



2025

עולמם הדיגיטלי של ילדים ונוער

יואב בוקעי | ג'וינט-אשלים

ניר פאל | ג'וינט-אשלים

נועה בן-דוד | ג'וינט-אשלים

אור ריכטר-כץ | ג'וינט-אשלים

ליווי ויעוץ

ד"ר שושי דורפברגר | האקדמית גורדון

ד"ר אלי וינוקור | האקדמית גורדון

צוות המחקר

תוכן עניינים

תוכן עניינים 

ברכות 

פתח דבר 

תקציר 

סקירת ספרות 

שיטה 

ממצאים 

דיון 

מקורות 

נספח 

ברכות



תוכן עניינים 📌

ברכות 🤝

פתח דבר 🗣️

תקציר 🕒

סקירת ספרות 📄

שיטה 🖱️

ממצאים 🔍

דיון 🗣️

מקורות 📚

נספח ⚙️

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

הדוח המונח לפנינו מציג תמונה מעמיקה על חוויותיהם והתנהלותם של ילדים ונוער במרחב הדיגיטלי המחקר, שנערך על ידי המכללה האקדמית גורדון וג'וינט-אשלים, בחן את התנהלותם של 115 ילדים ונוער גילאי 10-18 במרחבים דיגיטליים, במטרה להבין את חוויותיהם ותפיסותיהם ואת ההשפעה של מרחבים אלה על יכולותיהם ושיפוטיותם האישיות ועל ההזדמנויות לקידום מוביליות חברתית וכלכלית.

המציאות שבה ילדים ונוער מבליים זמן רב במרחבים הדיגיטליים מציבה אתגרים רבים בפניהם, בייחוד במצבי מצוקה ולחץ. במחקר אקספלורטיבי זה שמנו דגש מיוחד על השמעת קולם של ילדים ונוער ועל השילוב בין התובנות האקדמיות לבין שדה הפיתוח החברתי. השותפות הייחודית בין האקדמית גורדון, המדגישה את השימוש בטכנולוגיה כחלק אינטגרלי בהכשרת סטודנטים לעולמות החינוך, לבין ג'וינט-אשלים, שהגדיר את תחום הדיגיטל כאחד התחומים המרכזיים של מוביליות חברתית (לצד חינוך והשכלה, בריאות, כלכלה ושייכות), הולידה מסמך חשוב זה.

המחקר מצביע על כך שהמרחב הדיגיטלי הוא מרחב חיים משמעותי עבור ילדים ונוער; הוא מסייע להם לפתח מיומנויות וכישורים שעשויים להשפיע על יכולתם להתקדם בסולם החברתי-כלכלי. עם זאת, עולה מהמחקר הצורך בהבנה, בהכוונה ובתמיכה נכונה מצד מבוגרים, תוך שמירה על איזון בין הגנה על הילדים והנוער לבין ניצול היתרונות שהמרחב הדיגיטלי יכול להציע.

נוסף על הממצאים, הדוח מציע תשתית מקצועית לשפה משותפת ומערך מושגי ראשוני ללמידת עולמם הדיגיטלי של ילדים ונוער. אנו מקווים כי מחקר זה יהווה בסיס למחקרים מעמיקים ורחבים יותר ומנוף להמשך השיח עם אנשי מקצוע והורים למיצוי ההזדמנויות במרחב הדיגיטלי.

כן אנו מקווים, כי הצוות המשותף ינצל את הדוח כבסיס להרחבת המחקר בתחום הן ברמה הלאומית והן ברמה הבין-לאומית.

בברכה,

פרופ' יואל מנספלד | נשיא האקדמית גורדון

שלומי כהן | מנכ"ל ג'וינט-אשלים

פתח דבר



תוכן עיניים 

ברכות 

פתח דבר 

תקציר 

סקירת ספרות 

שיטה 

ממצאים 

דיון 

מקורות 

נספח 

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

המהפכה הדיגיטלית שינתה את פני העולם עם הרחבת מרחבי החיים מעבר לגבולותיהם הגאוגרפיים, ועבור רובנו מציבה אתגרים חדשים ופערים טכנולוגיים, חברתיים, וכלכליים. הדבר בולט במיוחד בצורך ליצור שפה משותפת ושיח מקרב בין דורות "הילדים הדיגיטליים", שנולדו למציאות רוויה בדיגיטליות השזורה בחייהם באופן טבעי, לבין מבוגרים משמעותיים במרחב הביתי והקהילתי, אנשי מקצוע וקובעי מדיניות, הנדרשים להסתגל למציאות זו; אנשי ונשות חינוך, מדריכים, מפתחי תוכניות, מתווי מדיניות והרוב המוחלט של דמויות הסמכות בחייהם של ילדים ונוער, משתייכים כאמור לפלח האוכלוסייה המבוגר יותר, וקיים פער בתחום זה ביניהם לבין הילדים והנוער.

ג'וינט-אשלים, בהתבסס על מחקרים קודמים, הגדיר חמישה תחומי חיים שמשתקפת בהם מוביליות חברתית-כלכלית של אדם: חינוך והשכלה, כלכלה, בריאות, שייכות ודיגיטל. בעקבות המהפכה הדיגיטלית המתקדמת בקצב מואץ ג'וינט-אשלים והמכללה האקדמית גורדון זיהו את ההזדמנות שבפיתוח מחקר משותף העוסק בהתנהלות ילדים ונוער במרחב הדיגיטלי, מתוך התפיסה שההתנהלות בסביבת החיים הדיגיטלית משקפת את ההזדמנויות והחסמים לקידום מוביליות של הפרט.

השיח בנושא מוביליות שהתנהל בתוך גבולות ההגדרה של המרחב הפיזי נפרץ בהדרגה ומפנה מקום לשיח עדכני על אודות "הון דיגיטלי" ואפשרויות למוביליות בעידן היברידי-גלובלי. לפיכך, התגבש צוות משותף להובלת מחקר הכולל מיפוי, המשגה וגיבוש שפה מקצועית להתמודדות עם אתגר קידום המוביליות החברתית-כלכלית עבור ועם ילדים ונוער במרחב הדיגיטלי. זאת מתוך למידה מוקדמת שהעלתה, כי במרחב הדיגיטלי נפרמות ונרקמות מערכות יחסים בין ילדים, נוער, צעירים ומבוגרים המשפיעות על התנסויות ועל האופן שבו ילדים ונוער מנהלים את חייהם הן במרחב הדיגיטלי והן מחוצה לו.

בעולם הדיגיטלי המתפתח בקצב מהיר והמחייב למידה והתעדכנות מתמדת יצאנו להעמיק את ההבנה שלנו בנוגע לחוויות והתנהלות הילדים והנוער במרחב הדיגיטלי, ללמוד את הלכי המחשבה ואת תפיסותיהם לגבין, בקולם/ ובשפתם/.

סוגיות רבות בנוגע לעולמם של ילדים ונוער במרחב הדיגיטלי העסיקו את תחום נעורים ויחידת המחקר בג'וינט-אשלים ואת רשות המחקר במכללה האקדמית גורדון טרם היציאה למחקר.

הסוגיות הבולטות שעלו טרום המחקר

מהי התרבות של ילדים ונוער במרחב הדיגיטלי והאם קיימת שפה ייחודית שיש ללמוד?



מה חווים ומרגישים הילדים והנוער במרחב הדיגיטלי?



האם ועד כמה ישנה הפרדה תפיסתית, ערכית ומושגית, בין המתרחש בעולם הדיגיטלי לבין העולם הפיזי בעיני ילדים ונוער? וכיצד נחווית ההיברידיות?



כיצד נראים יחסים במרחב הדיגיטלי?



איזו למידה מתרחשת במרחב הדיגיטלי? אילו מיומנויות מתפתחות או נדרשות במרחב הדיגיטלי?



האם מתפתחות בעולם הדיגיטלי מיומנויות שעשויות לנבא מוביליות של ילדים ונוער?



מיומנויות רכישת שפה ואוריינות שפתית, דפוס חשיבה מתפתח, תחושת מסוגלות עצמית, תחושת שייכות למסגרת או קבוצה, אוריינות גלובלית והרחבת אופקים, פיתוח תמונת עתיד חיובית.

כיצד משתנה המעורבות הנדרשת מאנשי המקצוע בבואם ליצור קשר עם ילדים ונוער במרחב הדיגיטלי ומחוצה לו?



מהן אסטרטגיות האתיקה של פעולות חינוכיות-חברתיות משמעותיות שיש לאמץ במרחב הדיגיטלי?



מהם הגורמים מגבירי הסיכון במרחב הדיגיטלי שיוצרים "תרבות רחוב דיגיטלית"?



תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

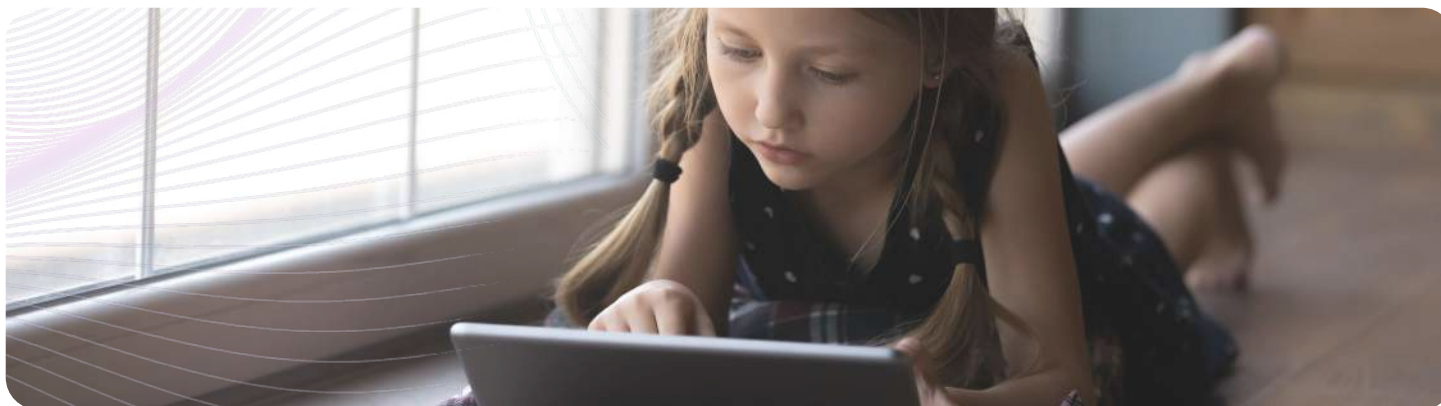
שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח



תוצר המחקר מציג סקירת ספרות עדכנית, השואפת ליצור תמונה המשקפת את תחושותיהם של ילדים ונוער במרחב הדיגיטלי ולהמשיג אותה. מן הסקירה עולים מוטיבים אשר באים לידי ביטוי בדיון: כך למשל, בשיח המחקרי ישנה הפרדה בין שימוש בפלטפורמות של רשתות חברתיות לבין שימוש בפלטפורמות משחקיות או לימודיות, ולכן גם בסקירה זו אפשר להבחין בחלוקה מתודולוגית בין דרכי הצריכה וההתנהלות בפלטפורמות אלו בסביבת החיים הדיגיטלית. סקירת הספרות מהארץ ומהעולם הניחה תשתית מחקרית ורעיונית לגיבוש שאלות ששימשו בראיונות אישיים ובשיח קבוצתי עם 115 ילדים ונוער בני 10-18, במרכז הארץ ובצפונה, המשתייכים ברובם למגזר הממלכתי וחלקם לממלכתי דתי. פעולות מחקר הגיבוש בוצעו באופן השואף להקשיב ולבטא בצורה אותנטית את קולות הילדים והנוער. על בסיס סקירת הספרות ומן העולה בתוצרי מחקר הגיבוש מוצעת תשתית ראשונית לשפה מקצועית ועולם מושגי ללמידת עולמם הדיגיטלי של ילדים ונוער. נמליץ להרחיב ולהעמיק את הלמידה במדגמים רחבים ומייצגים בקרב מגוון גילאים ואוכלוסיות בחברה הישראלית ואף נמליץ להדהד ולנהל המשך שיח עם אנשי מקצוע והורים למיצוי ההזדמנויות לקידום מוביליות במרחב הדיגיטלי.

