсят активно сами (Gagrčičin et al. 2021, стр. 40). По тази причина те проявяват по-малък интерес към запазването на традиционните печатни редакции и разнообразието от печатни вестници; по-скоро се интересуват от наличието на платформи, които функционират надеждно. За управлението възниква следният основен въпрос: Как може да се гарантира независима, плуралистична и ориентирана към демокрацията и правата на човека информация и в бъдеще?

Ако продължим тази мисъл, образованието трябва да се фокусира върху функцията на медиите, като подчинява формата (например, дигитална или печатна) на нея, в съответствие с принципа „формата следва функцията“: за какво са ни нужни медиите в една демократична Европа?

Освен това може да се обсъди как трябва да бъде оформена социално-политическата информация, за да достигне до младите хора; какво означава това за тези, които предоставят информацията (политици, групи по интереси). Например, как се представят теми, които звучат технократично, но обективно са с много голям обхват?



## За какво са ни нужни медиите?

Медиите поемат важни функции в една демокрация. От това произтичат както привилегии, така и задължения към демократичния ред. Как може да се гарантира структурно независима, плуралистична и ориентирана към демокрацията и правата на човека информация в дигиталната ера? Учениците проучват задачите и функциите на медиите в една демокрация. След това размишляват върху аспектите на управлението и структурната подкрепа на независимите медии.

→ [https://competendo.net/en/Media\\_in\\_Democracy\\_for\\_Democracy](https://competendo.net/en/Media_in_Democracy_for_Democracy)

### Ресурси за вдъхновение

**Newswise.** Програма на Guardian Foundation в цяла Европа.

→ <https://theguardianfoundation.org/programmes/newswise>

**Наръчник: Медийна и информационна грамотност.** Наръчник за обучители от Deutsche Welle (на английски, испански и френски език).

→ <https://akademie.dw.com/en/media-and-information-literacy-a-practical-guidebook-for-trainers-third-edition/a-42423367>

**Доклад на Reuters Institute за цифровите новини.** Докладът за 2024 г. показва нарастващото значение на платформите за консумация и производство на новини.

→ <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2024/dnr-executive-summary>

## Алгоритмите – ваш приятел и ваш проблем

Курирането на съдържание (т.е. изборът на това, което човек вижда, в какъв контекст и в какъв ред) се различава значително от по-старите форми на медиите. Във вестниците, например, рубриките вече ясно показват дали дадена страница съдържа политическо, икономическо или културно съдържание. Стриймовете обаче функционират по различен начин.



*„От една страна, самите потребители оказват пряко влияние върху избора на публикациите, които искат да виждат, защото следват други акаунти, абонират се за съдържание или умишлено търсят предложения. От друга страна, повечето платформи приемат, че хората искат да виждат повече от това, което, според много обширните и подробни данни за търсене а информация от миналото вече са гледали често или продължително.“ (Mahrt, 2024, стр. 6)*

Например, една платформа може да направи силно емоционалното, радикално съдържание особено привлекателно за потребителите и да ги мотивира да се потапят все по-дълбоко в него (това често се нарича „заешки дупки“). Или може да направи точно обратното, като разпознае такова съдържание рано и го потисне.

Решението кои принципи да се използват за куриране или препоръчване на съдържание зависи от различни съображения – платформите обикновено имат силен интерес към взаимодействието и ангажираността на потребителите, както и към предоставянето на силно целенасочена реклама. Освен това платформите могат да предпочитат и определена политическа ориентация.

От системна гледна точка отговорността за проблемната комуникация не може да се възложи на един единствен участник, а по-скоро на всички, които са ангажирани в създаването, обработката и споделянето: „агентът“, който създава изфабрикуваното съобщение, може да е различен от агента, който произвежда това съобщение – който също може да е различен от „агента“, който разпространява съобщението. По същия начин, ние се нуждаем от задълбочено разбиране за това кои са тези агенти и какво ги мотивира“ (Wardle & Derakhshan, 2017, стр. 6).

Wardle и Derakhshan правят разграничение между погрешна информация, дезинформация и злонамерена информация като трите основни аспекта на това, което наричат „информационен хаос“.

## Информационен хаос

Дигитална информационна екосистема, изведена от равновесие от злонамерена информация, дезинформация и невярна информация.

- **Дезинформация.** Информация, която е невярна и умишлено създадена, за да навреди на дадено лице, социална група, организация или държава.
- **Невярна информация.** Информация, която е невярна, но не е създадена с намерението да навреди.
- **Злонамерена информация.** Информация, която се основава на реалността и се използва, за да навреди на дадено лице, организация или държава. (Wardle & Derakshyan, 2017, стр. 20).

Ако човек иска да действа ефективно срещу по-нататъшното разпространение на проблемно съдържание, е необходимо също да разбере как работи курирането и да научи стратегии за ефективно ограничаване на такова съдържание. Освен това, намеренията зад дадено съобщение и неговата частична динамика играят решаваща роля. Следователно, обучението за проверка на фактите е устойчиво само когато е **част от образование, което се занимава с информационния хаос**. Дейностите, които просто учат хората чрез анализ на текстове да разграничават фалшивото от надеждното съдържание или пропагандата на омраза от ангажираните участия в дебата, достигат своите граници тук.

Въпреки че настоящите проучвания върху „филтърните балони“ или „ехо камерите“ сочат, че не трябва да бъдем прекалено песимистични, **разпространението** на вирусно и емоционално заредено съдържание може все пак да допринесе за поляризацията на дискурса. В такъв контекст информацията, която е релевантна от гледна точка на демокрацията, но не е подготвена по атрактивен начин, може да срещне по-големи затруднения да достигне до читателите.

Mahrt посочва, че при обстоятелства като Брекзит „дори и малък ефект върху мненията може да има сериозни последствия“, макар че като цяло не може да се говори за систематична манипулация на формирането на мнения. Освен това „хората с много ограничен или от радикални източници на новини“ могат да се радикализират по-лесно (Mahrt, 2024, стр. 13). Платформите изглеждат действат като **ускорители**. Радикалните участници се възползват от това във форуми и платформи, ориентирани към младежта. Политическата комуникация също се адаптира към правилата и стимулите на социалните медии.



## Усилване на любовта и гнева ми

Групата чете съдържание от различни области и реагира на него по подобен начин, както би го направила в социалните медии. Участниците имат следните възможности за реакция:

за реакция:



Споделят се различни публикации, свързани със социално-политическа информация. Система за оценяване разкрива неравномерното тегло на различните реакции:

### Усилващи фактори

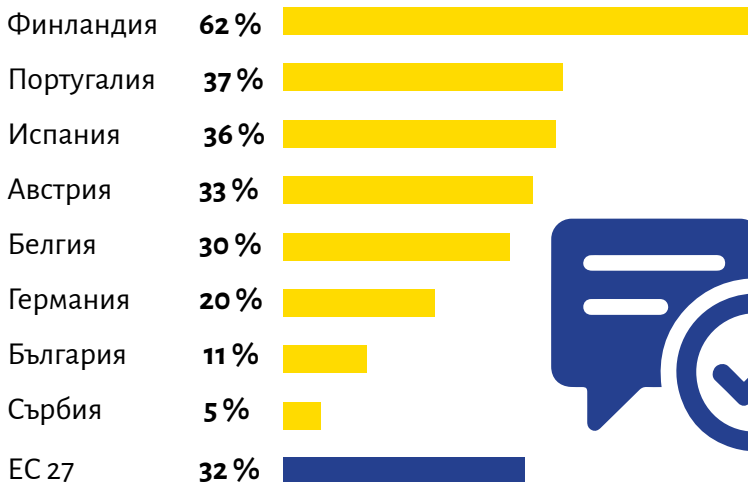
	4	3	3	2	1	1	2	3	4

Разсъжденията се фокусират върху интересите и механизмите на платформите, речта на омразата, условията за политическо съдържание и правилата за платформите.

→ [https://competendo.net/en/Amplify\\_My\\_Love\\_and\\_Anger](https://competendo.net/en/Amplify_My_Love_and_Anger)

## Практика за проверка на фактите от младежи

### Проверена достоверност на медиите:



Източник: Евростат: Оценка на данни, информация и цифрово съдържание (от 2021 г. нататък) isoc\_sk\_edic\_i21\_\_custom\_14948721



## Изкуствен интелект: надежден източник на информация?

Чатботове като ChatGPT революционизираха начина, по който търсим информация – вече е възможно да получим подробни отговори на всичките си въпроси за секунди, да създаваме изображения, които не рисуваме или фотографираме сами, и да подаваме команди за писане на код. Но дали така наречените големи езикови модели (LLM) са надеждни? Възможно ли е изкуственият интелект (ИИ) да дава дискриминационни отговори? В този уъркшоп участниците изследват пристрастността в ИИ и научават как той се създава от данните за обучение на ИИ. Те обмислят за какво може да се използва ИИ в ежедневието и научават по забавен начин как работи целенасоченото подсказване. Създаден от mediale pfade (DE)

→ [https://competendo.net/en/AI-Trustworthy\\_Source\\_of\\_Information](https://competendo.net/en/AI-Trustworthy_Source_of_Information)

→ <https://medialepfade.org/>

## Авторитаризъм и популизъм

Дори в европейските страни виждаме как медийната политика се използва за ограничаване на плурализма и върховенството на закона. Журналистите и активистите в малките организации на гражданското общество често са първите, които усещат ефектите от авторитарните политики. Примерът с Полша илюстрира колко трайни са намесите в свободата на медиите и колко големи могат да бъдат структурните щети. „Свободата на пресата е подложена на изпитание от управляващите партии в Унгария (67-о място), Малта (73-о място) и Гърция (88-о място) – страните с най-ниски позиции в ЕС. Италия на Джорджия Мелони (46-о място) също е спаднала с пет места.“ (Репортери без граници, 2024 г.). От друга страна, Португалия и България – макар че последната все още е на сравнително ниско ниво – показват, че положително развитие е възможно.

## Свобода на пресата: Европа в глобално сравнение

	2024	2019	2014
NL	4 →	4	2
PT	7 ↑	12	30
DE	10 ↑	13	14
ES	30 ↓	29	35
IT	46 ↓	43	49
PL	47 ↑	59	19
BG	59 ↑	111	100
HU	67 ↑	87	64

Източник: Репортери без граници (2024)

да предоставя решения. За разлика от много от по-старите поколения, те вече нямат пряк опит от живота под авторитарни режими или военни диктатури.

Тук се заражда **популизъм**. Под този термин се групират различни политически стратегии, които конструират и подчертават **предполагемо естествено разделение** между изкуствената политика и „нормалните“ хора. Те отхвърлят отклоненията от така наречената норма – отклонения, които обаче съставляват същността на плуралистичната публична сфера и нейната представителна демокрация. Те създават впечатлението, че застъпват по-пряка връзка между политиката и „народната воля“ на „нормалните“ хора, потискани от системата. В по-крайните си форми популизъм изразява недоверие не само към „политиката“, но и към всички институции.

В същото време държавите **подкрепят и независимата преса**. Например, те намаляват данъците върху печатните продукти или предоставят директни субсидии за журналистиката (DIW Econ, 2022, стр. iv).

Общата тенденция на неравенство в европейските общества също оставя своя отпечатък. Младите хора винаги са били особено засегнати от социални сътресения и кризи като икономически кризи, конфликти, бюджетни съкращения и жилищна криза. Това не насърчава автоматично доверието в способността на демокрацията

“ ”

„Популистите [...] не се противопоставят на принципа на политическото представителство, а просто са скептични към всички посреднически институции – не само в политиката, но и по отношение на посредническата, и следователно винаги посредническа, публична сфера“ (Müller, 2016, стр. 199).

Въпреки това, трябва да се има предвид разликата между реалността и начина, по който тя се представя в социалните медии. Mau et al. (2023) показват, че социалният център е по-малко поляризиран, отколкото изглежда. Силата на тези амбивалентни центристски сили зависи от политическата култура. Мау създава термина „**предприемачи на поляризация**“ за хора, които с помощта на механизмите на платформите имат стимул да ескалират напрежението или умишлено да използват платформите като част от стратегията си за достигане до по-широка аудитория.

Предприемачите, които се занимават с поляризация, като особено активни потребители на платформи, могат да бъдат открити във всички области – в държавата, икономиката, медиите, църквите, гражданските инициативи или неправителствените организации. С поглъщането на X от Илон Мъск, един предприемач, занимаващ се с поляризация, се превърна в активен оператор на платформа. Други може да последват примера му.



### **Поляризацията като тенденция**

и като резултат от социалното неравенство, конфликтите и кризите. Утвърдените центристски решения изглежда не дават резултат.

### **Предприемачи на поляризация**

Популизъмът, антагонистичната култура на дебатите, антиплюралистичните авторитарни сили или злонамерени чуждестранни фактори заедно рисуват картината на едно общество в състояние на извънредна ситуация – такава, която, според тях, трябва да бъде разрешена конкретно чрез преодоляване или ограничаване на демокрацията и върховенството на закона.



## Колекция: Отказ от антифеминизма в TikTok

Антифеминистките наративи стават все по-видими в социалните медии – особено в TikTok. Представени като хумор, начин на живот или „здрав разум“, тези послания често прикриват мирогледи, които подкопават демократичните ценности и равенството между половете. Наборът от методи съдържа 13 модулни дейности, които могат да се използват самостоятелно или последователно. Всеки метод разглежда конкретни аспекти – от анализиране на мултимодални публикации в TikTok до разбиране на алгоритмичното разпространение на съдържание и разработване на контрастратегии за овластяване. (методите са на немски език). Пример за метод на английски език: Digital Refelctions

- <https://www.antiantifeminism.org/oer/> (на немски език)
- [https://competendo.net/en/Digital\\_Reflections\\_on\\_Media\\_Usage](https://competendo.net/en/Digital_Reflections_on_Media_Usage)

## Трансфер

Педагогиките за медийна грамотност трябва да отчитат тези по-широки тенденции. Младите хора наистина осъзнават поляризацията, но те не свързват по-широкия социално-политически контекст със собствените си действия, а го приписват на другите. Следователно те не са безкритични, както подчертава Гемков: „За тази тенденция младите хора – в контраст с техните собствени медийни практики – считат социалните медии за частично отговорни. Като причини за това се посочват, по-специално, ориентирани към потребителите оператори на платформи с техните алгоритмично персонализирани предложения и неопределено експлоатиране на човешката психика.“ (Gemkow, 2023, стр. 51)

От това може да се заключи, че младите хора са наясно с влиянието на платформите върху тяхното възприятие за обществото. В същото време обаче те проявяват сравнително малък интерес към влиянието на собственото си поведение и това на приятелите си върху публичното пространство и плуралистичната демокрация.



**Ефективно противодействие на конспиративните нарративи и фалшивите новини.** Образователни материали от aktuelles forum (на немски език)

→ <https://politischbilden.de/material/pocket-workshop-verschwörungserzählungen/>

**Разкрийте конспирацията зад конспирациите.** Ръководство за основните елементи на конспиративните нарративи, разпространението им и езика, използван в тях, от Dare to be Grey (на нидерландски и английски език).

→ <https://www.daretobegrey.com/unravel-conspiracies>

**Как да се справяме с конспиративните теории: какво трябва да знаят учителите.** Публикувано през 2022 г. от ЮНЕСКО.

→ <https://doi.org/10.54675/QQAE9102>

## Източници

- Council of Europe. Digital Citizenship Education. <https://www.coe.int/en/web/education/digital-citizenship-education>, accessed 31/03/2025
- Cosgrove, J. and Cachia, R., DigComp 3.0 – European Digital Competence Framework, fifth edition, Publications Office of the European Union, 2025, <https://doi.org/10.2760/0001149>
- DIW Econ (2022) Situation der lokalen Presse in Deutschland. Die Situation der lokalen Presse in Deutschland und ihre Herausforderungen im Zeitalter der Digitalisierung. Gutachten im Auftrag der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM). [https://kulturstaatsminister.de/fileadmin/user\\_upload/Downloads/2023-03-31-gutachten-zur-situation-der-lokalen-presse-data.pdf](https://kulturstaatsminister.de/fileadmin/user_upload/Downloads/2023-03-31-gutachten-zur-situation-der-lokalen-presse-data.pdf), accessed 13/08/2025
- Edelman Trust Institute (2024). Edelman Trust Barometer 2024. Supplemental Report: Insight for the Tech Sector.
- Edelman Trust Institute (2025). Global Report. Trust and the Crisis of Grievance. [https://www.edelman.com/sites/g/files/aatuss191/files/2025-01/2025%20Edelman%20Trust%20Barometer\\_Final.pdf](https://www.edelman.com/sites/g/files/aatuss191/files/2025-01/2025%20Edelman%20Trust%20Barometer_Final.pdf), accessed 05/05/2025
- Edelman Trust Institute (2025b). Global Report. Trust and the Crisis of Grievance. With Insights for the Technology Sector [https://www.edelman.com/sites/g/files/aatuss191/files/2025-02/2025%20Edelman%20Trust%20Barometer\\_Insights%20Technology%20Sector\\_FINAL.pdf](https://www.edelman.com/sites/g/files/aatuss191/files/2025-02/2025%20Edelman%20Trust%20Barometer_Insights%20Technology%20Sector_FINAL.pdf), accessed 10/11/2025
- European Commission (13/10/2025). Commission advances in the completion of the Common Charger initiative. [https://energy.ec.europa.eu/news/commission-advances-completion-common-charger-initiative-2025-10-13\\_en](https://energy.ec.europa.eu/news/commission-advances-completion-common-charger-initiative-2025-10-13_en)
- European Commission (EC) (2024). Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology. (2024). Special Eurobarometer 554. Artificial Intelligence and the future of work. Eurobarometer Report. European Commission. <https://data.europa.eu/doi/10.2767/8591026>

- European Commission (EC) (2024b). Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology. (2024). Special Eurobarometer 551. The digital decade: Eurobarometer report. European Commission. <https://data.europa.eu/doi/10.2759/927260>
- European Union Agency for Fundamental Rights (FRA) (2020). What Do Fundamental Rights Mean for People in the EU? Fundamental Rights Survey. <https://doi.org/10.2811/606553>
- Eurostat (2025). Evaluating data, information and digital content (2021 onwards)“ Online data code: isoc\_sk\_edic\_i21 [https://doi.org/10.2908/ISOC\\_SK\\_EDIC\\_I21](https://doi.org/10.2908/ISOC_SK_EDIC_I21)
- Gagrčin, E., Schaetz, N., Rakowski, N., Toth, R., Renz, A., Vladova, G., & Emmer, M. (2021). We and AI - Living in a Datafied World: Experiences & Attitudes of Young Europeans. Weizenbaum Institute; Goethe-Institut. <https://doi.org/10.34669/WI/1>
- Gemkow, Johannes (2023). Polarisierung durch oder auf soziale(n) Medien? In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hg.). Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Band 14. Jena, 44–57. <https://doi.org/10.19222/202314/04>
- Landesmedienanstalten (2021). Information sheet: Differentiation between media intermediaries and media platforms. Direktorenkonferenz der Landesmedienanstalten, Fachausschuss Netze, Technik, Konvergenz, Berlin, 10.11.2021. [https://www.die-medienanstalten.de/fileadmin/user\\_upload/die\\_medienanstalten/Service/Merkblaetter\\_Leitfaeden/english\\_versions/Differentiaton\\_media\\_intermediaries\\_media\\_platforms.pdf](https://www.die-medienanstalten.de/fileadmin/user_upload/die_medienanstalten/Service/Merkblaetter_Leitfaeden/english_versions/Differentiaton_media_intermediaries_media_platforms.pdf), accessed 28/08/2025
- Mahrt, M. (2024). Digital democracy: Do social media steer opinion formation? (fundamentals series). Berlin: Weizenbaum Institute. <https://fundamentals.weizenbaum-institut.de/de/digitale-demokratie/>, accessed 28/08/2025
- Mau, S.; Lux, T; Westheuser, L. (2023). Triggerpunkte. Konsens und Konflikt in der Gegenwartsgesellschaft, Suhrkamp Verlag, Frankfurt (Main).
- Müller, J.-W. (2016). Was ist Populismus? ZPTH - Zeitschrift für Politische Theorie, 7(2), 187-201. <https://doi.org/10.3224/zpth.v7i2.03>
- Reporters Without Borders (2024). EUROPE - CENTRAL ASIA. Toxic Kremlin influence reaches EU <https://rsf.org/en/classement/2024/europe-central-asia>, accessed 28/08/2025
- Schmidt, J.-H.. (2022). Zwischen Partizipationsversprechen und Algorithmenmacht: Wie soziale Medien politisches Handeln prägen. Landeszentrale für politische Bildung, Erfurt.
- Staab, P. (2019). Digitaler Kapitalismus. Markt und Herrschaft in der Ökonomie der Unknappheit. Berlin
- Sztompka, P. (1997). Trust, distrust and the paradox of democracy, WZB Discussion Paper, No. P 97-003, Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung (WZB), Berlin <https://hdl.handle.net/10419/50255>
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO, 2024a). Internet universality: advancing inclusive digital transformation with ROAM-X Indicators. <https://doi.org/10.58338/CPTK8651>
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO, 2024b). AI competency framework for students. <https://doi.org/10.54675/JKJB9835>
- Vivona, V.; Caranti, N. (2020). The Impact of Digitalisation on Media and Journalism. Digital Transformation in Learning for Active Citizenship. DARE – Democracy and Human Rights Education in Europe, Brussels <https://dttools.eu/>, accessed 2025/09/12
- Wardle, C.; Derakhshan, H. (2017). Information Disorder. Toward an interdisciplinary framework for research and policy making. Council of Europe, Strasbourg
- Zimmermann, N. (2020). The Internet, Big Data & Platforms. Digital Transformation in Learning for Active Citizenship. DARE – Democracy and Human Rights Education in Europe, Brussels <https://dttools.eu/>, accessed 2025/09/12



## ОКОЛНА СРЕДА

### Критичен поглед върху въздействието на дигитализацията

От Маркус Пласенсия-Канцлер

Всеки смартфон, който държим в ръцете си, носи невидима раница. Тя съдържа суровини от мини в Африка, условия на труд във фабрики в Азия, разходи за електроенергия от европейски сървърни ферми – и често завършва на сметище в глобалния Юг. Тази раница е тежка, дори и да не можем да я видим.

Концепцията за „екологичната раница“ разкрива една важна истина: дигиталните устройства са физически продукти, а не виртуални, и носят екологична и социална тежест, която далеч надхвърля тяхната физическа маса. Всъщност за производството на един смартфон се използват около 44 кг природни ресурси. Дори един час стрийминг има измерим въглероден отпечатък, около 36 г CO<sub>2</sub>, което е приблизително колкото използва електрическата кана, когато кипва вода. Тази стойност, според оценки на Международната енергийна агенция (IEA, 2022), може да се счита за разумно приближение, но действителните емисии варират в зависимост от метода на изчисление.

Някои проучвания вземат предвид само електроенергията, използвана от центровете за данни, докато други включват и енергията, необходима за мрежите, крайните устройства или производствените процеси. Фактори като качеството на видеото, типът на мрежата (Wi-Fi или мобилни данни) и регионалният микс от електроенергия допълнително влияят на резултата. Според Германската агенция за околна среда Umweltbundesamt (2023) въглеродният отпечатък на един час видео стрийминг варира между 20 и 120 грама CO<sub>2</sub>, в зависимост от тези параметри. Всички проучвания са единодушни: **дигиталните услуги не са нематериални** – те консумират енергия и ресурси, а тяхното въздействие върху околната среда е измеримо.