ליווי ויעוץ

יואב בוקעי | חבר הנהלת אשלים, מוביל פעולות רוחב איסטרטגיות ותוכניות רשותיות
ג'וינט-אשלים

ניר פאל | ראש תחום נוער וצעירים
ג'וינט-אשלים

נועה בן-דוד | מנהלת מחקר וידע לקידום מוביליות חברתית כלכלית
ג'וינט-אשלים

אור ריכטר כץ | מנהלת פיתוח ידע תחום נוער וצעירים
ג'וינט-אשלים

צוות המחקר

ד"ר שושי דורפברגר | ראש רשות המחקר, מרצה בכירה ומומחית בלמידה של ילדים, בני נוער ומבוגרים
האקדמית גורדון

ד"ר אלי וינוקור | סגן נשיא לאסטרטגיה, פיתוח אקדמי ובינלאומיות וראש החוג לחינוך חברתי-קהילתי
האקדמית גורדון

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

תקציר



תוכן עניינים 📌

ברכות 🤝❤️

פתח דבר 🗣️

תקציר 🕒

סקירת ספרות 📄

שיטה 🧠

ממצאים 🔍

דיון 📱

מקורות 📚

נספח 📋⚙️

המחקר הנוכחי בחן התייחסות של ילדים ונוער למרחבים דיגיטליים ואת התנהלותם בהם, במטרה להבין את חוויותיהם ותפיסותיהם במרחבים אלה ולהפיק מכך הזדמנויות לקידום מוביליות חברתית כלכלית.

במחקר השתתפו 115 ילדים ונוער גילאי 10-18 (60 בנות ו-55 בנים), ובמסגרתו הם לקחו חלק בקבוצות מיקוד, בראיונות ובמענה על שאלונים (להלן: המשתתפים). המשתתפים השיבו לשאלות פתוחות בנושא ההתנהלות במרחבים דיגיטליים בשילוב שאלות סגורות על עמדותיהם, מגוון השימוש שלהם במרחבים דיגיטליים ועוד. ממצאי המחקר הצביעו על תחושת נוחות גבוהה של ילדים ונוער בעת הימצאם ברשתות חברתיות ובמרחבים דיגיטליים, ללא הבדל בין קבוצות הגיל. על השאלה כיצד יסבירו לאדם מבוגר על יתרונות השימוש במכשירי קצה דיגיטליים כדוגמת מחשב, אייפד וטלפון נייד, מנו המשיבים באופן כללי את היתרונות, תוך הדגשה של גישה למידע, תקשורת, בידור ופנאי וכן תרומה ללימודים ולעבודה הקשורה במשימות יומיומיות. כשנשאלו על יתרונות השימוש עבורם באופן אישי, 95% מכלל המשיבים דיברו על תרומה משמעותית לתחומי השפה, הידע, התחום החברתי והתחביבים. 38% מכלל המשיבים דיווחו על שיפור בכישורי השפה האנגלית, 28% קבעו כי ניכר שיפור נרחב בידע שלהם במגוון נושאים, ובהם תכנות, טכנולוגיה, חשבון ומודעות כללית למתרחש, וכ-28% נוספים דיווחו על יתרונות חברתיים ותקשורתיים ועל הזדמנויות לפתח יצירתיות ותחביבים. תחושת הנוחות של המשיבים במרחבים הדיגיטליים והיות המרחב הדיגיטלי מרחב חיים משמעותי עבורם אשר השהות בו, לתפיסתם, מסייעת להם לפתח מיומנויות וכישורים, עשויים להשפיע על יכולתם להתקדם בסולם החברתי-כלכלי ולהיחשף להזדמנויות מקדמות. אם כן, הרחבת מנעד האינטראקציות הקוגניטיביות והחברתיות ופיתוחן אל מעבר למרחב הפיזי מאפשרת להרחיב את גבולות המוביליות ולחצות את גבולות המקום, הזמן והמעמד הסוציו-אקונומי. נראה אפוא כי המרחב הדיגיטלי מותח את המרחבים המקובלים שבהם מתרחשות מוביליות תוך-דורית והגדלת ההון חברתי, שבעבר נדונו בעיקר בהקשרים גאוגרפיים. בנוגע לאתגר ההתנהלות הבטוחה ברשת והשמירה על פרטיות – נמצאו התייחסויות בשני היבטים: האחד, רצון של ילדים ונוער לגרום למבוגרים להכיר בחשיבות של האמצעים הדיגיטליים בחייהם, בהנאה מההימצאות במרחבים דיגיטליים ובאינטרס שלהם לשמור על פרטיותם בכל הנוגע לשימוש שלהם במדיה הדיגיטלית. ההיבט השני הוא שהייה בטוחה במרחבים הדיגיטליים: מהשיח שהתקיים עם קבוצות המיקוד ומתשובות המשתתפים ניכר, כי שהייה בטוחה במרחבים הדיגיטליים מושפעת מרמת האוריינות הדיגיטלית ומההבנה כיצד להשתמש בהגדרות הפרטיות ולאבטח את הנוכחות המקוונת ברשת. בתשובות המשתתפים יש כדי לעורר דיון בסוגיית הפרטיות הן במעורבות ובהתערבות של מבוגרים משמעותיים והן בפעולות של חינוך לאוריינות דיגיטלית. ממצאי המחקר הנוכחי מדגישים את הצורך בהבנה, בתמיכה ובהכוונה ראווה של מבוגרים, תוך שמירה על איזון בין הגנה על הילדים והנוער לבין הכרה ביתרונות המרחב הדיגיטלי עבורם.

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

סקירת ספרות



תוכן עניינים 📌

ברכות 🤝

פתח דבר 🗣️

תקציר 🕒

סקירת ספרות 📄

שיטה 🖱️

ממצאים 🔍

דיון 📱

מקורות 📚

נספח 🛠️

תוכן עניינים 

ברכות 

פתח דבר 

תקציר 

סקירת ספרות 

שיטה 

ממצאים 

דיון 

מקורות 

נספח 

המהפכה הדיגיטלית מתוארת כמאורע מהותי בתולדות האנושות, מאורע שקדמו לו המהפכה החקלאית והמהפכה התעשייתית. אפשר להבחין בכמה שלבים במהפכה הדיגיטלית, והמאחר שבהם הוא מהפכת הבינה המלאכותית שפרצה לחיינו באופן מסחרר בעת האחרונה.

במרוצת מספר מועט של שנים שינתה הטכנולוגיה את האופן שבאמצעותו אנשים עובדים, צורכים, מתקשרים אלה עם אלה ולומדים על העולם ואת העולם. מהפכה זו שינתה את חיינו באופן כה עמוק, עד כי ניתן לומר שלאנשים כיום יש זהות פיזית וזהות וירטואלית-דיגיטלית ובמקרה של ילדים ונוער, יש אף הטוענים כי זהותם מהווה הכלאה כלשהי בין שתי אלה. ואכן, נמצא כי עוד לפני התפרצות נגיף הקורונה והפיכת הבינה המלאכותית למרכיב משמעותי בשגרת חיינו, 72% מתושבי מדינות ה-OECD השתמשו באינטרנט על בסיס יומי. אין פלא אפוא שפלטפורמות עבודה ולימודים רבות פועלות כיום באופן מקוון.

כדי לקחת חלק בקהילה ההולכת והופכת דיגיטלית וליהנות מהיתרונות הרבים שיש לעולם הדיגיטלי להציע בכל תחום בחיים – בתרבות ובלימודים, בתחבורה, בריאות, בנקים, דואר ובמרחב העבודה – על האדם לרכוש כישורים דיגיטליים. כיום נדרשים עובדים להיות מסוגלים לא רק לעבוד בסביבה דיגיטלית, אלא אף להצליח להתמודד עם תקלות דיגיטליות ולשמור על רצף עבודה (OECD, 2019). ומכאן להתפתחות השיח המחקרי בשנים האחרונות על הון דיגיטלי ועל מקומה של אוריינות דיגיטלית בעולם המוביליות..

בבחינת המרחב הדיגיטלי והשלכותיו יש מקום מיוחד להתבוננות במערכת היחסים בין בני נוער לעולם הדיגיטלי, שכן הם משתמשים בטכנולוגיה הדיגיטלית וברשתות חברתיות (O'Reilly et al., 2023). כ-71% מהאנשים הצעירים בעולם כולו משתמשים באינטרנט, וזאת לעומת 48% מסך כל אוכלוסיית העולם. הקבוצה שיש בה השיעור הגבוה ביותר של משתמשי אינטרנט (97%) היא בני 15-25 באירופה, אך גם באזורים פחות מפותחים זו הקבוצה המשתמשת באינטרנט יותר מהאחרים. האינטרנט מספק לאנשים מרקע שונה הזדמנויות דומות להשגת מידע, יצירת קשרים, תקשורת מהירה ועוד (Benvenuti et al., 2023).

מאחר שבני הנוער משתמשים תדיר בעולם הטכנולוגי, יש להציג תמונה סטטיסטית מקפת של אופן השימוש שלהם ברשתות החברתיות כדי להבין את פערי הדורות בנושא ואת ההשפעה שיש לכך על חייהם. בקיאות בנושא תעזור למצוא דרכים למינוף תחום מהותי זה לטובתם של בני הנוער. מכון המחקר האמריקאי PEW מבצע ניתוחים סטטיסטיים כאלה ומציג תמונות מצב שנתיות של מצב בני הנוער בהקשר של שימוש ברשתות החברתיות.

בסקר שנערך בשנת 2022 נמצא כי מרבית גילאי 13-17 דיווחו על שימוש עקבי ביוטיוב (95%), טיקטוק (66%), אינסטגרם (62%) וסנפצ'אט (59%). על שימוש בטוויטר (23%), טוויץ' (20%), וואטסאפ (17%), רדיט (14%) וטאמבלר (5%) דווח במידה נמוכה יותר (Vogels & Gelles-Watnick, 2023). בהקשר הישראלי, על פי נתוני דוח האינטרנט של בזק לשנת 2024, הרשתות החברתיות הבולטות בקרב בני נוער בישראל הן אינסטגרם (66%) וטיקטוק (48%) ואילו בקרב ילדים המגמה מתהפכת, כאשר טיקטוק (74%) נטלת את הבכורה בהשוואה לאינסטגרם (42%). הסקר לא בדק את אחוזי השימוש ביוטיוב (לנגרמן, 2024).

כמו כן בסקר של PEW נמצאו הבדלים מגדריים בדיווח על שימוש ברשתות חברתיות: כך למשל 73% מהבנות דיווחו על שימוש בטיקטוק לעומת 60% מהבנים, 69% מהבנות דיווחו על שימוש באינסטגרם לעומת 55% מהבנים; ובסנפצ'אט היחס הוא 64% לעומת 54%. בהשוואה שהתייחסה לשימוש ביוטיוב נמצא כי 97% מהבנים דיווחו על שימוש ביוטיוב לעומת 92% מבנות, בטוויץ' היחס הוא 26% לעומת 13% וברדיט 20% לעומת 8% (Vogels & Gelles-Watnick, 2023).

מרבית בני הנוער דיווחו שהם משתמשים ביוטיוב ובטיקטוק מדי יום, וחלקם דיווחו על שימוש כמעט קבוע; 77% מהם דיווחו על שימוש יומיומי ביוטיוב, ו-58% אמרו זאת על טיקטוק. בערך חצי מהם דיווחו על שימוש באינסטגרם או בסנפצ'אט לפחות פעם ביום, ו-19% על שימוש יומיומי בפייסבוק. יותר מחצי מהם הודו שיהיה להם קשה לוותר על הרשתות החברתיות. כ-36% מהם התלוננו שהם מבלים יותר מדי זמן ברשתות החברתיות, 55% אומרים שהם מקדישים לרשתות מידת זמן ראויה, ו-8% אמרו שהם מקדישים להן מעט מדי זמן.

בהשוואה מגדרית, נערות טוענות יותר מאשר נערים שהן "משתמשות ברשתות יותר מדי" (יחס של 41% לעומת 31%). מבין המשיבים 54% אמרו שיהיה להם קשה במידת מה לוותר על הרשתות החברתיות, ו-46% אמרו שיהיה להם קל במידת מה לוותר על הרשתות. גם כאן מבחינה מגדרית בנות טוענות שהן יתקשו לוותר על רשתות חברתיות מאשר בנים (58% לעומת 49%).

מקרב גילאי 15-17, כמחציתם (58%) טענו שיהיה להם קשה במידת מה לוותר על הרשתות, וזאת לעומת 48% מגילאי 13-14. על פי הסקר, כל בני הנוער דיווחו יותר על חוויות חיוביות ברשתות מאשר על חוויות שליליות. כשליש מהם (32%) טענו שלרשתות החברתיות יש השפעה שלילית על בני גילם, ורק 8% העידו כי הם עצמם חווים השפעה שלילית מהשימוש ברשתות. ניתן לראות כי

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

בני נוער טענו להשפעה חיובית של הרשתות החברתיות על עצמם לעומת השפעה זו על בני גילם: 32% דיווחו כי הם חווים השפעה חיובית מהרשתות, לעומת 24% שטענו שלרשתות יש השפעה חיובית על בני גילם.

80% מבני הנוער הרגישו יותר מחוברים למה שקורה בחיי חבריהם, 71% הרגישו שיש להם מקום לבטא את הצד היצירתי שבהם, 67% הרגישו שיש אנשים שיכולים לתמוך בהם בזמנים קשים ו-58% הרגישו שמקבלים אותם יותר (accepted). בכל הנוגע לחוויות שליליות, 38% דיווחו שהם מרגישים מוצפים בעקבות צפייה ברשתות חברתיות, 31% דיווחו שהרשתות החברתיות גרמו להם להרגיש כאילו חבריהם מדירים אותם מחלק מהדברים שקורים להם, 29% הרגישו לחץ לפרסום תוכן שיביא להם תגובות וללייקים, ו-23% דיווחו שמה שהם רואים ברשתות גרם להם להרגיש גרוע יותר לגבי חייהם (Vogels & Gelles-Watnick, 2023).

אפשרות לגישה תמידית לטכנולוגיה ולאינטרנט עלולה להשפיע על ההתפתחות הקוגניטיבית של בני הנוער ולגרום לפגיעה ביכולות הזיכרון והחשיבה שלהם. גישה כמעט בלתי פוסקת לאינטרנט משפיעה על סוג הידע שאנשים בוחרים לזכור: מאחר שבסביבת החיים הדיגיטלית ניתן להשיג מידע בכל רגע נתון, נעשית אדפטציה של המוח לסוג אחר של זיכרון. בנסיבות אלו יעדיף המוח לזכור איפה ניתן למצוא את המידע המבוקש ולא לשנן ולזכור את המידע עצמו! חשש נוסף הוא שעצם המעבר התדיר בין פעולות ונתונים במרחב הטכנולוגי (multi-tasking) עלול לפגוע ביכולת להתרכז בדבר אחד, לעודד הפרעות קשב וריכוז ולא לפתח איכויות דומות, כגון דחיית סיפוקים. בייחוד, עולה החשש כאשר מבלים עם חברים בו-זמנית הן במרחב הפיזי והן במרחב הווירטואלי, כיוון שבמצב זה הקשב מפוזר לכל הכיוונים ושום דבר אינו מעניין בפני עצמו (Benvenuti et al., 2023).

אנדרווד ואחרים (Underwood et al., 2023) בחנו את הקשר בין השימוש בטכנולוגיות לאיכות חייהם ורווחתם הנפשית של בני נוער, ובאופן ספציפי בחנו את סוגי השימוש ואת השפעותיהם. נמצא שאמצעי תקשורת דיגיטליים משמשים אותם כדי לעמוד באתגרים ההתפתחותיים, לבסס עצמאות מהוריהם, ליצור קשרים משמעותיים עם חבריהם, לחפש ולמצוא קשרים רומנטיים ולגבש זהות עצמית. את רוב חייהם החברתיים הם חיים "אונליין", ואף על פי שפלטפורמות התקשורת הללו משתנות באופן תדיר, עדיין ניכרת התלהבות גבוהה מרשתות חברתיות. "קו ההפרדה" בין חברות ברשתות תקשורת לבין פגישות עם חברים ב"סלון" לביל שבת או בפרלמנט על חוף הים קיים רק אצל מבוגרים. אצל בני נוער יש קשר הדוק בין השניים.

הפיזי והווירטואלי מתערבבים על בסיס יומי ומפגש וירטואלי לאו דווקא נתפס כבעל ערך "נמוך יותר" בהשוואה למפגש פיזי. לעיתים, הקלות שביצירת קשר במרחב הווירטואלי הופכת אותו לזמין ופשוט יותר מיצירת קשר פיזי.

האם למשל בני נוער הלוקחים חלק בבירונות ברשתות גם עלולים להשתתף במעשי בריונות פנים אל פנים? וביתר הרחבה: האם תאוריות ההתפתחות הקלאסיות שמחלקות את חיי האדם לשלבי התפתחות מובחנים ובצידם אתגרים ומטלות התפתחותיות האופייניים לכל שלב (ראו למשל: אריקסון, 1987), בהן נוהגים להשתמש על מנת להבין את טיבן של אינטראקציות בין-אישיות במרחב הפיזי, ניתנות ליישום על אינטראקציות "אונליין"? או שמא בעידן הטכנולוגי יש צורך בתאוריות חדשות על ההתפתחות של בני נוער? באיזו מידה, למשל, הם יכולים לפתח מערכות יחסים "אונליין" ומה יאפיין מערכות יחסים אלה? לנוכח השפעת המרחב הדיגיטלי על יצירת קהילות שוליים, לנוכח האפשרויות שנפתחות בזכות רשתות חברתיות ופורומים, האם אנו עתידים לראות שגשוג של קהילות שוליים, ומתוך כך גם השפעות חדשות על עיצוב זהות של בני נוער? מה תהיה השפעת החיבורים החדשים שנוצרים בין המרחב הפיזי למרחב הווירטואלי על עיצוב תמונת העתיד שלהם, על בחירת מקצוע ונתיבי קריירה?



האם אינטראקציות חברתיות מקוונות אכן זהות לאינטראקציות חברתיות פנים אל פנים, או שמא הן שונות לגמרי ומחייבות תאוריות שונות על מנת לחקור אותן?

יש הטוענים שהשימוש במדיה החברתית מחליף אינטראקציות המתרחשות פנים אל פנים ופעילויות התפתחותיות אחרות, ובעיקר הימצאות פיזית עם בני משפחה ועם חברים. לטענתם, כתוצאה מכך עלולים ללכת לאיבוד היתרונות שאינטראקציות אלו מעניקות לבריאות הנפש. נוכחות מקוונת מתמדת עלולה למנוע מבני נוער את הנוכחות בעולם האמיתי ואת היכולת לפתח כלי התחברות ראויים לעולם זה ולמערכות היחסים שהוא מציע. לפיכך עולה הטענה שבילוי זמן מקוון והשתקעות ברשתות חברתיות עלולים להוביל לירידה באיכות החיים ולהעצים תחושת בדידות, בידוד חברתי ודיכאון.

ממצאי מחקרים שנערכו במדינות שונות מלמדים שכאשר נצפתה עלייה בכמות הזמן שבני נוער מבלים באופן מקוון ובמכשירים טכנולוגיים, נמצאה בקרבם גם עלייה בדיכאון ובתחושת בדידות. ממצאי מחקר שנערך במישיגן הצביעו על כך שבקרב בני נוער שבילו זמן רב בגלילה בפייסבוק, ניכרה ירידה ברווחה הנפשית בנקודת הזמן הבאה שנבדקה (Kross et al., 2013) ובמחקר ארוך טווח שנערך בקנדה דיווחו בני נוער שהשימוש ברשתות החברתיות בשנה מסוימת התקשר לרמות גבוהות של דיכאון בקרבם באותה השנה (Boers et al., 2019). מנגד, בני נוער הולנדים שהפסיקו לשבוע את פעילותם בפייסבוק דיווחו על רמות סיפוק גבוהות מהחיים ועל השפעה חיובית רבה בהשוואה לקבוצה שהמשיכה להשתמש בפייסבוק באותו השבוע (Tromholt, 2016).



האם שימוש במסך גורם לקשיים בחייהם של בני נוער?

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח



בדוח שפורסם באוקטובר 2023 עלתה קריאה של גורמי משרד הבריאות האמריקאי להפנות את תשומת הלב הציבורית לרשתות חברתיות, בהקשר לבריאות הנפש של בני נוער אמריקאים (U.S. Surgeon General, 2023). לטענת כותבי הדוח, זהו אתגר משמעותי הקשור בחייהם של רבים מהציבור האמריקאי ודורש תשומת לב, בעיקר משום שכ-95% מהחברים בקבוצת הגיל 13-17 דיווחו על שימוש באחת מפלטפורמות הרשתות החברתיות, ויותר משליש דיווחו על שימוש כמעט תמידי.