Независимо дали пишете съобщения в WhatsApp, стриймвате или отваряте приложение, всичко това генерира емисии, които са пряко срав-

ними с тези от изкопаемите горива. Това триизмерно взаимодействие между материали, енергия и дигитализация често остава невидимо. То става видимо само когато заедно го разгледаме критично.

За младите хора това означава, че ежедневието им в дигиталния свят има фино, но значително въздействие върху околната среда и климата. Дигиталните устройства и услуги изглеждат елегантни, прозрачни и удобни, но екологичният им отпечатък е ясно забележим. Ето защо работата с младежи се нуждае от ясни образи, възможности за разбиране и пространства за размисъл: например за „раницата“, която всяко устройство носи, или за факта, че на пръв поглед незабележимият стрийминг има реална стойност на CO<sub>2</sub>.

В тази глава се разглеждат три взаимосвързани измерения на дигиталните технологии и устойчивостта. Първо, се разглеждат материалните основи на нашия дигитален свят. От добив на ресурси и преработка на суровини до генериране на отпадъци. Всеки смартфон, компютър и център за данни зависи от сложни глобални вериги за доставки със съществено въздействие върху околната среда. Второ, разглежда се двойната роля на дигитализацията в климатичната криза. Макар енергоемките технологии да водят до емисии, те едновременно с това позволяват иновативни, базирани на данни подходи за защита на климата. Накрая, се разглежда как дигиталният начин на живот, стриймингът, игрите, онлайн потреблението оформят ежедневните поведения с последствия за околната среда. Като разберат тези връзки, младите хора могат да размишляват критично върху своите дигитални навици и да открият по-устойчиви начини за взаимодействие с технологиите. Всяка секция съчетава факти от контекста с практически примери от работата с младежи и завършва с провокиращи отворени въпроси („празнини“), идеални за използване в проекти, в работилници или в ежедневието.

## Материални аспекти на дигитализацията

Когато младите хора държат смартфоните си в ръцете си, те изглеждат като леки, чисти и ежедневни устройства. Но в действителност те носят в себе си джобна мина от суровини. Всеки смартфон съдържа над петдесет различни метала и минерали – от мед и злато до кобалт и редки земни елементи. Тези материали обикновено се добиват в отдалечени региони, често при условия, свързани с детски труд, опасна работна среда и масивна намеса в екосистемите. Самото устройство изглежда

нематериално, почти безтегловно, но историята на материалите, от които е направено, е тежка и сложна.

Тази представа предлага важен подход към работата с младежи: да направим невидимото видимо. Като обръщаме внимание на материалното измерение на дигиталните устройства, даваме на младите хора възможност да свържат собствения си живот с глобалния контекст и да поставят критичен въпрос за цената на ежедневната им употреба.

## Суровини

Суровините са естествено срещащи се вещества, извлечени от земята, които се използват като изходен материал в производството и изработката на стоки. Те се намират в необработен или минимално обработен вид и служат като основни компоненти за създаването на готови продукти.

В контекста на дигитализацията суровините се отнасят конкретно до критични суровини като редкоземни елементи, кобалт, литий и мед, които са от съществено значение за производството на електронни устройства и дигитална инфраструктура.

## Защо материалността е важна

В публичния дебат дигитализацията често се описва като „нематериална“ или „виртуална“. Но всяко кликуване, всяко съобщение и всяко видео има материална основа: суровини, енергия, транспортни маршрути, отпадъци. Устройствата не са направени от „данни“, а от метали, пластмаси и редки минерали. Центровете за данни не са облаци, а енергоемки сгради с километри кабели и гигантски системи за охлаждане.

Особено важно е в работата с младежи да се вземат предвид тези материални аспекти. Тук става осезаемо очевидното противоречие между „дигитално“ и „екологично“: смартфонът не е само средство за комуникация и забавление, но и продукт, който консумира природни ресурси и повдига социални въпроси.

Когато младите хора осъзнаят тази връзка, възникват нови въпроси: Откъде идват суровините в мобилния ми телефон? Кой работи с тях и при какви условия? Какво се случва с устройството, когато се счупи или бъде заменено? Тези въпроси не са чисто технически по своята същност – те засягат въпроси на справедливостта, устойчивостта и отговорност-

та. Тази тема отваря много точки на допир за работата с младежи. Тя свързва ежедневния опит (мобилния телефон в джоба ти) с глобални проблеми (добив на суровини, справедливост, трудови права). Когато младите хора разберат, че тяхното устройство не идва „от нищото“, а е изминало дълъг път, те осъзнават връзки, които обикновено остават невидими.

## Суровини и минно дело

Смартфоните, лаптопите и таблетите се състоят от много повече от стъкло и пластмаса. Всяко устройство съдържа сложна смес от над петдесет различни метала и минерали. (Fraunhofer IZM ; вж. също Teconolgia Libre de Conflicto, 2017). Те включват мед и алуминий за кабели и корпуси, злато и сребро за контакти, литий за батерии, кобалт за акумулаторни батерии и редица така наречени редкоземни елементи като неодим, лантан и тантал, които са незаменими за микрофони, високоговорители и вибрационни мотори. Тези материали са от съществено значение за дигиталния свят и в същото време са изключително проблематични за добив.

Тези суровини се добиват главно в страните от Южното полукълбо. Един пример е добиването на кобалт в Демократична република Конго, която произвежда около 70 % от световното производство на кобалт. (Федерална агенция за геонауки и суровини, Германия, 2023). Доклади документират масивно унищожаване на околната среда, отравяне на водата и опасни условия на труд, които често засягат деца. Подобни истории могат да се разкажат и за добива на литий в така наречения „литиеви триъгълник“ – Чили, Аржентина и Боливия. За добива на един килограм литий се използват хиляди литри вода - в региони, които и без това страдат от недостиг на вода.

В допълнение към екологичните последствия, на преден план излизат и въпроси, свързани с глобалната справедливост. Докато младите хора в Европа или Северна Америка с нетърпение очакват следващата актуализация на смартфоните си, хората в други региони понасят екологичните и социалните разходи на това потребление. Тази асиметрия ясно показва, че дигитализацията не е само технически, но и политически и етичен въпрос.

Друг проблем е липсата на прозрачност във **веригите за доставки**. Дори големи компании като Apple и Samsung често не са в състояние да гарантират, че суровините в техните устройства произхождат от справедливи

и екологични източници. Въпреки че съществуват сертификационни подходи като „Насоките на OECD за надлежна проверка“ (OECD, 2026) и инициативи за „минерали без конфликти“, на практика проследимостта на материалите остава до голяма степен неясна. За потребителите – включително младите хора – е почти невъзможно да проследят откъде произхождат отделните компоненти на мобилните им телефони.

„Дигитализацията не е само въпрос на технологии и ресурси, но и на власт. Изследователите използват термина „дигитален колониализъм“, за да опишат зависимостта на много страни от Глобалния север:

- Суровините се добиват в Глобалния юг, често при несигурни условия.
- Данните и платформите са в ръцете на няколко международни корпорации (главно от САЩ и Китай).
- Електронните отпадъци често се изнасят в по-бедните страни, които трябва да живеят с последствията.

По същия начин, по който традиционните колониални структури определяха достъпа до суровини, дигиталният свят също формира нови зависимости. За работата с младежи този термин може да отвори вратата към разговори за глобалната справедливост в контекста на смартфоните, приложенията и интернет.“ (вж Dachwitz & Hilbig, 2025)

### Топ 5 на световните производители на електронни отпадъци

1. Норвегия	<b>27 kg</b>	Средно за света: <b>7,8 кг на глава</b> от населението
2. Великобритания	<b>24 kg</b>	
3. Швейцария	<b>23 kg</b>	
4. Франция	<b>22 kg</b>	
5. Исландия	<b>22 kg</b>	



Източник: Baldé et al 2024, стр.10

### Дигитален колониализъм

Изследователите и авторите, които използват термина „дигитален колониализъм“, се позовават на доминирането и контрола на големите технологични корпорации или държави, предимно от Северното полукълбо, върху дигиталната инфраструктура, данните, платформите и пазарите в други региони, особено в Южното полукълбо. Това води до нови форми на зависимост и експлоатация в цифровата ера, където извличането и комерсиализацията на данни затвърждават глобалните неравенства.

## Производство и енергия

След като суровините бъдат извлечени, започва следващият етап: производството. Дигиталните устройства се създават в изключително сложни вериги за доставки, които обхващат няколко континента. Докато смартфонът достигне рафтовете в Европа като готов продукт, той вече е изминал дълъг път. Метали от Африка или Южна Америка, компоненти от Източна Азия, софтуерно разработване от Северна Америка или Европа. Само производството на един смартфон включва няколкоста производствени етапа. От топене на металите до производството на чипове и окончателното сглобяване.

Производството на полупроводници и микрочипове е особено енергоемко. То изисква чисти помещения, които се охлаждат постоянно и работят под високо налягане, и консумира огромни количества вода и химикали. Проучванията говорят за т.нар. „вградена енергия“. Още преди да бъде включено за първи път, устройството съдържа голямо количество енергия, значително повече отколкото консумира по време на последващата употреба. (FMD Kompetenzzentrum Mikroelektronik, 2024). Това означава, че по-голямата част от екологичния отпечатък не се създава по време на употреба, а още по време на производството.

Друг аспект се отнася до условията на труд в производствените съоръжения. В страни като Китай и Виетнам устройствата често се сглобяват при несигурни условия. Дълги смени, ниски заплати, висока зависимост от глобални корпорации. Този аспект е важен за младите хора, защото показва, че дигитализацията не е „неутрална“, а е вградена в социалните и икономическите властови отношения.

В тясна връзка с производството е въпросът за дизайнерските решения. Много устройства са проектирани по такъв начин, че са трудни или невъзможни за ремонт. Залепени батерии, специални винтове, липсващи резервни части или софтуерни актуализации, които се преустановяват след няколко години. Всичко това означава, че устройствата се заменят по-бързо, отколкото е технически необходимо. Този принцип е известен като **остаряване**: планираното или поне съзнателно прието съкращаване на експлоатационния живот на продуктите. Това е основната причина, поради която постоянно трябва да се произвеждат нови устройства, със свързаните с това екологични и социални разходи.

Тук има голям потенциал за обучение в работата с младежи: да се направи производството и енергията видими. Младите хора могат да

си зададат въпроса: какво означава, ако мобилният ми телефон вече е конзумирал повече енергия по време на производството си, отколкото аз някога бих могъл да спестя чрез енергоспестяващи режими? (Fraunhofer IZM, 2022; RTR, 2024).

Защо моето устройство е проектирано по такъв начин, че трябва да го подменям след три години? И какви алтернативи има – от модулни устройства като Fairphone до политически инициативи за „право на ремонт“?

Но дори устройствата с кратък живот не изчезват просто така. Когато бъдат заменени, те се превръщат в електронни отпадъци, един от най-бързо растящите потоци от отпадъци в световен мащаб. (Forti et al., 2020; Global E-waste Monitor, 2024)

## Fairphone

Fairphone (справедлив телефон) е социално предприятие, което произвежда модулни, ремонтируеми смартфони, проектирани за дълъг живот и етично снабдяване. Основана през 2013 г. в Нидерландия, Fairphone дава приоритет на справедливи условия на труд, на минерали, добивани без конфликти, и на екологична устойчивост. Модулният дизайн позволява на потребителите лесно да заменят отделни компоненти като батерии или дисплеи, удължавайки живота на устройството и намалявайки електронните отпадъци. Fairphone предизвиква модела на планирано остаряване в индустрията, като комбинира етично производство с възможност за ремонт от потребителя.