בהקשר הישראלי חשוב לציין, כי המחקר שמתואר בדוח הנוכחי נערך בחודשים שלפני מתקפת הטרור שהתרחשה באוקטובר 2023. בתקופה שחלפה מאז המתקפה היו עלולים ילדים ונוער להיחשף באמצעי המדיה השונים לתכנים קשים לצפייה אשר אינם מותאמים לגילם, וזאת נוסף על מציאות של מלחמה על כל המשתמע מכך. לחשיפה זו עלולה להיות השפעה על בריאותם הנפשית של ילדים ונוער בישראל.

בעת הערכת הסיכויים לגרימת נזק עקב השימוש ברשתות חברתיות מציע הדוח להתייחס גם להתפתחות המוח, שכן ידוע כי אזורים מסוימים במוח ממשיכים להתפתח בגילים 10-19, התפתחות המתייבצת באמצע שנות העשרים. תקופת ההתבגרות מאופיינת בתופעות של נטילת סיכונים ושהבה חווה הרווחה הנפשית תנודות חזקות. הבריאות הנפשית מאותגרת, ולעיתים כוללת תחושת דיכאון. בתחילת גיל ההתבגרות, בעת יצירת הזהות ותחושת הערך העצמי, התפתחותו של המוח רגישה במיוחד ללחצים חברתיים ולהשוואה עם אחרים. שימוש תדיר ברשתות חברתיות עשוי להיות קשור לשינויים בפעילות המוחית ועלול להגביר את הרגישות לאופן האינטראקציה ברשתות החברתיות ולקבלת תגמולים, כמו סימון או קבלת לייקים. עם זאת, מחקרים הצביעו דווקא על השפעות חיוביות של הרשתות החברתיות על בני נוער אלה ואחרים, כגון קהילת הלהטב"ק או בני נוער שמגדירים את עצמם א-מיניים. התרומה שנרשמה היא בעזרה במציאת קשרים בין-גיליים, פיתוח זהות ותמיכה חברתית. לעומת זאת במחקר שנערך אף הוא בארצות הברית, וכלל 6,595 גילאי 12-15, נמצא כי אלה שדיווחו על יותר משלוש שעות שימוש יומיות ברשתות החברתיות נמצאו בסיכון כפול לחוות בריאות נפשית ירודה, לרבות תסמינים של דיכאון וחרדה (U.S. Surgeon General, 2023).

שימוש במסכים משפיע על ילדים ונוער פיזית ונפשית. תמיכה לכך מגיעה ממחקר שנערך באמצעות שאלונים בקרב 3,258 תלמידים בני 13 ומעלה, ב-15 אזורי פריפריה במדינת מישיגן שבארצות הברית ואשר למדו ב 21 בתי-ספר. באזורים אלה נמצאה הסתברות גבוהה לניתוק מרשת אינטרנטית בבית בשל היעדר תשתיות, תקלות חוזרות בשימוש ברשת, רשת אשר זמינה לשימוש רק מהטלפון הנייד ועוד. ממצאי המחקר הצביעו על קשר שלילי בין שימוש של המשיבים במסכים לבין רמת הביטחון העצמי שלהם: ככל שהתלמידים השתמשו יותר במסכים, רמת הביטחון העצמי שלהם הייתה נמוכה יותר.

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

ממצאים אלה לא עלו בקנה אחד עם סוגיית הגישה לאינטרנט בשל הגבלה הורית לשימוש במסכים: בני נוער שהוריהם הגבילו את גלישתם, נטו לדווח על תחושת ערך עצמי נמוכה בהרבה כאלה שדיווחו על היותם צרכני מדיה כבדים (Hampton & Shin, 2023). במחקר שנערך בלונדון בשנת 2018 ובחן שימוש של בני נוער במסכים נמצא קשר משמעותי בין משך השימוש להשמנת יתר, אכילה לא בריאה, תסמיני דיכאון ואיכות חיים נמוכה. טכנולוגיה דיגיטלית משפיעה על רמות הפעילות הגופנית ועל בריאות נפשית נמוכה, וגם על הראייה. כמו כן במחקר שנערך על ידי המכון הלאומי לחקר הבריאות בארצות הברית (National Center for Health Research), נמצא כי תכיפות השימוש ברשתות החברתיות תרמה לעיתים לבידוד חברתי, גם ללא בידוד פיזי (Ramsey et al., 2023).

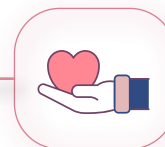
במחקר אחר מאנגליה, שכלל שש קבוצות מיקוד, שנוהלה בהן שיחה עם גילאי 11-18 – 30 בנים ו-24 בנות מקבוצות אתניות שונות – נמצא שאלה מהם שדיברו על רשתות חברתיות בעיקר באופן שלילי וייחסו זאת לגורם כלשהו, דיברו על ההשפעה בגוף שלישי. לעומת זאת, כאשר דיברו על הרשתות החברתיות באופן חיובי וטבעי יותר, הופיע בשיחה דיבור בגוף ראשון. ממצאי המחקר הצביעו על ערכן של הרשתות החברתיות ביצירת קשרים חברתיים, בקבלת תמיכה ממעגל השווים ובחוויה של רווחה נפשית. לתחושת משתתפי המחקר רשתות חברתיות עשויות להגן על הבריאות הנפשית ולאפשר איתור מידע בנוגע לבריאות נפשית ומחלות. כמו כן רשתות חברתיות סיפקו בסיס למתמודדי נפש לתמוך אלה באלה ולחלוק מידע (O'Reilly et al., 2023).

במחקר שנערך בשווייץ בקרב 1,662 בני נוער נבחן באמצעות שאלונים הקשר בין האופן שבו הם חוו את הרשתות החברתיות לבין תחושת הרווחה הנפשית שלהם. נמצא קשר חיובי בין חוויות חיוביות מהרשתות החברתיות והשראה מאחרים ולאחרים בעזרת הרשתות החברתיות ובין רווחה נפשית. לצד זה נמצא קשר שלילי בין רווחה נפשית וסיטואציות שליליות ברשתות חברתיות. סבב נוסף של המחקר נערך בקרב 1,429 משתתפים בשנתיים האחרונות של התיכון. נמצא כי הנבדקים תפסו רווחה נפשית ככזו הקשורה לביטחון עצמי, החצנה, רמות גבוהות של פעילות גופנית, תפיסה של סביבת בית הספר, חוויה חיובית מהרשתות החברתיות והתקשרות עם חברים ברשתות החברתיות. כמו כן נמצא קשר בין חוויות שליליות מהרשתות החברתיות – כגון תחושה שמתעלמים ממך, שאתה לא שייך, תקשורת עם אנשים המפגינים מידה נמוכה של תחושה שאכפת להם מרגשותיך (או בכלל לא) – לבין רמות נמוכות של רווחה נפשית. יצוין כי ממצאים אלו מבליטים את ההשפעה האפשרית של המצאות במרחבים הדיגיטליים, כיוון שבשווייץ 99% מגילאי 12-19 מחזיקים בטלפון נייד, והשימוש התדיר ביותר ביישומיו בא לידי ביטוי בהתכתבויות ושימוש ברשתות החברתיות (Marciano & Viswanath, 2023).

במקביל לממצאים על ההשפעות השליליות אין להתעלם מההשפעות החיוביות של המרחב הדיגיטלי, המאפשר ליחידים לעצב ולבטא את זהותם, להיחשף לדעות שונות ולנקודות מבט שונות, לתחומי עניין מגוונים וגם חדשים וליצור קשרים עם בני גילם בעלי אותם תחומי עניין. יש בני נוער שמשמשים כמכתיבי טרנדים ויוצרי תת-תרבות אינטרנטית (Lynn, 2020).

פלטפורמות הטיקטוק והטאמבלר מככבות בתת-תרבות של בני נוער בימינו. דרכן הם יכולים לגלות את זהותם, לבנות אותה ולהתנסות בה. הדבר בולט יותר אצל בנות, המעוניינות לבטא את התחברותן לתת-תרבות ייחודית. המיוחד בפלטפורמות אלו הוא שהן משתמשות באלגוריתם שלומד מה המשתמשת אוהבת. כך נוצרת פלטפורמה שבה יכולה לשגשג תת-תרבות ייחודית. לפי לין (Lynn, 2020), נערות הצליחו במיוחד ליצור ולקיים תת-תרבות בפלטפורמות הללו באמצעות מוזיקה ולבוש יוצא דופן ומוזיקה כדוגמת The Sad Girls בטאמבלר ו-E-girls בטיקטוק. שתי קבוצות אלה של הבנות קשורות פחות לחיי בית הספר התיכון ולחיי החברה המוצעים בו ויותר לקהילה הקוראת תגר על הנורמה, כלומר מתבגרות שהקשרים החברתיים בתיכון היו מורכבים מדי עבורן, זכו למצוא קהילה שתקבל אותן ותראה איתן את העולם עין בעין (Lynn, 2020).

תגובות פיזיולוגיות והתנהגותיות לשימוש ברשתות החברתיות



את השימוש של בני נוער ברשתות חברתיות ניתן לקטלג כיום בהתבסס על מידת הפופולריות של רשתות בקרב אוכלוסייה זו. הפופולריות מביניהן הן יוטיוב, אינסטגרם, פייסבוק, סנפצ'אט, טוויטר וטיקטוק. נכון למחקר שנערך בשנת 2019, כמעט 85% מבני הנוער האמריקאים משתמשים ביוטיוב, 72% באינסטגרם, 69% בסנפצ'אט ו-51% בפייסבוק, טוויטר, טאמבלר ורדאית (Ramsey et al., 2023).

מחקר שנערך באוניברסיטת UCLA מצא שבמוחם של בני נוער שהבחינו במספר גבוה של לייקים לפוסט שלהם, ניכרה פעילות מואצת של החלק האחראי על קבלת תגמולים. כשהחוקרים הראו ל-32 נערים בני 13-18 תמונות באינסטגרם, לרבות תמונות שלהם עצמם, שזכו למספר רב של לייקים, הם הצליחו לראות פעילות מואצת באזורים שונים במוחם של בני הנוער (Ramsey et al., 2023). המשתתפים באותו המחקר התבקשו לשלוח מבעוד מועד תמונות מפרופיל האינסטגרם שלהם. לקראת סריקת ה-MRI הכינו הבודקים מתמונות אלו פיד (feed) של אינסטגרם, ואותו גללו המשתתפים (כל אחד בתורו) בזמן הסקירה. הבודקים אמרו לנבדקים כי את הלויקים לתמונות שלהם סימנו המשיבים האחרים (סה"כ 50), אם כי הבודקים היו אלה שהזינו זאת בעצמם. למחצית ממספר התמונות ששלחו הנבדקים ניתן מספר גבוה (23-45) של לייקים, ולחצי השני מספר נמוך (0-22). ממצאי המחקר שופכים אור על השפעת החברה על היחיד ברשתות: לפופולריות של תמונה כלשהי הייתה השפעה על האופן שהיחיד

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

תפס את התמונה. הסיכויים שמתבגר יסמן לייק לתמונה שכבר יש לה הרבה לייקים, היו גבוהים יותר מאשר הסיכויים שיסמן לייק לתמונה שלא היו לה לייקים רבים, גם אם התמונה עודדה התנהגויות לא ראויות. תוצאות אלו ניצפו באופן משמעותי יותר בתמונות שהנבדקים סיפקו בעצמם. נמצא כי ככל שלתמונה שהוצגה בפני הנבדקים היה מספר גדול יותר של לייקים, היא גרמה להאצת התגובה במוח. האזורים שנצפתה בהם תגובה מואצת היו בין היתר האזורים הקשורים בקוגניציה חברתית, זיכרון חברתי וחינוך (Sherman et al., 2016).