## Тайният живот на изкуствения интелект

Този уъркшоп оспорва популярните, фокусирани върху технологиите нарративи за изкуствения интелект (ИИ), като премества фокуса от научнофантастични представи и технически дефиниции към социалните, икономическите, екологичните и материални условия, които оформят ИИ системите. Вместо да третират ИИ като автономен или чисто цифров феномен, участниците изследват ИИ като **социотехническа асамбляж** – сложна система, включваща човешки труд, глобални инфраструктури, природни ресурси, корпоративни интереси и културна динамика. Чрез насоки за философията, дизайна и внедряването на технологиите на

ИИ, както и чрез четири тематични задачи, участниците критично изследват съвременните тенденции, дискурси и реалните последици от ИИ. Те съвместно документират своите прозрения в една брошура, като подчертават често скритите материални и политически измерения на дигиталните технологии.

→ [https://competendo.net/en/Secret\\_Life\\_of\\_AI](https://competendo.net/en/Secret_Life_of_AI)

## Е-отпадъци и рециклиране

Когато едно устройство достигне края на своя експлоатационен срок, историята му далеч не е приключила. Всяка година в световен мащаб се генерират над 50 милиона тона електронни отпадъци, а тенденцията е възходяща. Прогнозите предвиждат, че до 2030 г. тази цифра ще нарасне до над 70 милиона тона. (Global E-waste Monitor 2020) Само около 20 % от тези отпадъци се рециклират официално. Останалите се депонират на сметища, изгарят се или се изнасят в страните от Южното полукълбо, където устройствата често се разглобяват при опасни условия. (Global E-waste Monitor 2024).

Добре известен пример е сметището за електронни отпадъци Agbogbloshie в Гана, където деца и младежи изгарят кабели с голи ръце, за да извличат мед. Това води до образуването на силно токсични димни газове, които трайно замърсяват почвата и въздуха. Подобни сцени могат да се видят в Индия, Нигерия и Китай. Електронните отпадъци са не само екологичен проблем, но и сериозен проблем за здравето и правата на човека.

### Електронни отпадъци

Е-отпадъците (електронни отпадъци) са излезли от употреба и изхвърлени електрически и електронни уреди като компютри, смартфони, телевизори и домакински уреди. Те са един от най-бързо нарастващите потоци отпадъци в световен мащаб и съдържат както опасни материали, така и ценни ресурси, подлежащи на рециклиране. Правилното управление на е-отпадъците е от съществено значение за защитата на човешкото здраве и околната среда.

→ Повече информация: <https://globalewaste.org/map/>

Рециклирането може да бъде решението, но всъщност реалността е по-сложна. Много устройства са проектирани по такъв начин, че са трудни за разглобяване. Батериите са залепени, металите се използват в малки количества, софтуерните актуализации са преустановени –

всичко това затруднява възстановяването на суровините. Въпреки че съществуват иновативни процеси за възстановяване на метали като злато и кобалт, разходите са високи, а процентът на рециклиране е нисък. Това повдига въпроса: как можем да затворим цикъла?

Има обещаващи подходи, които могат да бъдат преподавани на младите хора в образователен контекст:

- Повторна употреба и рециклиране: Рециклиране и повторна употреба на устройствата, вместо да ги изхвърляме.
- Право на ремонт: Политически движения, които изискват от производителите да позволяват ремонти.
- Модулни устройства, които са специално проектирани така, че компонентите да могат лесно да се заменят.
- Модели за споделяне: споделяне на устройства, за да се спестят ресурси.

За работата с младежи електронните отпадъци са тема, която лесно може да се свърже с конкретни преживявания. Почти всеки млад човек знае какво е да имаш „стар мобилен телефон“, който лежи в чекмеджето. Това може да се използва, за да се предизвика дискусия: Защо пазим старите устройства? Защо не ги рециклираме? Каква отговорност носим като потребители?



## Светът в твоя смартфон

Ресурси, глобална справедливост, устойчивост, потребление, дигитализация, неравенство

Това упражнение показва колко силно дигиталните устройства са свързани с глобалните вериги на доставки, социалните условия и екологичните проблеми. Участниците намират най-важните суровини за смартфон на карта на света (аналогова или дигитална). Това разкрива, че зад всяко устройство стоят сложни производствени и експлоатационни отношения, които засягат и въпроси на глобалната справедливост, устойчивостта и политическата отговорност.

След упражнението по картографиране учениците обсъждат различни въпроси.

### Цели

- Повишаване на осведомеността за глобалното измерение на дигиталните устройства

- Да се признаят връзките между добив на суровини, производство и потребление
  - Размисъл върху връзката между социалната и екологичната справедливост и дигитализацията  
Критично да поставят под въпрос какви политически и индивидуални възможности за действие съществуват
- [https://competendo.net/en/The\\_World\\_inside\\_a\\_Smartphone](https://competendo.net/en/The_World_inside_a_Smartphone)

## Работна група за бъдещето: Мобилният телефон на бъдещето

Устойчивост, дигитализация, иновации, критично мислене, глобална справедливост, отговорно потребление

В този „Семинар за бъдещето“ младите хора изследват проблемите, причинени от днешните смартфони, и разработват творчески идеи за по-устойчиво и справедливо цифрово бъдеще. Започвайки от критично размисление, те преминават към положителни визии и завършват с конкретни действия, които могат да бъдат приложени в собствения им живот или в техните общности.

### Цели

- Засилване на критичното съзнание по отношение на екологичните и социалните проблеми, свързани с цифровите технологии
  - Насърчаване на творческото и ориентирано към решения мислене
  - Даване на възможност на младите хора да измислят устойчиви алтернативи
  - Насърчаване на участието и споделената отговорност за дигиталната трансформация
- [https://competendo.net/en/Mobile\\_Phone\\_of\\_the\\_Future](https://competendo.net/en/Mobile_Phone_of_the_Future)

## Ремонтна работилница за млади хора

Култура на ремонта, устойчивост, самоефективност, кръгова икономика, право на ремонт, опазване на ресурсите

В този практически уъркшоп младите хора отварят и изследват повредени дигитални устройства, за да разберат как са направени и да видят какво може да се поправи. Имат възможност самите те да бъдат ефективни и да работят в екип, докато откриват, че удължаването на живота на устройствата е осезаем принос към устойчивостта и опазването на ресурсите. Дейността свързва практически-

те умения с размисъл върху потребителските навици и „правото на ремонт“.

### Цели

- Да се насърчи практическото разбиране за това как са конструирани дигиталните устройства
- Укрепване на увереността и уменията за решаване на проблеми чрез практическа поправка
- Насърчаване на осведомеността за устойчивостта и стойността на удължаването на жизнения цикъл на продуктите
- Насърчаване на критичното мислене относно дизайна, правата на потребителите и планираното остаряване
- Свързване на младите хора с местни мрежи (ремонтни кафета, FabLabs, DIY инициативи)

→ [https://competendo.net/en/Repair\\_Café](https://competendo.net/en/Repair_Café)

## Трансфер

Трите представени практически примера могат да се използват гъвкаво. Те могат да се адаптират в зависимост от обстоятелствата, ресурсите и целевата група.

### Училище срещу неформална работа с младежи

- Компактните формати (45–60 минути), като комплектът със суровини или кратката версия на бъдещия уъркшоп, са подходящи за училища. Те могат лесно да бъдат свързани с предмети като география, гражданско образование или физика.
- Младежките центрове и клубове често предлагат повече пространство за експериментални формати. Ремонтна работилница или разширен семинар за бъдещето могат лесно да бъдат интегрирани в проектни седмици или тематични дни за действие. В такива неформални контексти младите хора могат да изследват устойчивостта чрез практически опит и работа в екип, развивайки ключови компетенции като творчество, отговорност и сътрудничество.

### Големи и малки населени места

- В градовете често има партньори като FabLabs, ремонтни кафета или екологични организации, които могат да допринесат с експертиза и материали.
- В малките и селски райони сътрудничеството с регионални асоциации за управление на отпадъците или местни занаятчий-

ски предприятия може да бъде ценно. Особено за укрепване на културата на ремонт и за установяване на пряк контакт между младите хора и експертите.

### **Сътрудничество и мрежи**

- Общинско управление на отпадъците: събиране на стари уреди, визуализиране на циклите на рециклиране.
- НПО и екологични инициативи: принос на експертен опит в областта на глобалните вериги за суровини.
- FabLabs, makerspaces, ремонтни кафенета: позволяват практическото прилагане и насърчават самоефективността.

### **Дидактични насоки**

- Не претоварвайте младите хора с цифри, а им дайте възможност да натрупат опит.
- Винаги свързвайте глобалните проблеми с местните възможности за действие (например кампании за събиране, петиции, творчески кампании).
- Вместо морални призови, задавайте отворени въпроси – „Какво ви изненадва?“, „Каква алтернатива бихте използвали?“.
- Методи като ремонтните кафета изискват ясни правила за безопасност (например, не се работи самостоятелно с батерии без експерти).
- Следното важи за всички формати: ремонтите не трябва да бъдат „перфектни“. Акцентът е върху ефекта от ученето.

### **Идеи**

- Как можем да направим невидимата материалност на дигиталните устройства осезаема за младите хора, без да ги претоварваме?
- Какви творчески методи помагат да превърнем фактите и цифрите в преживявания и истории?
- Как младите хора сами могат да създадат пространства за действие? От ремонтни кафета до политически действия?
- Какви местни ресурси (например управление на отпадъците, занаятчийски предприятия, НПО) могат да бъдат включени в работата?
- Как можем да преодолеем различията между индивидуалното поведение (по-дълго използване на устройствата) и структурните проблеми (право на ремонт, справедливи вериги за доставки)?

Материалните последици обаче се простират отвъд производството и енергията. Електронните отпадъци ни отвеждат от индустриалните вериги за доставки обратно към ежедневието. Особено за младите хора дигиталните устройства не са просто инструменти, а постоянни спътници, които оформят ежедневните им навици. Това повдига един критичен въпрос: как тези цифрови начини на живот влияят върху околната среда и климата?

## Дигитализация и климатични промени

Когато младите хора мислят за дигитални технологии, често ги свързват със стрийминг, игри или социални медии. Но зад всеки стрийм, клик или чат стои огромна сграда, която консумира много енергия. Центърът за данни. Той работи тихо, но консумира електроенергия колкото един средно голям град, поради което често се нарича „новата възлищна електроцентрала“.

Öko-Institut съобщава, че центровете за данни в Германия са консумирали около 20 милиарда киловатчаса електроенергия през 2024 г., което съответства на приблизително 3,9 % от общото потребление на електроенергия в Германия. На европейско равнище Съвместният изследователски център (JRC) на Европейската комисия оценява, че центровете за данни в ЕС са консумирали 45-65 TWh електроенергия през 2022 г., което представлява 1,8-2,6% от общото потребление на електроенергия в ЕС. Според данни на Европейската комисия се очаква тази стойност да се увеличи от 76,8 TWh през 2018 г. до 98,5 TWh до 2030 г., което представлява увеличение от 28 %. (Съвместна изследователска служба на Европейската комисия, 2024 г.)

Тенденцията е възходяща. С разрастването на интереса към изкуствения интелект, стрийминг и облачните услуги, търсенето на енергия също нараства бързо. За да се справи с това предизвикателство, ЕС въведе задължителни изисквания за отчитане чрез Директивата за енергийна ефективност (ЕС, 2023 г.), която изисква центровете за данни с инсталирана ИТ мощност от най-малко 500 kW да отчитат показателите си за енергийна ефективност и устойчивост в европейска база данни.

Експерти като Ралф Хинтеман от Института „Бордерстеп“ предупреждават, че центровете за данни скоро могат да се превърнат в най-големия източник на емисии на CO<sub>2</sub> от цифровизацията – особено поради бързо растящото търсене от страна на приложенията за изкуствен интелект. (Хинтеман, 2023; институт Borderstep, 2019).