מחקר שעסק בשימוש של גילאי 13-17 בארצות הברית ברשתות החברתיות ובתחושותיהם בנושא זה (Anderson & Jiang, 2018), העלה את הטענה שבני נוער נוטים ליצור דמות חיובית של משתמש ברשתות החברתיות, דבר שמחולל לחץ סביב יצירת דמות שהיא נטולת קשיים כלפי חוץ: מבין 743 הנערים שנבדקו, 45% דיווחו שהם חשו מוצפים מאופן הצגת בני נוער אחרים ברשתות החברתיות, ו-13% הוסיפו שהם חווים זאת בעוצמה. כשבדקו את הסיבות להתנתקות טכנולוגית (unfollow or unfriend) מחברים ברשתות, התברר ש-78% עשו זאת בגלל סיטואציות של "דרמה", חברים שכועסים אם לא עונים להם, נעלבים ומתערעמים אם מעלים תמונה לא יפה שלהם ומבקשים כל הזמן שיעלו תמונות שלהם. 52% עשו זאת בשל בריונות כלפיהם או כלפי אחרים. חשוב לציין, כי אותו המחקר הצביע במקביל על רגשות חיוביים מאוד של בני הנוער שהשתתפו המחקר כלפי רשתות חברתיות והמקום שהן תופסות בחייהם. 81% מהמשתתפים במחקר דיווחו שהרשתות עזרו להם להיות מחוברים למה שקורה בחיי חבריהם, ושני שלישים מהנשאלים אמרו שהפלטפורמות הללו העניקו להם תחושה שיש מי שיתמכו בהם בזמנים קשים. כאשר נבדקה ההשפעה של פלטפורמות אלו על היציבות הנפשית של בני הנוער, נמצא כי מרביתם האמינו שהרשתות החברתיות תרמו להם תרומה חיובית בהיבטים שונים של חייהם. מנגד עלה מהמחקר כי 26% מאותם בני נוער הרגישו שאתרי האינטרנט הללו פגעו בתחושת הערך העצמי שלהם ויצרו אצלם את התחושה המתמדת ש"הדשא של השכן ירוק יותר", והם אינם מרוצים מנסיבות חייהם; אולם מתוך 26% אלו, רק 4% דיברו על השפעה משמעותית או קיצונית.

במסגרת המחקר הוצגו לבני נוער ארבעה סטים של מילים וניגודן, והם התבקשו לבחור מילה אחת שהם מזדהים איתה. שיעורי הבחירה במילים החיוביות היו גורפים: 71% הביעו שהם מרגישים חלק מהרשתות החברתיות, לעומת 25% שהרגישו יותר דחויים בפלטפורמות האלו. 69% הזדהו יותר עם תחושת הביטחון העצמי, ו-26% הזדהו עם תחושת חוסר ביטחון עצמי. 64% העידו על עצמם שהם מרגישים מקוריים ונאמנים לעצמם, ו-33% הרגישו "מזויפים" בפלטפורמות. 61% הרגישו חברותיים ונמצאים ב"משחק", ו-34% הרגישו יותר מאופקים ומסוגרים. 69% דיווחו כי הודות לרשתות הם יוצרים קשרים עם אנשים מרקעים שונים ובעלי חוויות קודמות שונות. 67% דיווחו כי הם זוקפים לזכות הרשתות החברתיות מציאת נקודות מבט שונות, ו-66% העידו כי הרשתות החברתיות עזרו להם לתמוך בסוגיות פוליטיות שהם מרגישים קרבה אליהן.

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

בני הנוער במחקר הנסקר הגדירו קבוצות ברשתות כחלק משמעותי מחייהם החברתיים וכמרחבים שהם יכולים להכיר בהם אנשים חדשים, ולקבל ולתת תמיכה כדי להצליח לעבור תקופות קשות. כשבחנו את התקשורת היומיומית שלהם עם חבריהם, נמצא שהם דיווחו על מפגשים אינטרנטיים יותר מאשר על מפגשים פנים אל פנים.

בניגוד לסברה הרווחת שהאינטרנט הוא האשם בכך שבני נוער לא מבילים עם חבריהם יותר במציאות המוחשית, במחקר הנסקר המשתתפים מנו סיבות שונות ומגוונות לכך – אם משום שהם עסוקים מדי או חבריהם עסוקים מדי (34%), ואם בגלל מגבלות תחבורתיות שמונעות מהם להתראות (32%). ואולם 33% מהם דיווחו שקל יותר להיפגש ברשתות מאשר להתאמץ למען קיום מפגש פיזי.

41% דיווחו על השתייכות לקבוצות במרחבים הדיגיטליים הקשורות בתחביביהם או במשחקים אונליין, 40% – על שימוש בקבוצות באתרי הומור, 25% – על שימוש בקבוצות העוסקות בתרבות הפופ, ספורט ואופנה, ורק 10% דיווחו על שימוש בקבוצות שענייןן בזהות, פוליטיקה ואמונות (כגון קהילת להטב"ק, בני נוער עם מחלות כרוניות, תבגרים כאלה שהוריהם גרושים, שאחד מהוריהם נפטר, וכן קבוצות בני נוער שחורים, לטינים, לבנים, ואסייתיים (Anderson & Jiang, 2018)).

במחקר מאוחר יותר שנערך בארצות הברית בקרב 1,316 בנות ובנים גילאי 13-17, נמצא ש-97% מהם משתמשים באינטרנט מדי יום. עוד הצביע המחקר על עלייה של 22% במהלך שש שנים בשימוש התדיר של בני נוער ברשתות (almost constantly). לשאלה אם יהיה להם קל להפסיק להשתמש בפלטפורמות הללו, 54% השיבו שזה יהיה קשה מאוד או די קשה, ו-46% צפו שזה יהיה קל למדי. יותר בנות דיווחו שיהיה להן קשה להפסיק – בהיקף של 58% לעומת 49% מהבנים (Ellerbe, 2022).

צריכת תוכן חדשותי של בני נוער במרחבים הדיגיטליים



לפי נתוני סקר איגוד האינטרנט הישראלי שנערך בקיץ 2022, צריכת חדשות אינה נמנית עם השימושים הנפוצים של בני הנוער בישראל במסכים: בקרב גילאי 13-18 צריכת חדשות עמדה על 10% לכל היותר מזמן השימוש שלהם במסכים (איגוד האינטרנט הישראלי, 2022). ראוי לציין כי נתון זה מצריך בדיקה מחודשת לנוכח אירועי הטרור של ה-7.10 ומלחמת חרבות ברזל.

סקירה מקיפה שנערכה בהולנד בקרב קבוצות מיקוד של גילאי 12-16, התייחסה לנקודות מבטם באשר לצריכת חדשות כדי למפות את הבנתם ואת האופן שבו הם צורכים תוכן חדשותי. בין היתר התבקשו המשיבים להציג כיצד הם מגדירים חדשות, כיצד הם מעריכים מידע חדש, ומהי המוטיבציה שלהם לצפייה בתוכן חדשותי ואם הם יודעים לבקר את התוכן שהם צורכים. הממצאים

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

מעלים שבקרב טווח רחב של המשיבים ניכרה הבנה של התוכן החדשותי, וזאת למרות שהם תפסו את המידע כמשעמם, שלילי ומנותק מחייהם. הם אומנם דיברו על החשיבות של אמינות המידע, אבל בפועל אופן צפייתם בחדשות כולל העברת בקורת דווחו כפסיביים למדי (Tamboer et al., 2022). ממצאים אלה מדגישים את הצורך בהתערבות המעודדת צריכת תוכן חדשותי באופן אקטיבי וביקורתי בקרב ילדים ונוער.

המשתתפים הגדירו חדשות בצורה רחבה יחסית, כזו שנמשכת מעבר לקריטריונים הקונבנציונליים של משמעות החדשות (כגון חדשות מהדורת 20:00 ואתרי חדשות) והם רואים בדיווחים מכל הסוגים "חדשות", גם אם שמעו על משהו בטיקטוק. הם מכירים בחשיבות החדשות ובצורך להישאר מעודכנים בענייני היום-יום, אך מבטאים גם תחושות שליליות באשר לתוכן החדשותי – הם תופסים אותו כמשעמם, מסובך חזרתי ומנותק מחייהם. (בעיקר במובן של הכרת והבנת כלל המונחים שעליהם מדברים, והבנת סיפורי הרקע של הכתבות). כמו כן הביעו המשיבים את התחושה כי "חדשות" הן דבר מאוד שלילי ומדכא, היוצר פחד ומציג רעיונות מעוותים של המציאות. ניתן לסכם את תחושתם של המשיבים בנוגע להערכת התוכן החדשותי במספר מילים: "מעניין" או "משעמם וחוזר על עצמו".

בני הנוער הכירו אופנים שונים של הצגת חדשות (ערוץ חדשות, אתר חדשות, אינסטגרם, טיקטוק, עיתון, פוסטים בפייסבוק) והעריכו פוליטיקה כ"חדשות אמיתיות" בהשוואה לחדשות על ידוענים או על ספורט. ההתייחסויות לתוכן חדשותי הצביעו על העדפה לנושאים מעניינים ומרתקים יותר, לצד הדאגה לתחושת ההצפה שיוצרות חדשות שליליות. המשתתפים הכירו בחשיבות הידע לטובת מילוי חובות אזרחיות בעתיד, כמו גם לקידום מטרות עתידיות בתחום התעסוקה ומטרות חברתיות. עם זאת, ההנעה הפנימית לצריכת חדשות הייתה מוגבלת בשלב זה של חייהם. ללחצים חיצוניים כמו ציפיות הורים ודרישות בית הספר היה תפקיד משמעותי בצריכת התוכן החדשותי שלהם. המשיבים הציגו מגוון של סגנונות צריכת חדשות, והמגמה הכללית הייתה של צריכה פסיבית: המשיבים דיווחו כי הם סורקים את תוכן החדשות ומתעכבים רק על מה שמעניין אותם. צריכת החדשות הייתה לרוב משנית לפעולה אחרת, כמו למשל צפייה בסרטונים ביוטיוב. חלקם דיווחו כי הם נוטים להסתמך על אחרים, בעיקר על הוריהם, כדי לספק מידע ולסנן אינפורמציה. חיפוש אקטיבי של תוכן חדשותי דווח כפחות שכיח, והנטייה הייתה לצרוך חדשות באופן אקראי, לרוב במדיות אחרות. למרות זאת הם מעריכים מקורות מידע מסורתיים, כמו חדשות בטלוויזיה ועיתונים, המספקים לדעתם מידע אמין.

אף שמדברי המשתתפים מתברר כי הם מכירים את הבעייתיות שבצריכת תכנים במדיות הדיגיטליות ובתעשייה העומדת מאחוריהן, נראה כי החשיבה הביקורתית שלהם על החדשות מוגבלת. המחקר ציין כי רבים מהם אינם קוראים אקטיביים שמפעילים את חושיהם בעת הקריאה, או מקדישים זמן ומאמץ לבקר את המידע החדשותי שצרכו, גם אם התעוררו בהם ספקות. כמה משתתפים ציינו שהפורמט של החדשות וההקשר שבו הוא מוצג, קריטיים למדי להערכתם. אחרים הוסיפו שבמקרים שהיה נדמה להם שמדובר בתוכן חדשותי מוטעה, הם הפעילו את ההיגיון כדי לבדוק את מהימנותו (Tamboer et al., 2022).

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

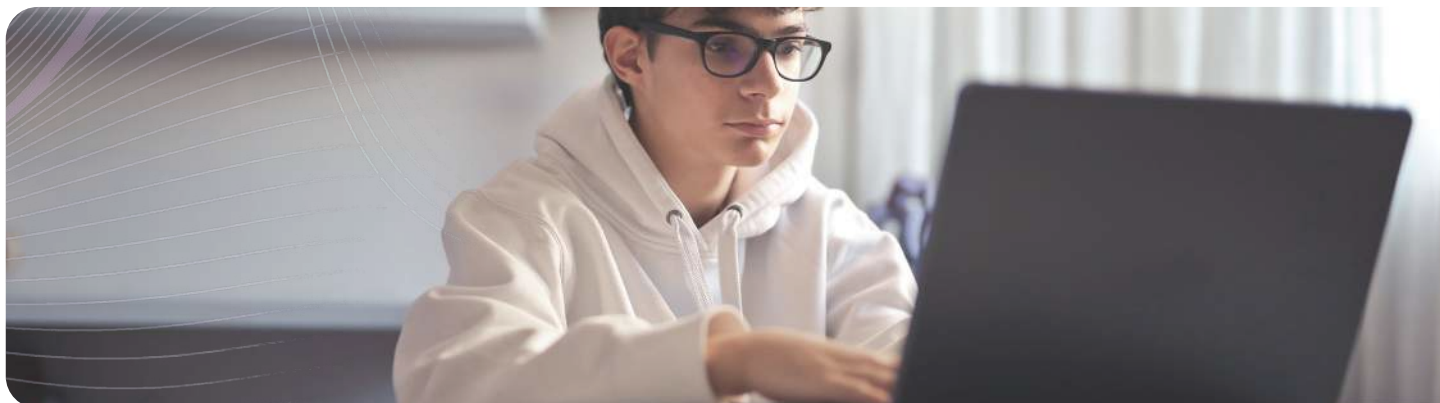
שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח



סקירת הספרות הנוכחית מציגה את החשיבות שבפיתוח התערבות שתתמרץ צעירים לצורך תוכן חדשותי בצורה אקטיבית וביקורתית. אם צריכת החדשות היא צריכה ביקורתית, אזי יש להבין כי ילדים ונוער הם עדיין צרכנים פסיביים במידה מסוימת. לפיכך, נוסף על בניית מערכי מידע וכלים לצריכת החדשות בצורה ביקורתית חשוב להקנות כלים לצריכת חדשות ביקורתית. סקירת הספרות העלתה כי אף שבני הנוער הבינו את החשיבות שבצריכת חדשות, לא היה להם די רצון פנימי להשקיע בכך בשלב זה של חייהם. נראה שבתנאים תומכים, הם יוכלו להפוך לצרכנים פעילים.

מחקר שנערך באוגוסט 2020 באוניברסיטת המבורג שבגרמניה בקבוצות גיל שונות הכוללות מבוגרים (Wunderlich et al., 2022) ניסה לבדוק את הקשר בין בני נוער לחדשות או לעיתונות והתמקד באופן הצריכה שלהם וברמת הבנתם. החוקרים חילקו את המשתתפים לשמונה קבוצות מיקוד וקיימו שיחות איתם. הקבוצות כללו בני נוער בני 15-17, צעירים בני 18-24 ומבוגרים בני 40-53 – כולם גרמנים. הממצאים חשפו הבדלים בין הקבוצות בכמה תחומים: מידע על התנהגויות, אופן במקורות החדשות והמוטיבציה לצרוך חדשות. בני הנוער, שגדלו בסביבת מדיה היברידית, צרכו חדשות בעיקר ברשתות החברתיות והתאימו את הסביבה שלהם לכך. הם עקבו אחר מגוון מקורות, לרבות תקשורת בעיתונות, אישים ציבוריים ומשפיענים; הצעירים והמבוגרים הדגישו חיפוש הממוקד במידע חדשותי בעיקר באמצעות גוגל, והדגישו את החשיבות שבאימות ובהשוואה של מקורות שונים לאמינותם. גם הבעת האמון בחדשות עלתה באופן שונה בקרב המשתתפים. בני הנוער הביעו יותר חששות והצביעו על הצורך באסטרטגיות אימות. הם העריכו גורמים כמו סגנון הכתיבה, הפופולריות של מותג החדשות וגורמים חברתיים כמו טוקבקים ושיעורי חשיפה. המבוגרים, שגדלו בסביבת עיתונות ותוכניות טלוויזיה, הסתמכו יותר על המדיה המסורתית וראו בכך מקורות אמינים.

הממצאים עשויים להעמיק את ההבנה של אנשי חינוך בצורך לקיים פעולות סביב צריכת חדשות ומידע ממקורות מדיה שונים בחברה דמוקרטית ופיתוח יכולות חשיבה ביקורתית. התמקדות בצריכת חדשות של הנוער ובהבנה דינמית של תהליכי התפתחות של צעירים עשויה לשפר את העיסוק של הנוער עם החדשות ולעודד את היכולת לזיהוי מידע אמין ומעודכן (Wunderlich et al., 2022).

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח



הבינה המלאכותית מתפתחת ללא הפסקה, היא משנה את חוקי המשחק במרחבי החיים השונים. לבינה המלאכותית יתרונות בחייהם של ילדים, אך היא גם עלולה להשפיע לרעה על זכויותיהם ועל ביטחונם. השפעות הבינה המלאכותית על התפתחותם והתנהגותם המקוונת של הילדים אינה ידועה. קבוצה של 18 גילאי 14-20 מתשע מדינות באירופה החליפו דעות על השימוש בבינה מלאכותית במסגרת סדנה ובליוי של חוקרי מרכז המחקר האירופי (JRC: Joint Research Center) ושל מומחים בטכנולוגיית הבינה המלאכותית. במהלך הסדנה נערכו מספר סבבי שאלות, בין היתר בנושא תפיסתם של המשתתפים את השפעת הבינה המלאכותית על זכויות ילדים (במובן של הזדמנות ואתגרים) ומה בינה מלאכותית יכולה לעשות עבורם (Chaudron & Di Gioia, 2022).

ככלל המשתתפים הביעו תקווה שהבינה המלאכותית תאפשר לדור העתיד עולם בטוח וטוב יותר. הם ציינו ששימוש בבינה המלאכותית צריך להיות מלווה בהסברים על סמך ידע וכישורים, ונחוצים חוקים שימסגרו אותה. המשיבים גם הביעו דאגה מ"השתלטות" של הבינה המלאכותית ואמרו שהיא מהווה איום על הפרטיות ועל הביטחון של אנשים. לחוקרים נראה אפוא כי תפיסותיהם של המשתתפים בנוגע לבינה המלאכותית הן מאוזנות, והם מסוגלים לראות את היתרונות והחסרונות. מחד גיסא, הם תופסים את הבינה המלאכותית כ"הזדמנות עם יתרונות פוטנציאליים"; מאידך גיסא, הם מבטאים חששות בנוגע ל"אתגרים, סכנות, סיכונים ופגיעות פוטנציאליות" שהבינה המלאכותית עלולה לזמן לחייהם. הם תופסים את הבינה המלאכותית כדבר "מטורף" אך בלתי נמנע, ובה בעת סבורים כי למרות ריבוי הדיבורים עליה יש מעט ידע בנושא. מאחר שהבינה המלאכותית מתרחבת וחודרת אט אט לכל תחומי החיים, לדעתם חייבים לבצע התאמה והתכוננות לקראת הבינה המלאכותית. על בתי הספר להבין שללא יצירת תשתית מספקת בקרב בני הנוער על העולם החדש הזה, הם יצאו לשוק העבודה בפיגור. הם סבורים כי גם שוק העבודה חייב להתאים עצמו למציאות זו, ויש ללמד עובדים לנצל את היכולות שבבינה המלאכותית ולאפשר להם ללמוד עליה בעצמם (Chaudron & DI, 2022).

נקודת המפגש של בני 12-18 עם עולם הבינה המלאכותית נבחנה תוך סקירת תחומים מרכזיים בחיים: חינוך, בריאות, איכות חיים, יצירתיות, עולם הבידור והעתיד התעסוקתי (Hasse et al., 2019). החוקרים סבורים שהבינה המלאכותית יכולה לשדרג את תחום החינוך באמצעות גישה מותאמת אישית ללמידה. שילוב של אמצעים הפועלים על ידי בינה מלאכותית בתחום החינוך יכול להגביר את תוצאות ההליך החינוכי ולספק לבני הנוער חוויית למידה מעורבת. התפתחות התחום יכולה להגביר את התמיכה בתלמידים עד לכדי פיתוח אפליקציות אינדיווידואליות המלוות את תהליך הלמידה שלהם, אם בשעות בית הספר ואם לאחריו, בעזרת מתן

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

משוב על עבודות, הצעות למקורות לימודיים ופעילויות שמקדמות כישורים התואמים את המאה הנוכחית, כמו מנהיגות ויצירתיות. באזורים שבהם חינוך איכותי הוא מוגבל, למידה בעזרת בינה מלאכותית היא בעלת פוטנציאל רב. הדמוקרטיזציה בגישה לחומרי למידה תוכל לספק הזדמנויות למידה מגוונות יותר. בהתאמה, בחינת ממצאים מוקדמים על השפעת קורסים אינטרנטיים מסיביים (MOOKs: Massive Open Online Courses) מגלה שתלמידים המגיעים מרקע של הכנסה נמוכה ושל חינוך שאינו בר-השגה, דיווחו על יתרונות תעסוקתיים בעקבות ההשתתפות בקורסים האלה. נוסף על כך לטכנולוגיות המבוססות על בינה מלאכותית, כמו תרגום אוטומטי, יש פוטנציאל לגשר על הפערים בגישה לידע (Hasse et al., 2019). בהקשר הישראלי ראוי לציין כי על פי דוח האינטרנט של בזק לשנת 2024, הבינה המלאכותית היוצרת נמצאת בשימוש בקרב 82% מקרב בני הנוער בישראל. פילוח השימוש מעיד על שימוש בכלי הבינה המלאכותית כחלופה למנועי החיפוש, לשם כתיבה ושכתוב טקסטים וכן לעיצוב תמונות, תרגום ובניית מצגות (לנגרמן, 2024). אמנם שימושים אלה עדיין רחוקים ממיצוי היכולות של הבינה המלאכותית, אך בהחלט מדובר במגמה שיש לתת עליה את הדעת, בהיבטיה האתיים ובהיבטיה היישומיים.