Тези цифри ясно показват, че дигиталните технологии не са климатично неутрални. За работата с младежи това означава: дигиталното образование е и образование за климата. Младите хора трябва да научат, че стриймингът, писането в чата и качването на файлове не се случват „от нищото“, а оставят екологичен отпечатък. Тих, невидим, но реален. За да се справим с този проблем е необходимо това, което рамката GreenComp на ЕС нарича „интернализирани на ценностите на устойчивостта“ (Bianchi, Pisiotis & Cabrera Giraldez, 2022). Също така трябва да се помага на младите хора да осъзнаят, че удобството и отговорността към околната среда трябва да бъдат балансирани, дори и в дигиталната сфера.

## Дигитализацията като двигател на климатичните промени

Дигитализацията често се представя като нематериална, но в действителност дигиталните услуги са огромни потребители на електроенергия и ресурси. Три области са в центъра на вниманието: центрове за данни, стрийминг и изкуствен интелект (ИИ).

**Център за данни:** В Германия центрите за данни са консумирали около 20 милиарда kWh електроенергия през 2024 г. – което се равнява на почти 4 % от националното потребление на електроенергия. Този дял нараства бързо поради бумът на облачните услуги и ИИ приложенията. (Öko-Institut)

**Стрийминг:** Според Федералната агенция по околната среда на Германия един час видео стрийминг генерира средно от 100 до 200 грама CO<sub>2</sub>, в зависимост от качеството и използваното устройство (Федерална агенция за околната среда, 2023). Стриймингът в Ultra HD качество увеличава потреблението драстично.

**Изкуствен интелект:** Една единствена тренировка за големи езикови модели може да консумира стотици хиляди киловатчаса електроенергия. Експерти като Института Borderstep предупреждават, че изкуственият интелект може да бъде отговорен за значителна част от емисиите на CO<sub>2</sub> от дигитализацията в бъдеще. Тези факти ясно показват, че дигитализацията е фактор за климатичните промени, а не „зелена игра с нулев резултат“.



## GreenComp – Европейска рамка за компетентност в областта на устойчивостта

Разбирането на тези взаимосвързаности изисква системно мислене, което е една от основните компетенции в рамката GreenComp. Младите хора трябва да погледнат отвъд индивидуалните действия и да разберат как са свързани дигиталната инфраструктура, енергийните системи и климатичните промени.

→ [GreenComp https://doi.org/10.2760/161792](https://doi.org/10.2760/161792)

## Изграждане на компетенции за устойчива дигитализация

За да се даде възможност на младите хора да се ориентират в тази сложна среда, са необходими образователни подходи като рамката GreenComp. 12-те компетенции на GreenComp в четири области – въплъщаване, улесняване, прилагане и ангажиране – предоставят структуриран път за развиване на грамотност в областта на дигиталната устойчивост:

**Интернализиране на ценностите на устойчивостта:** Помагане на младите хора да осъзнаят, че дигиталното удобство и отговорността към околната среда трябва да бъдат балансирани. Всяко кликване, всяко стрийминг, всяко качване има последствия.

**Възможности чрез критично и системно мислене:** поставяне под въпрос на необходимостта от енергоемки услуги и разбиране на сложните връзки между нашите дигитални навици, инфраструктурата на центровете за данни и въздействието върху климата.

**Прилагане чрез грамотност за бъдещето и решаване на проблеми:** Разбиране на дългосрочните екологични последствия от настоящите дигитални тенденции и активно търсене на алтернативи на дигиталните практики с високи въглеродни емисии.

**Ангажиране чрез колективни действия:** Участие в дискусии за политики за устойчива дигитализация, подкрепа на компании, които дават приоритет на зелените ИТ технологии, и застъпничество за центрове за данни, захранвани с възобновяема енергия.

Чрез интегрирането на визията на GreenComp в дигиталното образование можем да помогнем на младите хора да станат не само дигитално грамотни, но и дигитално устойчиви граждани, които разбират, че техните онлайн избори имат реално въздействие върху климата. Невидимата инфраструктура на интернет става видима, абстрактното става конкретно и младите хора придобиват компетенции да действат отговорно в един все по-дигитален свят.

**Предизвикателството е ясно: имаме нужда от поколение, което мисли дигитално и устойчиво, защото бъдещето е и двете.**

## Дигитализацията като лъч на надежда

Колкото дигитализацията допринася за климатичните промени, толкова тя отваря възможности за по-голяма устойчивост. Много подходи се считат за фактори, способстващи опазването на климата: те могат да помогнат за по-ефективно използване на енергията, намаляване на емисиите на CO<sub>2</sub> или по-разумно използване на ресурсите.

- **Интелигентни електроенергийни мрежи:** Интелигентните електроенергийни мрежи изравняват колебанията в енергията от възобновяеми източници. Fraunhofer ISE показва, че интелигентните електроенергийни мрежи могат значително да увеличат дела на енергията от възобновяеми източници в мрежата чрез прехвърляне на натоварването и оптимизиране на съхранението. (Fraunhofer ISE)
- **Екологични данни и мониторинг:** Дигиталната сензорна технология позволява измерване на замърсяването на околната среда в реално време – от качеството на въздуха и трафика до енергопотреблението в сградите. Федералната агенция по околната среда в Германия го нарича „решаващ лост“ за екологичната трансформация.
- **Изкуствен интелект за защита на климата:** Алгоритмите могат да контролират по-ефективно слънчевите системи, да прогнозираят вятърната енергия или да оптимизират енергийните нужди на градовете. Според института Borderstep в най-добрия случай изкуственият интелект може да спести повече CO<sub>2</sub>, отколкото сам причинява – при условие че се използва целенасочено.

Тези примери показват, че дигитализацията е амбивалентна. Тя може да бъде двигател на кризата – или инструмент за решения, в зависимост от това как е проектирана.



## Дигитално детоксикиране – природата като противоположен свят

Дигитално детоксикиране, съзнателност, преживяване на природата, устойчивост, благополучие, екологично съзнание

Този метод създава умишлен контраст с дигиталния свят. Когато младите хора оставят настрана своите устройства и се свързват с природата, те преоткриват вниманието и присъствието чрез тишина и наблюдение като основи на устойчив дигитален начин на живот.

Целта не е да се отхвърли технологията, а да се култивира критично дистанциране: кои технологии служат на нас и на планетата, и кои експлоатират и двете? Работата с младежи трябва да даде възможност на младите хора да поставят под въпрос корпоративните нарративи и съзнателно да избират кои дигитални инструменти съответстват на техните собствени ценности.

### Цели

- Да се изпита връзката между благополучие, внимание и екологично съзнание
- Размислете върху това, което се губи или печели, когато животът се предава от екрани
- Разбиране, че „дигитална устойчивост“ означава да се направи място и за офлайн преживявания
- Да се признае стойността на връзката с природата като мотивация за опазване на климата
- Укрепете устойчивостта и съзнателността в епохата на информационно претоварване и климатична тревожност

→ [https://competendo.net/en/Digital\\_Detox](https://competendo.net/en/Digital_Detox)

### Ефекти на отскока

Дигитализацията често се представя като печалба в ефективността: приложенията спестяват пътувания, умните домове намаляват разходите за отопление, видеоконференциите заменят бизнес пътуванията. Но много от тези постижения се неутрализират от така наречените ефекти на отскока.

### Принципът: по-голяма ефективност = по-голямо използване

- Вземете например **стриймिंगа**: по-добрата компресия на данните позволява HD и 4K качество. Резултатът: хората стриймват повече и по-дълго, а енергопотреблението продължава да нараства.

- Вземете например **мобилността**: онлайн системите за резервации правят пътуването със самолет по-лесно и по-евтино. Вместо по-малко полети, това често води до повече пътувания.
- Вземете например **умните домове**. Отоплителните системи могат да спестят енергия. Но ако това създава усещането, че „все пак е ефективно“, изискванията за комфорт се увеличават. Например, по-високи стаини температури или по-дълго време на използване.

Институтът Вупертал се позовава на „**парадокса на ефективността**“: дигитализацията може да подкрепи опазването на климата, ако се вземе предвид цялостното ѝ използване. Без ясни политически насоки обаче много технологии увеличават потреблението на ресурси. (Институт Вупертал; вж. Jevons, 1865)

Това е важна информация за младите хора: не всичко, което звучи интелигентно, е автоматично устойчиво. Работата с младежи може ефективно да демонстрира ефекта на отскока, защото се основава на примери от ежедневието: „Какво се случва, когато Netflix използва по-малко данни?“ или „Защо купуваме по-бързо нов мобилен телефон, ако той е технически по-ефективен?“ Ефектът става разбираем, когато се разглеждат съвместно.

### Парадоксът на ефективността (парадоксът на Джевънс)

Когато технологичният прогрес прави използването на даден ресурс по-ефективно, това парадоксално често води до *увеличаване* на общото потребление, а не до икономия.

През 1865 г. британският икономист Уилям Стенли Джевънс наблюдава, че подобрените парни машини консумират по-малко въглища на единица, но общото потребление на въглища все пак се увеличава. По-високата ефективност прави въглищата по-евтини, което прави използването им привлекателно за все по-голям брой индустрии.

По-високата ефективност понижава разходите за използване на даден ресурс. Това увеличава търсенето до такава степен, че компенсира първоначалния ефект на икономия. Ресурсът не само се използва по-често, но и започва да се прилага в нови области.

Само по себе си повишаването на ефективността не гарантира съхранението на ресурсите. Единствено в комбинация с целенасочени политики за съхранение може да се избегне ефектът на отскока и да се постигне действително намаляване на потреблението.



## Предизвикателство за стрийминг

Дигитален начин на живот, въглероден отпечатък, медийно потребление, отговорност, промяна в поведението

В тази забавна и провокираща размисъл дейност младите хора изчисляват и визуализират екологичния отпечатък на своите навици за стрийминг. Чрез сравняване на данни, обсъждане на резултатите и измисляне на по-устойчиви алтернативи те развиват конкретно разбиране за това как дигиталният начин на живот влияе върху околната среда и какви могат да бъдат индивидуалните и колективните действия.

### Цели

- Повишаване на осведомеността за въздействието на използването на дигитални медии върху околната среда
- Насърчаване на размисъл върху личните навици на потребление и реалистични алтернативи
- Насърчаване на критичното мислене за отговорността и системната промяна в дигиталния сектор
- Вдъхновяване на практически стъпки към по-устойчиво ежедневие по отношение на медиите

## Трансфер

Адресирането на дигитализацията и климатичните промени предлага разнообразни подходи за работа с младежи. От решаващо значение е да се свържат ежедневните преживявания на младите хора (стриминг, игри, социални медии) с екологичните проблеми и да се подчертаят възможните начини за действие.

### Училище срещу НЕФОРМАЛНА работа с младежи

- Училище: Кратки, основани на факти модули (напр. предизвикателство със стрийминг като 45-минутен модул в часовете по география или политика). Може да се свърже с учебната програма (устойчивост, енергетика, икономика).
- Неформална работа с младежи: Повече време за експериментални формати и формати, които позволяват по-голямо и засилено участие (например симулационна игра за интелигентен град или игра за парадокса на ефективността). Тук младите хора могат да бъдат по-креативни и да допринесат със собствените си гледни точки.

### Големи и малки населени места

- Градски: Сътрудничество с университети, НПО или екологични инициативи, които предоставят данни и експертни познания за дигитализацията и климата.
- Малки и селски райони: Връзка с конкретни житейски среди – например регионални доставчици на енергия или общности, които обмислят проекти за интелигентни електропреносни мрежи, слънчева енергия или мобилност.

### Сътрудничество и мрежи

- Федералната агенция по околната среда, Öko-Institut, Wuppertal Institute предоставят материали и проучвания, които могат да бъдат опростени за образователни цели.
- Тъй като в много страни от ЕС липсват образователни материали за въздействието на цифровизацията върху околната среда, английските и немските образователни материали на Greenpeace, Germanwatch и WWF могат да бъдат добро начало. Тези организации вече предоставят готови материали за обучение и семинари по дигитализация, потребление и защита на климата (напр. Greenpeace: „Дигитализация и устойчивост: противоречие ли е това?“, работни листове на Germanwatch за климатичните промени, материали на WWF за енергията и климата).
- Местни доставчици на енергия или общности: включват практически примери (напр. пилотни проекти за интелигентни електроенергийни мрежи или цифрово измерване на енергията).