הבינה המלאכותית שינתה את עולם הבריאות ואיכות החיים, בין היתר במה שנוגע לבריאות הנפש. בתחום זה טכנולוגיות המבוססות על בינה מלאכותית ואשר פועלות למשל באמצעות טלפונים חכמים או באתרי אינטרנט, ובסקלה רחבה דרך מערכות בריאות כלליות, יכולות לסייע באבחון, לספק טיפול מכון ולהגביר את המודעות החברתית לסוגיות בריאותיות מורכבות.

בהקשר של אוכלוסיית הצעירים טכנולוגיות בינה מלאכותית מאפשרות הערכה קלינית של סיכוני התאבדות בהתבסס על עיבוד שפה טבעית, יצירת הזדמנויות להתערבות מוקדמת ומסלולים לטיפול בנוער פגיע. בד בבד מערכות אבחוניות מבוססות בינה מלאכותית מעלות חששות לפגיעה בפרטיות (Hasse et al., 2019).

ואכן, התפתחותו של התחום מעלה תהיות גם בנושא של עולם התעסוקה העתידי. במחקר של PEW (Anderson & Jiang, 2018) ישנה אינדיקציה לכך שרוב המבוגרים חוששים מכך שרובוטים ומחשבים יעבדו במשרות המאוישות כיום על ידי בני-אדם. שינויים אלו עלולים לפגוע בעיקר בצעירים הנוטים לעבוד בעבודות לגביהן קיימים סיכויים גבוהים יותר לכך שתחול בהן אוטומטיזציה, ובייחוד בצעירים משכבות סוציו-אקונומיות נמוכות וממערכות חינוך ירודות. נראה אפוא שהבינה המלאכותית תשפיע לא רק על חיי העבודה של הצעירים אלא גם על תרבות הפנאי שלהם, ולמעשה על האופן שבו בני נוער בכלל צורכים מידע ומקיימים אינטראקציות אנושיות. בהקשר הזה עלולים להשתנות או להיפגע שלושה תחומים:

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח



העתיד התעסוקתי

ההתפתחות הטכנולוגיה צפויה לשנות את שוק העבודה ולהשפיע על סוגים שונים של משלח יד: בחלק מתחומי העיסוק הבינה המלאכותית תוכל לבצע משימות בצורה יעילה יותר מבני אדם, מה שעשוי להוביל לצמצום או לביטול משרות, בחלק מתחומי העיסוק תשמש ככלי עזר ובחלק מהעיסוקים תמשיך ותוביל ליצירת תחומים חדשים, משרות חדשות והזדמנויות חדשות.



יצירתיות ובידור

כבר היום מגוון רחב של משחקי מחשב מציגים דמויות וירטואליות המבוססות על בינה מלאכותית, ובמהלך הניווט בסביבת המשחק שחקנים יכולים לייצר איתן אינטראקציות. שינוי זה באופיים של משחקי מחשב למיניהם הופך את השחקנים מצרכנים ליצרנים של תוכן מונע בינה מלאכותית. כך למשל יצרני מיינקראפט מפתחים פלטפורמה ידידותית לבני נוער המאפשרת להם לאמן סוכני בינה מלאכותית בעולם הווירטואלי של המשחק, וכך להכיר ולהבין יותר לעומק איך טכנולוגיות מבוססות אלגוריתם עובדות (Hasse et al., 2019).



פרטיות וביטחון

כיום משתמשים ברשתות משתפים עם זולתם מידה רבה של מידע אישי, ביודעין ושלא ביודעין, ולכן ההישענות של טכנולוגיות מבוססות בינה מלאכותית מעלה חששות בתחום הפרטיות והביטחון בשהייה ברשת. מטרתם העיקרית של רבות מטכנולוגיות הבינה המלאכותית היא להסיק מסקנות על יחידים ועל קבוצות בעזרת זיהוי אלגוריתמי של דפוסים במסות גדולות של מידע – החל בהמלצה על סרטונים ביוטיוב על בסיס היסטוריית צפייה, וכלה בשימוש בפוסטים ובלייקים בפייסבוק. יתר על כן, יש סיכון שהמידע שנאסף על ידי מערכות הבינה המלאכותית, יגיע לצדדים שלישיים וייעשה בו שימוש לא חוקי, ואף סחיטה ושימוש מסוכן אחר. גם אלה שברשותם גישה מאושרת למאגרי המידע האלה עלולים לעשות בהם שימוש לרעה, או שימוש שיגביל ויצמצם את האפשרויות של הצעירים בהווה ובעתיד, בשל רצון לשמירה על הפרטיות.

התיאורים שלעיל מציגים מציאות שבה העולם דיגיטלי עשוי ליצור שינויים במוביליות חברתית כלפי מעלה או כלפי מטה.



ארגון ה-OECD מגדיר מוביליות חברתית כשינוי במצבו החברתי-כלכלי של אדם, ביחס להוריו (מוביליות בין-דורית), או במהלך חייו (מוביליות תוך דורית). מוביליות חברתית כלכלית משקפת את התנועה על סולמות תחומי החיים החברתיים כלכליים בעולם משתנה. מוביליות גבוהה מבטאת, אם כן, את המידה שבה אנשים יכולים לנוע מעלה ומטה על פני הסולם החברתי ללא תלות במאפייני הרקע הקשורים למצב הסוציו-אקונומי של הוריהם, מקום הולדתם ומקום מגוריהם, משתני מגדר, שיוך אתני ועוד (OECD, 2018).

בהמשך לעבודת מחקר מקיפה ובהתבסס על מקורות בין-לאומיים, בחר ג'ונט-אשלים לאמץ גישה מרחיבה ביחס למוביליות חברתית-כלכלית, המגדירה אותה כשיפור מצבו היחסי והמוחלט של הפרט בתחומי חיים הכוללים חינוך והשכלה, כלכלה, בריאות ורווחה נפשית, השתתפות במרחב הדיגיטלי ומעורבות חברתית ושייכות (לוי ואח', 2022; קומיסיונרו, 2021).

בניסיון לבחון ולאפיין מוביליות חברתית בקרב בני 14-18, נערך בעיר ויילקופולסקי שבמערב פולין מחקר שכלל 599 משתתפים. כלי המחקר היה שאלון שעסק בתוכניות הקריירה שלהם בעתיד, מסלול הלימודים הדרוש לשם כך, תחביביהם והאופן שבו הם מנצלים את הזמן (Isański, 2011). השאלון מתקשר בתוכנו לשימוש בטלפונים ניידים ומחשבים, אמצעים שלטענת החוקר תורמים ליצירת מוביליות חברתית.

על פי ממצאי המחקר, המשיבים ציינו כי הם יודעים במידה רבה במה ירצו לעסוק ולאיזה סטטוס חברתי הם שואפים להגיע. נמצא ששאיפתם הייתה להיות רופאים, מהנדסים ואנשי מחשבים, והם היו די בטוחים בעצמם ששאיפתם תתמלא. חמישית מהנבדקים ענו שאינם יודעים לאיזה מעמד חברתי הם חושבים שיגיעו בעתיד, אך כ-40% ראו עצמם כמשתייכים למעמד חברתי בינוני ו-40% למעמד חברתי גבוה. המשמעות היא שהמשתתפים צפו אפשרות ממשית למוביליות חברתית באמצעות האפשרויות וההזדמנויות שהטכנולוגיה מזמנת. יש לציין כי בתקופה שבה פורסם המחקר (Isański, 2011), כמעט לכל נער ונערה בעיר שבה נערך המחקר היה טלפון נייד: ל-50% מבני הנוער היה טלפון נייד במשך יותר מחמש שנים, ולרבים היה מחשב נייד (בדרך כלל לשימוש פרטי).

לדברי החוקר, ממצאי המחקר גם מרמזים על כך שאופני תקשורת מבוססי כלים טכנולוגיים טבעיים למתבגרים בעת תקשורת עם בני גילם יותר מאשר עם ההורים ועם בני משפחה. פער הגילים נראה רלוונטי במובן זה שהטכנולוגיות החדשות טבעיות לתקשורת תוך-דורית יותר מאשר בין-דורית: בני נוער לרוב בוחרים בפוסטים, בלוגים, עדכונים שוטפים בעמוד האישי ועוד. יותר מ-50%

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

ממשתתפי המחקר דיווחו על שימוש בכלי תקשורת טכנולוגיים באופן יומיומי, כלים שהם העדיפו במובהק על פני תקשורת פנים אל פנים. גישה לטכנולוגיות המספקות מידע וחדשות, כמו גם פיתוח כישורים בטכנולוגיות אלו, עשויים להיות בעלי השפעה חיובית על מוביליות חברתית. המחקר מסתיים בהנחה שהמדיה החדשה (בזמנו) וההזדמנויות שהיא יצרה לתקשורת עם האחר, היו טבעיות עבורם ולתחושתם יסייעו להשיג את מטרותיהם לעתיד (Isański, 2011).

בהמשך לאותו המחקר שהיה מהראשונים לעסוק בהמשגה של "הון דיגיטלי", או "הון חברתי דיגיטלי", התפתחו מחקרים נוספים ואף מטה-אנליזות שבהם מופיע המושג בווריאציה זו או אחרת או במפורש (Spottswood & Wohn, 2020). כך למשל במחקר שעסק בהרחבת ההמשגה של בורדייה גם לרובד הדיגיטלי, "הון דיגיטלי" הוצג כסוג נוסף של הון לצד סוגי ההון המקובלים ו"הקלאסיים" יותר, דוגמת "הון כלכלי", "הון תרבותי" ו"הון חברתי". על פי ממצאי המחקר, לצד ההשפעה של שלושת סוגי ההון המקובלים על הון דיגיטלי קיימת גם השפעה של הון דיגיטלי על הון כלכלי, תרבותי וחברתי. הון דיגיטלי יכול להפוך להון כלכלי על ידי יצירת הזדמנויות לרקימה של רשתות קשר מקצועיות וגישה לטובין; הון דיגיטלי יכול להרחיב הון תרבותי באמצעות שימוש בגישה למידע ולידע; הון דיגיטלי יכול להשפיע גם על הון חברתי באמצעות היווצרותן של רשתות חדשות של קשרים חברתיים (Calderón Gómez, 2021).