### Дидактични насоки

- Използвайте конкретни образи: „Един център за данни консумира толкова електроенергия, колкото една въглищна електроцентрала“ или „1 час Netflix = съответства на енергопотреблението на един електрически чайник“ → запечататват се в съзнанието на младите хора.
- Не морализирайте, а насърчете размисъл: нека младите хора сами открият къде дигиталните навици оказват влияние върху климата.
- Свържете глобалните проблеми с местните: от смартфона в джоба ви до консумацията на електроенергия в младежкия център.
- Дайте възможност за действие: малките стъпки (намаляване на качеството на стрийминга, ремонтна работилница, петиция за „право на ремонт“) показват, че промяната в поведението е възможна.

### Храна за размисъл

- Как можем да предадем на младите хора, че дигиталните навици са и климатични навици?
- Какви образи или аналогии помагат да се разбере невидимото потребление на енергия от дигиталните услуги?
- Как младите хора сами могат да разработят идеи за климатично съобразни дигитални практики – без да морализират?
- Кои местни партньори (доставчици на енергия, екологични инициативи, общности) могат да подкрепят работата на младежите по този въпрос?
- Къде е свършва индивидуалната отговорност и къде трябва да започне политическото действие – и как това може да се обсъди с младите хора?

## Дигитален начин на живот

Дигиталните устройства отдавна са нещо повече от просто инструменти. Смартфоните, стриймингът и игрите оформят ежедневието на младите хора. Те отразяват техния начин на живот и оказват екологично въздействие. Според проучването JIM Study 2023 (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2023) младите хора прекарват средно 224 минути онлайн всеки ден, често използвайки своите смартфони. Социалните медии като WhatsApp, Instagram и YouTube играят централна роля в това. В световен мащаб търсенето нараства все повече. Това се дължи на нарастващото използване и развитието на изкуствения интелект.

Тези данни ясно показват: дигиталният начин на живот е климатичен начин на живот. Ежедневието, дългите стрийминг сесии, постоянният достъп до интернет, имат много конкретно въздействие върху околната среда. За работата с младежи това означава, че устройството в ръката е отправна точка за климатично съзнание в ежедневието, без да се сочи с пръст.



## Софи, 15 години

Използвайки персонажа „Софи“, това упражнение кани младите хора да обсъдят връзката между дигиталното потребление, социалния натиск и устойчивостта. Като станат съпричастни с начина на живот и изборите на Софи, те проучват как символите на статуса оформят поведението и размишляват върху по-устойчиви алтернативи, които все пак са в синхрон с младежката култура и самоизразяването.

Потребление, устойчивост, младежка култура, символи на статус, дигитални устройства, съпричастност, промяна в поведението

### Цели

- Насърчаване на критичното размишление върху потреблението и поведението, свързано със статуса сред младите хора
- Повишаване на осведомеността за екологичното и социалното въздействие на дигиталните устройства
- Да се насърчи емпатията и приемането на различни гледни точки чрез дискусия, базирана на персонажи
- Да се проучат реалистични и творчески начини за съчетаване на устойчивостта с личния стил
- Укрепване на комуникационните и аргументационните умения в дискусиите между връстници

## Потребителска култура и остаряване

- Дигиталните устройства отдавна са символ на статус – особено смартфоните. За много млади хора най-новият модел символизира принадлежност, стил и „да бъдеш готин“. Този социален натиск означава, че устройствата често се подменят по-често, отколкото е необходимо. Остаряването се проявява на три нива:
- Техническо остаряване: устройствата са трудни за ремонт (например залепени батерии).
- Функционална остарялост: софтуерните актуализации са преустановени, приложенията вече не работят.
- Социално остаряване: даден модел се счита за „стар“ много преди да е действително остарял.

### Факти и цифри:

- В Германия само малко под 25 % от смартфоните се използват повече от три години.
- Около 195 милиона стари мобилни телефони се съхраняват неизползвани в германските домакинства.
- Производството на нов смартфон често струва до 50 кг CO<sub>2</sub> и изисква много ресурси – съответно, по-дълго използване би спестило значително количество CO<sub>2</sub>.

Тези данни показват, че се нуждаем не само от технически решения, но и трябва да обмислим потребителските си навици – ключов въпрос за работата с младежи.



### Али, 17 г., геймър и стриймър

гейминг, стрийминг, устойчивост, потребление, дигитална култура, енергопотребление, промяна в поведението

Тази дейност, базирана на персона, кани младите хора да влязат в света на Али, страстен геймър и стриймър, който постоянно обновява хардуера си. Чрез дискусии и проверка на фактите те откриват как дигиталната култура на свободното време и производителността допринасят за въздействието върху околната среда и проучват реалистични алтернативи за по-устойчив гейминг, без да се губи удоволствието или социалната връзка.

#### Цели

- Насърчаване на размисъл върху потребителските навици и натиска за представяне в дигиталната култура
- Повишаване на осведомеността за въздействието на игрите и стрийминга върху енергията и ресурсите
- Да се насърчи критичното мислене за устойчивостта в развлекателните дейности
- Идентифициране на реалистични промени в поведението и технически алтернативи
- Укрепване на грамотността в областта на данните чрез анализ на данните за енергията и CO<sub>2</sub>

### Стрийминг, социални медии и ежедневие

Дигиталните медии доминират в ежедневието на младите хора: според проучването JIM Study 2023, младежите на възраст от 12 до 19 години в

Германия прекарват средно 224 минути онлайн всеки ден. Стримингът на видеоклипове на платформи като YouTube и TikTok, които са сред най-популярните развлекателни дейности, доминира в това време.

### Това използване не е климатично неутрално:

- Стрийминг на видео: При Full HD през фиксирана линия един час стрийминг причинява около 100–200 г CO<sub>2</sub>, което е приблизително равно на един километър пробег с кола.
- Крайни устройства и инфраструктура: Емисиите се генерират не само в центъра за данни, но и по-специално от крайното устройство и мрежата. Тук ключова роля играе широчината на честотната лента.

За работата с младежи това отваря възможност за образователен подход, който съчетава ежедневните дигитални практики (стрийминг, социални медии, използване на облачни услуги) с екологично съзнание – но без морализаторство.



### Миа, 16 г., инфлуенсър

социални медии, устойчивост, дигитална идентичност, осведоменост, потребление, отпечатък от данни, промяна в поведението

Чрез персонажа „Миа“ младите хора изследват въздействието върху околната среда от използването на социалните медии – от стрийминг и качване на файлове до съхранение в облак. Като обсъждат навиците на Миа и определят практически промени, те размишляват върху това как дигиталното представяне на себе си и устойчивостта могат да съжителстват и какво означава да действаш съзнателно в една култура, в която винаги си онлайн.

### Цел

- Повишаване на осведомеността за използването на енергия и ресурси зад социалните медийни платформи
- Насърчаване на критичното размишление върху личните дигитални навици и управлението на идентичността
- Развитие на разбирането за връзката между съхранението на данни, стрийминга и емисиите на CO<sub>2</sub>
- Да се проучат реалистични стратегии за по-устойчиво дигитално поведение
- Насърчаване на балансирано използване на медиите без морализаторство или загуба на творческо изразяване

## Алтернативни модели и утопии

Освен натиска за консумация и енергийния глад, съществуват и алтернативи: младите хора и инициативите показват, че е възможен и друг подход към технологиите. Той включва дълготрайност, култура на ремонт и нови форми на участие.

- Fairphone & Shiftphone: модулни смартфони, които могат да се ремонтират и разчитат на справедливи вериги за доставки. Те показват, че има и друг начин – дори и да са все още нишови продукти.
- Рециклирани и споделени модели: платформи като refurbished или общински системи за наем дават втори живот на устройствата.
- Отворен код и свободен софтуер: Linux, F-Droid & Co. позволяват на младите хора да се научат как да се освободят от натиска за актуализации, упрощаван от големите корпорации.
- DIY и култура на създателите: FabLabs и инициативи за ремонт показват, че технологията може да бъде проектирана и преустроена от самите потребители.

Това е свързано не само с екологични, но и със социални утопии: по-малка зависимост от големите корпорации, повече самоопределение и съвместно създаване.



### Иван, 18 години, изобретател

Персонажът „Иван“ представя алтернативен дигитален начин на живот: вместо да следва тенденциите, той ремонтира, рециклира и експериментира с отворени решения. В тази дейност младите хора откриват, че устойчивостта може да бъде творческа, иновативна и дори „готина“. Те проучват как любопитството, културата на „направи си сам“ и технологичната осведоменост могат да се противопоставят на потребителския натиск и да вдъхновят по-отговорен подход към дигиталния живот.

устойчивост, култура на създателите, ремонт, иновации, отворен код, творчество, дигитална отговорност, овластяване

#### Цели

- Да се покаже, че устойчивият и съзнателен по отношение на ресурсите дигитален начин на живот може да бъде привлекателен и иновативен

- Да насърчи критичното мислене за консуматорството, технологиите и самоизразяването
- Да се представи културата на отворения код, движенията за ремонт и инициативите за справедлива технология
- Да се засили креативността и инициативността чрез дизайн-базирано мислене и сценарии за бъдещето
- Да мотивира младите хора да станат активни участници в оформянето на дигиталната устойчивост

## Трансфер

Темата за дигиталния начин на живот е особено актуална за ежедневието на младите хора. Това прави още по-важно разработването на методи, които могат да се използват както в формалното образование (училище), така и в неформалната работа с младежи.

### Училище срещу неформална работа с младежи

- Късите модули (45 минути) с ясни факти и цифри работят добре, например персонажът Софи (смартфонът като символ на статус) или упражнението за стрийминг отпечатък.
- Връзка с предмети: география (потребление на ресурси), етика (отговорност), информатика (технологии и общество).

### Неформална работа с младежи:

- Повече пространство за участие и творчество, например бъдещата работилница „Мобилен телефон на бъдещето“ или DIY подходът на Иван.
- Методи като семинари с персонажи могат да се използват по-забавен начин тук, например в младежки центрове или проектни седмици.

### Големи и малки населени места

- Градски контекст: Възможно е сътрудничество с ремонтни кафета, FabLabs или НПО. Младите хора могат да изпробват реални алтернативи там.
- Малки и селски райони: Връзки с общински съоръжения като библиотеки или младежки центрове. Ремонтни работилници или проекти за споделяне могат да се организират и с ограничени ресурси.

## Сътрудничество и мрежи

- Организации като Greenpeace разполагат с образователни материали на тема „дигитализация и климат“.
- Платформи за рециклиране (напр. Refurbed) или компании като Fairphone могат да служат като външни източници.
- Общински партньори: Управление на отпадъците (кампании за събиране на стари мобилни телефони), местни доставчици на енергия (калкулатори за CO<sub>2</sub>).

## Източници

- Baldé, C. P., Kuehr, R., Yamamoto, T., McDonald, R., D'Angelo, E., Althaf, S., Bel, G., Deubzer, O., Fernandez-Cubillo, E., Forti, V., Gray, V., Herat, S., Honda, S., Iattoni, G., Khetriwal, D. S., Luda di Cortemiglia, V., Lobuntsova, Y., Nnorom, I., Pralat, N., & Wagner, M. (2024). Global E-waste Monitor 2024. International Telecommunication Union (ITU) & United Nations Institute for Training and Research (UNITAR), Geneva/Bonn.
- Bianchi, G., Pisiotis, U., & Cabrera Giraldez, M. (2022). GreenComp – The European sustainability competence framework (Y. Punie & M. Bacigalupo, Hrsg.). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/13286>
- Bitkom. (2025). Deutsche horten 195 Millionen AltHandys: Zahl sinkt Presseinformation. Bitkom e.V. <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Deutsche-horten-195-Millionen-Alt-Handys-Zahl-sinkt>
- Borderstep Institut. (o. J.). Digitalisierung und Klimaschutz Studie/Projektseite. Borderstep Institut für Innovation und Nachhaltigkeit. <https://www.borderstep.de/2019/07/30/digitalisierung-klimaschutz>
- Bundesnetzagentur. (2025). Digitalisierung und Nachhaltigkeit: Chancen und Herausforderungen für den Mittelstand Studie. Bundesnetzagentur. <https://www.bundesnetzagentur.de/SharedDocs/Downloads/DE/Sachgebiete/Digitales/Mittelstand/Studie-Digitalisierung-Nachhaltigkeit.pdf>
- Dachwitz, I., & Hilbig, S. (2025). Digitaler Kolonialismus: Wie TechKonzerne und Großmächte die Welt unter sich aufteilen. C.H. Beck.
- European Commission. (2023). Commission takes first step towards establishing an EU-wide scheme for rating the sustainability of data centres Pressemitteilung. [https://energy.ec.europa.eu/news/commission-takes-first-step-towards-establishing-eu-wide-scheme-rating-sustainability-data-centres-2023-12-12\\_en](https://energy.ec.europa.eu/news/commission-takes-first-step-towards-establishing-eu-wide-scheme-rating-sustainability-data-centres-2023-12-12_en)
- European Commission Joint Research Centre. (2017). EU data centres: Energy consumption and efficiency trends (JRC108354). Publications Office of the European Union. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC108354>
- European Commission Joint Research Centre. (2024). Energy consumption in data centres and broadband networks (JRC135926). Publications Office of the European Union. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC135926>
- Eurostat. (o. J.). Digital economy and society statistics – Enterprises. Eurostat. [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Digital\\_economy\\_and\\_society\\_statistics\\_-\\_enterprises](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Digital_economy_and_society_statistics_-_enterprises)

- Eurostat. (o. J.). Digital economy and society statistics – Households and individuals. Eurostat. [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Digital\\_economy\\_and\\_society\\_statistics\\_-\\_households\\_and\\_individuals](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Digital_economy_and_society_statistics_-_households_and_individuals)
- FMD Kompetenzzentrum Mikroelektronik. (2024). Ökologischen Fußabdruck der Elektronikproduktion verringern. FMD Insight. <https://fmd-insight.de/de/news/360-mikroelektronik/blick-ueber-den-tellerrand/nachhaltigkeit-in-der-chipindustrie/>
- Forti, V., Balde, C. P., Kuehr, R., & Bel, G. (2020). The global ewaste monitor 2020: Quantities, flows, and the circular economy potential. United Nations University, ITU & ISWA. <https://ewastemonitor.info/gem-2020/>
- Fraunhofer Austria, & refurb. (2023). Whitepaper: Potenzial ungenutzter Smartphones in europäischen Haushalten. Fraunhofer Austria Research GmbH. <https://www.fraunhofer.at/...>
- Fraunhofer ISE. Studien und Projektberichte zu Smart Grids und Flexibilisierung des Energiesystems. <https://www.ise.fraunhofer.de>
- Fraunhofer IZM. (2022). Smartphones fünf Jahre nutzen verringert die jährliche Auswirkung auf die globale Erwärmung Fact Sheet. FraunhoferInstitut für Zuverlässigkeit und Mikrointegration. [https://www.izm.fraunhofer.de/de/news\\_events/tech\\_news/smartphones-fuenf-jahre-nutzen-verringert-die-jaehrliche-auswirkung-auf-die-globale-erwaermung.html](https://www.izm.fraunhofer.de/de/news_events/tech_news/smartphones-fuenf-jahre-nutzen-verringert-die-jaehrliche-auswirkung-auf-die-globale-erwaermung.html)
- Global Ewaste Statistics Partnership / UNITAR. (2024). The Global Ewaste Monitor 2024: Electronic waste rising five times faster than documented ewaste recycling. <https://ewastemonitor.info/the-global-e-waste-monitor-2024/>
- ins-netz-gehen.de. (o. J.). JIMStudie 2023 – Überblick für Lehr und Fachkräfte OnlineZusammenfassung. <https://www.ins-netz-gehen.de/lehr-und-fachkraefte/studien-forschung/jim-studie-2023/>
- International Energy Agency. (2020). The carbon footprint of streaming video: Factchecking the headlines. IEA. <https://www.iea.org/commentaries/the-carbon-footprint-of-streaming-video-fact-checking-the-headlines>
- Jevons, W. S. (1865). The coal question: An inquiry concerning the progress of the nation, and the probable exhaustion of our coal-mines. Macmillan. <https://oll.libertyfund.org/titles/jevons-the-coal-question>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. (2023). JIMStudie 2023: Jugend, Information, Medien Studie. mpfs. <https://mpfs.de/studie/jim-studie-2023>
- OECD. (2026). OECD due diligence guidance for responsible supply chains of minerals from conflict-affected and high-risk areas (3rd ed.). OECD Publishing. [https://www.oecd.org/en/publications/oecd-due-diligence-guidance-for-responsible-supply-chains-of-minerals-from-conflict-affected-and-high-risk-areas\\_9789264252479-en.html](https://www.oecd.org/en/publications/oecd-due-diligence-guidance-for-responsible-supply-chains-of-minerals-from-conflict-affected-and-high-risk-areas_9789264252479-en.html)
- Ökolinstitut. (o. J.). Mehr Transparenz beim Stromverbrauch von Rechenzentren Blogbeitrag. Ökolinstitut e.V. <https://www.oeko.de/blog/mehr-transparenz-beim-stromverbrauch-von-rechenzentren/>
- RTR. (2024). Smartphones & Nachhaltigkeit – Auswirkungen. Rundfunk und Telekom RegulierungsGmbH. [https://www.rtr.at/TKP/was\\_wir\\_tun/telekommunikation/weitere-regulierungsthemen/nachhaltigkeit/Auswirkungen/Auswirkungen.de.html](https://www.rtr.at/TKP/was_wir_tun/telekommunikation/weitere-regulierungsthemen/nachhaltigkeit/Auswirkungen/Auswirkungen.de.html)
- Tecnología Libre de Conflicto. (o. J.). Environmental rucksack. Tecnología Libre de Conflicto. <https://www.tecnologialibredeconflicto.org/en/environment/>
- Umweltbundesamt. (2021). Wie viel CO<sub>2</sub> verursacht das Streamen von Videos? Umweltbundesamt. <https://www.umweltbundesamt.de/themen/treibhauseffekt-von-streaming-videokonferenz-co>
- White & Case. (2025). Data centres and energy consumption: Evolving EU regulatory landscape and outlook 2026 Client Alert. White & Case LLP. <https://www.whitecase.com/insight-alert/data-centres-and-energy-consumption-evolving-eu-regulatory-landscape-and-outlook-2026>
- Wuppertal Institut. (o. J.). Digitalisierung und Klimaschutz Dossier/Blogbeitrag. Wuppertal Institut für Klima, Umwelt, Energie. <https://wupperinst.org/themen/digitalisierung/>



# АКТИВНО ГРАЖДАНСТВО

## Ангажираност за демократична дигитална трансформация

Младите хора са изложени на инструменталното влияние на технологиите от най-ранна детска възраст (чрез записи в електронни здравни досиета, публикации в социалните медии от техните родители и роднини, платформи в училище, файлове в държавни регистри, самостоятелно създадени публикации на различни платформи...). Като растат в постдигитален свят, въпросът става все по-важен: Как младите хора могат активно **да придобият автономност, контрол и надзор** при тези условия?

И тук става ясно, че демокрацията не означава само упражняване на права, хуманистични принципи или идеални модели на управление (макар че те, разбира се, са необходими). Става въпрос по-скоро за укрепване на лицата за контакт и защитниците на техните интереси, отваряне на конкретни процеси на вземане на решения и укрепване на правното положение на младите хора: от управлението на социалните медии до въвеждането на система за съобщения в началното училище. Целта е дигитално овластяване и надеждно дигитално общество – като надеждността нараства с функционираща система на отчетност.

Овластяването тук означава да им се даде възможност да упражняват правата си. Отчетността означава да се повлияе на другите участници по такъв начин, че да се даде възможност на младите хора да упражняват правата си. Те изпитват демократична самоефективност, защото действията и ангажираността им са довели до нещо.

Необходима е **младежка политика за дигиталния** свят, защото все още не е развита култура на младежко участие в дигиталната политика. Големи надежди се възлагат на тези, които се занимават със защита на потребителите и защита на данните. Обаче и тези, които твърдят, че говорят от името на самите млади хора, са призовани да действат. Младежките сдружения и организации трябва да натрупат опит в дигиталната политика.

## Алтернативна и устойчива практика

В същото време да бъдеш активен гражданин означава и да правиш свои собствени изводи – и да приемаш технологии, които са по-малко жадни за данни, по-малко ориентирани към печалба и по-малко ориентирани към наблюдение и следене.

Ако се стремим към демократично образование, използвайки недемократични методи, ще бъдем критикувани за непрофесионализъм. В този смисъл, човекоцентричното и демократичното образование в дигиталната сфера също е призовано да използва инструменти и услуги, които по-добре служат на неговите цели.

В известен смисъл отвореното и неформалното образование винаги изисква от нас, като преподаватели, да намираме начини да адаптираме и променяме пространствата за учене въз основа на педагогическите цели. Трябва също да свикнем да правим това с дигитални инструменти и услуги: да избираме, подреждаме и пренасочваме нещата по творчески начин. Но най-важното: да започнем.

## Създаване и хакерство

„Създаването“, разбрано в широк смисъл като занаятчийство и дизайн с техническа подкрепа, има огромен потенциал за работата с младежи. Наскоро в Европа бяха открити много обществено достъпни пространства за творчество или Fab Labs (отворени работилници с няколко различни устройства) – някои от тях са с търговска цел, но много от тях се поддържат от неправителствени организации и публични власти. Някои обществени библиотеки също разшириха дейността си в тази посока. Творчеството включва също рисуване и дигитално редактиране на скици, шиене с и без помощ, както и творческа работа с материали на ръка и с машини, както индивидуално, така и в комбинация.

“ ”

*„Културата на създателите се възприема като DIY („направи си сам“) култура на повърхността. Това, което отличава културата на създателите от традиционната култура на занаятите, е, че артистичните и творческите елементи често се допълват от дигитални компоненти. Глобалната икономика и най-новите технологии се използват в обучението и мрежовото взаимодействие, както и в производството и дистрибуцията. Интересът към културата на създателите е нараснал с поевтиняването и по-лесния достъп до технологиите. Оборудването, което сега е достъпно за любителите, може да се използва за реализиране на проекти, които преди бяха ограничени до сферата на професионалистите.“ (Karppinen, 2019, стр. 21)*

В областта на ИТ приложението на „създаването“ също подчертава тази **творческа цел**. Например, известна програма в Германия се нарича „Jugend hackt“ (Младежки хакове), а не „Youth Programming“ (Младежко програмиране), за да се подчертае, че става въпрос за **отворено** обучение, самоналожени цели и самоопределяне.

Първоначално произхождащ от компютърните науки, терминът „**хакинг**“ се разпространи и в други области на обществото - като даване на ново предназначение на нещата – от мебели до компютри. Термините „лайф хакове“ и „хакинг“ са навлезли в ежедневния език и са напуснали дигиталната среда. По същество те описват подход към трансформативно учене – решаване на проблеми, учене чрез опит, предизвикване и промяна на навици, а понякога и на системата от основата.



### Младежки хакове (Jugend Hackt)

За млади хора, интересуващи се от социални проблеми и технологии, събитията и дейностите им предлагат възможности да изпробват технически умения, да научат нови и да обсъждат социални проблеми.

→ [Младежки хакове https://jugendhackt.org/](https://jugendhackt.org/)

Различни методи и работилници за създаване и кодиране, например изграждане на метеорологична станция, използване на 3D принтер за ремонти, кодиране на собствени игри, с отворен софтуер и отворен хардуер (DE).

→ <https://jugendhackt.org/oer/>

### Работа с данни

Организации, изследователи и публични институции събират данни. Те анализират състоянието на демокрацията, гражданското общество, основните права, интернет и други социални развития. Техните данни и доклади информират и подкрепят образованието в областта на демокрацията и правата на човека по различни начини – и предлагат източник за обучение по грамотност в областта на данните. Благодарение на дигитализацията, все по-голямо количество данни е достъпно за работа с младежи и гражданско образование.

→ [https://competendo.net/en/Data\\_and\\_Reports](https://competendo.net/en/Data_and_Reports)

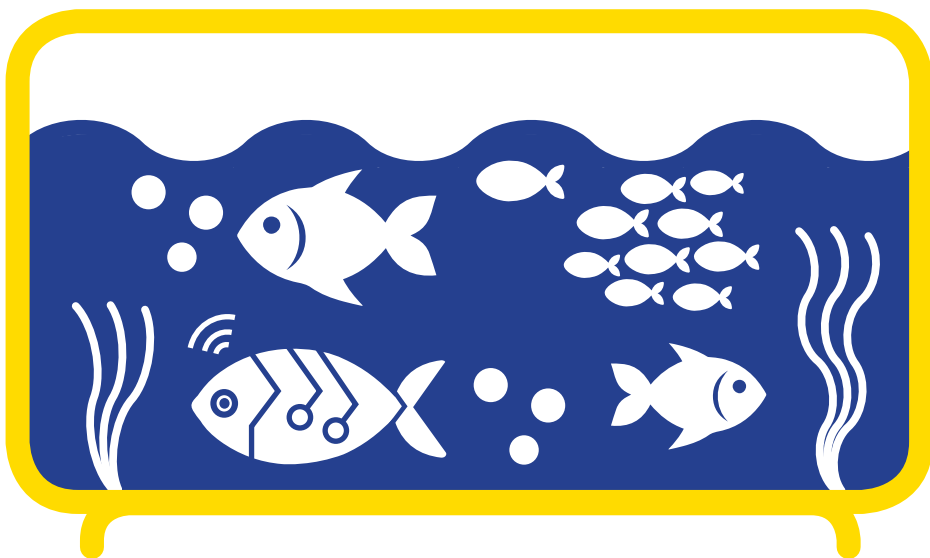
→ ЕС: DESI табло за цифровото десетилетие:

→ <https://digital-decade-desi.digital-strategy.ec.europa.eu/>

## Разнообразието в интернет екосистемата(ите)

Интернет е организиран по децентрализиран и отворен начин. Той е създаден като мрежа и като такъв, при предпоставката, че всяка част от мрежата, автор и потребител, е равноправен участник. Гледано от тази перспектива, платформената икономика може да създаде впечатлението, че нейната концепция за собственост се конкурира с тази общоприета нецентрализирана, отворена (а според някои и по-демократична) визия за мрежите. От тази гледна точка отвореността е важна характеристика за алтернативни иновации на моделите за растеж на платформите със собственост.

Конкурентите и управлението, които укрепват и засилват идеята за отвореност, също са условие за балансиране на тези два пътя на цифрова трансформация. Ако си представите интернет и дигиталната екосистема като аквариум, то в никакъв случай не е така, че в него плуват само няколко големи, добре хранени риби. Големите зависят от многото малки. Понякога има съвместни симбиотични проекти (като операционни системи с отворен код или споделени стандарти), а понякога те трябва да се страхуват едни от други. Въпреки това балансът трябва да се поддържа и колкото повече ресурси натрупват едни, толкова по-внимателни трябва да бъдат привържениците на баланса към нуждите на по-малките риби и към справедливите правила.





„Здравословното равновесие на силите в нашата глобална интернет екосистема зависи от деликатното взаимодействие между правителствата, компаниите и гражданското общество. Нуждаем се от ефективни стандарти за конкуренция и техническа оперативна съвместимост – между продуктите на различни компании – за да гарантираме, че интернет расте и се развива по начин, който отговаря на разнообразните нужди на хората по целия свят.“

(Mozilla Foundation, 2019, стр. 98)

- Отвореност – основата на интернет [https://competendo.net/en/Openness\\_-\\_the\\_Foundation\\_of\\_the\\_Internet](https://competendo.net/en/Openness_-_the_Foundation_of_the_Internet)

## Да се осмелим да бъдем по-отворени!

Отворените и безплатни операционни системи, софтуер и услуги (FOSS), съдържание (отворени образователни ресурси OER, Creative Commons CC) и отвореният и модулен хардуер са, от една страна, идеални съюзници. От друга страна, те са необходими за продължителното съществуване на динамична и разнообразна интернет екосистема и за устойчивостта в дигиталния свят.

Инструментите и приложенията, които използват преподавателите, говорят много за тях. Демократичното гражданско образование в частност е призвано да прави съзнателни избори, основани на критично мислене, не само по отношение на съдържанието, но и по отношение на инструментите. Ние сме убедени, че отвореният софтуер, отворените образователни ресурси и приложенията, които не комерсиализират по неподходящ и несъгласуван начин данните на потребителите, са по-добри от другите. Това понякога прави образователните процеси по-сложни, но по-справедливи и може би по-креативни. Ето защо тук могат да бъдат намерени решения, разработени в този дух.

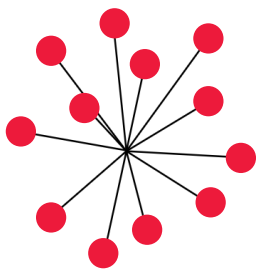
### Критерии за подбор

- Отворен код
- Нестопанска цел
- Високо ниво на поверителност
- Без монетизиране на потребителските данни

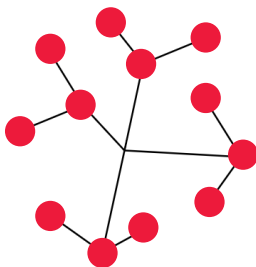


### Свободен и отворен софтуер

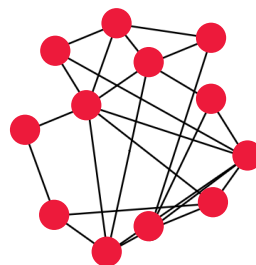
Безплатният и отворен софтуер, често създаван по нецентрализиран начин и за нецентрализирана употреба, също допринася за разнообразна



Централизирани



Децентрализирани



Федерални

зието в интернет екосистемата. Това обаче има последствия и за нас, потребителите. Редовно чуваме, че инструментите, чувствителни към демокрацията, не работят веднага. Често това е вярно. Но защо и кога не работят?

Централизираните услуги, често предоставяни с помощта на голям инвестиционен капитал, могат да обхванат много потребители, да създадат еднакви условия в различни части на света, да предоставят бързи актуализации и да въвеждат нови функции. Те имат централизирани сървъри и потребителите (клиентите) не трябва да отговарят на сложни изисквания.

За разлика от тях, децентрализираните решения разчитат на няколко различни „възли“ или сървъра около тях, върху които не оказват пряко влияние. Например, един екип създава нови актуализации или нови версии на софтуер с отворен код и ги публикува на централен уебсайт. Той обаче не може да гарантира, че актуализациите ще бъдат инсталирани на всички регионални сървъри от независими уебмастъри или, ако става дума за приложения и софтуер за настолни компютри, на всички локални компютри от всички крайни потребители. Освен това, те не могат да интегрират всичко в една платформа, така че ние, потребителите, трябва да познаваме повече различни малки инструменти, софтуери или платформи.

## Запознаване с алтернативите на свободния и отворен софтуер

Струва си да инвестирате малко време и творчество, за да се запознаете с алтернативите в интернет и как те могат да работят. Проявете творчество, за да помислите за всички неща, за които можете да ги използвате в собствената си работа. Пример: често не е необходимо да използвате Googledoc, Etherpad може да е по-доброто решение. Защо-

то с Etherpad можете да правите различни неща без да се регистрирате или да имате силна интернет връзка: да водите динамично семинар (да споделяте протоколи от сесии, бележки), да споделяте програма на семинар, да работите заедно върху текст, да събирате тематични идеи от участниците.

### Защо?

- Чувствителност към правата
  - Подкрепа за разнообразен и нецентрализиран интернет
  - Съзнателно адаптиране и използване на технологиите, вместо просто да се прилагат съществуващите
  - Принос към култура на споделяне и сътрудничество. Отворената общност, но и добре проведеното демократично образование, ни показват как това може да успее
- [https://competendo.net/en/Apps\\_and\\_Tools](https://competendo.net/en/Apps_and_Tools)  
 → <https://degooglisons-internet.org/en/>

### Дегуглизирайте интернет

Инструменти и практики за по-добър интернет:

- <https://degooglisons-internet.org/en/>

### Creative Commons – споделянето като принцип

„Commoning“ е термин, измислен от движението Commons, който описва социална практика на даване на възможност на хората да създават, споделят и управляват ресурси колективно, спасявайки ги от присвояване от малцина и от недостиг чрез комерсиализация. Дигитализацията предлага много възможности за дигиталните общности, тъй като позволява споделяне в нов мащаб.



Креативните общности са за обществото на знанието - това, което свободният и децентрализиран софтуер е за интернет.

- [https://competendo.net/en/Creative\\_Commons\\_-\\_Why\\_and\\_How](https://competendo.net/en/Creative_Commons_-_Why_and_How)  
 → <https://creativecommons.org>



## Европейски дигитални права

Дали става дума за въвеждането на безкасови плащания, стандартизирани кабели за зареждане, електронни лични карти или здравни данни, трудови разпоредби или следващата голяма технологична иновация – дигиталната политика е у дома си в Европа. Но обикновено не се чува много за нея – или се чува, едва след като всичко вече е договорено.

Ето защо дигиталната политика е съществена част от доброто европейско образование. Тя ни учи кой е водил кампания за защита на децата от лично проследяване от платформи или как се замисля дигиталната суверенност за утрешния ден. Какво друго е необходимо освен стандартния кабел за зареждане, за да стане хардуерът по-екологичен...

От повече от двадесет години мрежата EDRI лобира за защита на данните и цифровите граждански права. Чрез нея и нейните членове можете да научите повече за въпросите на цифровата политика.

- Европейски дигитални права (EDRI) <https://edri.org>
- ЕС: DESI табло за дигиталното десетилетие (от 2023 г. нататък) <https://digital-decade-desi.digital-strategy.ec.europa.eu/>

Целта на това ръководство е да вдъхнови и насърчи критичното мислене, както и съзнателното и рефлектиращо използване на дигиталните технологии. Това, което прочетохте, предлага само кратък поглед върху нашата визия за това как политиката и дигиталните инструменти могат да бъдат преплетени и интегрирани в смислено критично дигитално образование.

Как изглежда вашата образователна практика? Как трябва да се развива дигиталното образование отвъд обикновените „индустриални стандарти“? И как можем колективно да укрепим свободата и отвореността в нашите дигитални среди?

Очакваме с нетърпение вашите мнения и се надяваме да продължим този разговор заедно.

## ИЗТОЧНИЦИ

- Karpinen, H. (2019). The Best Part of Maker Culture is Making Something with Your Hands! In: Kiviniemi, J. (2019). Maker Activities in Youth Work, verke, [https://tietoanorista.fi/wp-content/uploads/2025/03/Maker-opas\\_eng\\_valmis\\_web.pdf](https://tietoanorista.fi/wp-content/uploads/2025/03/Maker-opas_eng_valmis_web.pdf), accessed 11/11/2025
- Mozilla Foundation (2019). Internet Health Report. Transcript Verlag, Bielefeld. <https://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-4946-8>

### **Competendo – Дигиталният инструментариум**

Инструментариумът предлага и споделя опит, методи и вдъхновение за обучение и овластяване, свързани с активно гражданство, в общности, училища или пространства за неформално обучение, в организации или други инициативи.

→ <https://competendo.net>