לפי הארגון האירופי לשיתוף ולפיתוח כלכלי (OECD), טכנולוגיות דיגיטליות יכולות לפתוח הזדמנויות למידה חדשות בכיתות הלימוד באמצעות מתן גישה לתלמידים לטווח רחב של מאגרי מידע בעזרת למידה מבוססת מחשב. לבתי ספר יש הזדמנות ליצור סביבה מיטיבה עם התלמידים, לגשר על הפערים הטכנולוגיים הקיימים בין האוכלוסיות השונות ולדאוג לכך שכל התלמידים ילמדו וייצאו נשכרים מהקדמה הטכנולוגית, למשל באמצעות גישה למאגרי מידע מתמרצים המקושרים לתוכניות לימוד (OECD, 2019). מאחר שההבנה כי "ידע הוא כוח" מושרשת בקרב הכלל, ניתן להניח שהענקת הזדמנויות לימודיות איכותיות לבני נוער שאין בביתם אפשרויות טכנולוגיות, עשויה ליצור מקפצה להצלחה ולשיפור איכות החיים.

טכנולוגיה יכולה לעזור בקידום מוביליות חברתית בעזרת תמיכה נפשית או תמיכה רפואית, בעת הצורך, ולא רק בהקניית ידע. הדבר ניכר למשל במצבים של מחלות כרוניות, כשמחלה נמשכת שנה ומעלה ודורשת טיפולים רפואיים תדירים או הגבלה בהתנהגות יומיומית מסוימת (כמו למשל מחלות לב, סרטן וסוכרת). ארגון הבריאות העולמי העריך שכ-15% מבני הנוער בעולם סובלים ממחלה כרונית, והוא דיווח כי שגרות הטיפולים, הנכויות והמגבלות הנגרמות בשל כך השפיעו על החיים החברתיים שלהם. תמיכה בין-גילית ידועה ביתרונותיה לשיפור מצב הבריאות, איכות החיים והרווחה הנפשית, והיא תורמת גם למיעוטים ולאוכלוסיות מוחלשות במקומות שמערכת הבריאות נכשלה בהם. כך למשל בעקבות מגפת הקורונה נדחו טיפולים קבוצתיים או הועברו לפורמט דיגיטלי. לפי המחקר של ברקניש ואחרים (Berkaniş et al., 2022), ל-95% מבני הנוער בארצות הברית יש גישה לטלפון חכם או למחשב ביתי, ו-45% מהם דיווחו על שימוש יומיומי בהם. בהתחשב בנוכחות היומיומית של הטכנולוגיה בחייהם של בני הנוער בעידן המודרני, והפוטנציאל הטמון בה להתגברות על מחסומי גישה לתמיכה חברתית, נערך ניתוח-על כדי להציג תמונה רחבה

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

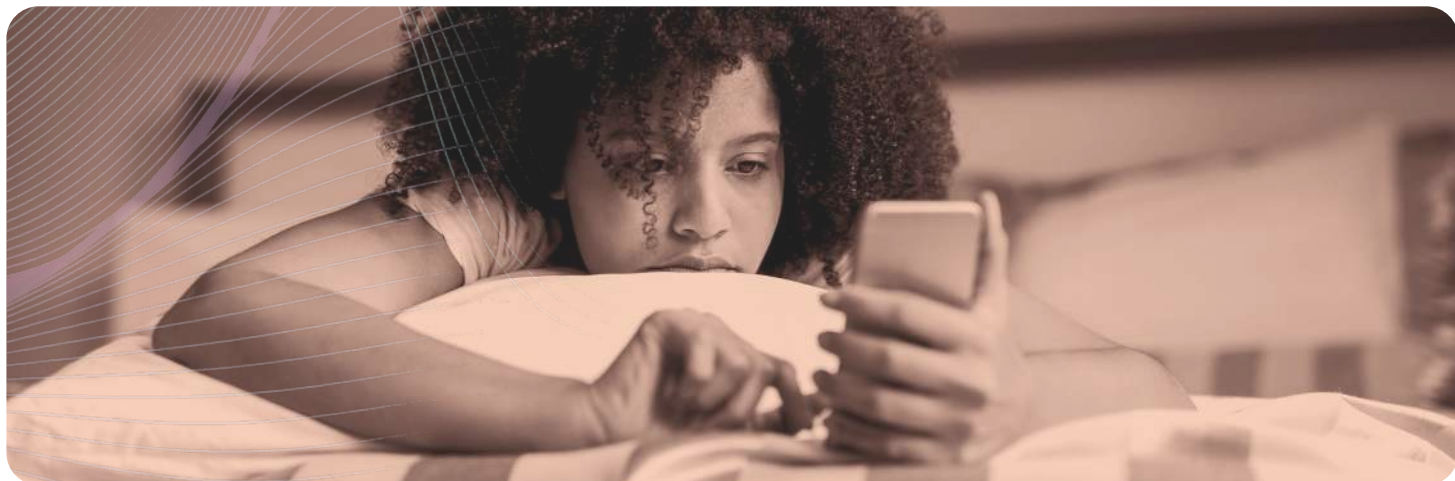
נספח

של השפעות הטכנולוגיה על חייהם של בני נוער עם מחלות כרוניות בעזרת תמיכה קבוצתית של בני גילם, גורם שקשור באופן הדוק לאיכות חיים טובה יותר ולמצב בריאותי טוב יותר. החוקרים בחנו את המצב הקיים בתחום של טכנולוגיה מבוססת התערבות, ובחנה תמיכתם של בני אותו הגיל עם מחלות כרוניות, ובחנה השאלה אם התערבויות כאלה מתאימות לבני נוער.

נמצא כי בעלי מחלות כרוניות משתמשים ברשתות חברתיות כדי למצוא ולקבל תמיכה חברתית, רגשית וחוייתית. במחקרים הוזכרו פלטפורמות טכנולוגיות שונות ליצירת תקשורת – קבוצות פייסבוק, צ'אטים, אינסטגרם, פורומים, אפליקציות ומפגשי וידאו. תועלת אפשרית מתקשורת טכנולוגית זו עשויה להתבטא בשיפור איכות החיים, בהשגת ידע על אודות מחלות, ביכולת ניהול עצמי, בהתחלת טיפול תרופתי או הידוק, בהתמודדות עם לחץ, חרדה ודיכאון, בהבנה של אופי המחלות ועוד. כל אלה תורמים למצב הנפשי והבריאותי.

הסקירה הציגה תמונה רלוונטית כמעט בכל תחום שיש בו ממשק בין בני נוער לטכנולוגיה: אלה משתמשים בטכנולוגיה באופן תדיר ויומיומי, בעיקר באינסטגרם בטיקטוק ובפייסבוק

החוקרים טוענים כי חשוב במיוחד להציע תמיכה נפשית ובריאותית לבני נוער המתמודדים עם מחלות כרוניות באמצעות המדיות הדיגיטליות אשר מחליפות את הצורך במפגש פיזי. כך למשל עבור בני נוער מאזורים נידחים בארצות הברית, אזורים שהגישה בהם לקבוצת השווים היכולה להעניק תמיכה נפשית ותחושת שייכות היא מורכבת יותר ולעיתים לא אפשרית, יש חשיבות קריטית ליצירת מסגרת תומכת המנצלת את יתרונות הטכנולוגיה (Berkanish et al., 2022).



תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

שיטה



תוכן עניינים 📌

ברכות 🤝

פתח דבר 🗣️

תקציר 🕒

סקירת ספרות 📄

שיטה 🖱️

ממצאים 🔍

דיון 🗣️

מקורות 📚

נספח 🛠️

כלי המחקר

בהתבסס על סקירת הספרות שהוצגה לעיל, המחקר כלל שאלות, שהתמקדו במספר תמות מרכזיות, ומשקף את תפיסותיהם ואת החוויות שלהם במרחב הדיגיטלי:

א זמן שהייה יומי במרחבים הדיגיטליים: משחקי מחשב וצריכת תוכן חדשתי

ב סיבות לשהייה במרחב הדיגיטלי

ג תחושות ילדים ונוער במרחב הדיגיטלי

ד מה כדאי שמבוגרים ידעו על ילדים ונוער במרחב הדיגיטלי?

ה בין המרחב הפיזי למרחב הדיגיטלי

ו המרחב הדיגיטלי כמרחב המאפשר פרטיות

ז השפעת קשרים במרחב הדיגיטלי על היווצרות קשרי חברות

ח יתרונות השימוש במכשיר קצה דיגיטלי לתפיסת משתתפי המחקר

ט תרומת המרחב הדיגיטלי למוביליות של ילדים ונוער

במחקר הנוכחי השתתפו

115 ילדים ונוער



55 בנים
(47.8%)



60 בנות
(52.2%)

המשתתפים, שנכללו במדגם הנוחות, **היו בני 10 עד 18**, והגיל הממוצע היה 13.57 (SD=2.06)

32

משתתפים
(27.83%)

**למדו בחטיבה עליונה
בבית ספר תיכון**

61

משתתפים
(53.04%)

למדו בחטיבת ביניים

22

משתתפים
(19.13%)

למדו בבית ספר יסודי

מסגרות החינוך השתייכו ברובן לחינוך הממלכתי ומקצתן לחינוך הממלכתי-דתי, בצפון הארץ ובמרכז.

תוכן עיניים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

תחילה נשאלו המשתתפים על אודות משך הזמן שהם מקדישים מדי יום למשחקים דיגיטליים ולצריכת תוכן חדשתי ברשת; הם התבקשו להשיב באמצעות סימון אחת מתוך שש אפשרויות המבטאות את מידת השימוש והצריכה שלהם (1 – כלל לא, 6 – יותר מעשר שעות). לאחר מכן נבחן עולמם הדיגיטלי של הילדים ובני הנוער באמצעות שיח חופשי עימם; שיח זה כלל שאלות פתוחות וסגורות.

בשלב הניתוח האיכותני ביקשנו להבין את תפיסותיהם של המשתתפים במחקר באשר לעולמם הדיגיטלי. לשם כך נאספו תגובות בלתי מובנות (unstructured responses) של המשתתפים לשאלות פתוחות. מטרתן של ניתוח איכותני זה היא לחקור את נקודות המבט של המשתתפים, כמו גם לחשוף דפוסים בסיסיים ותמות בנושא הנבחן (Braun & Clarke, 2006).

כדי להגביר את התוקף והאמינות של תשובות המשתתפים נותחו תוכני התשובות על ידי שלושה שופטים בלתי תלויים המתמחים בתחום הנבדק. על מנת למזער את הטיות הניתוח כל אחד משלושת השופטים העריך עצמאית את תוכני התשובות, ותוצרי ההערכות נבחנו בקפידה (Creswell & Plano Clark, 2006; Onwuegbuzie & Leech, 2007).

הליך המחקר ואתיקה

על מנת ללמוד על עולמם הדיגיטלי של ילדים ונוער נקבעו קבוצות מיקוד, בהן השתתפו שלושה עד שמונה משתתפים, נערכו ראיונות אישיים והועברו שאלונים שכללו משתנים דמוגרפיים, שאלות סגורות ושאלות פתוחות.

המשתתפים חולקו לקבוצות מיקוד לפי גילם: קבוצת בני 10-12, קבוצת בני 13-14 וקבוצת גילי 15-17.

בכל קבוצת מיקוד המשתתפים השתייכו אפוא לשכבת גיל זהה. בקרב המשתתפים הצעירים השיחות נערכו בקבוצה אשר כללה את בני או בנות אותו המין בלבד.

המפגשים נערכו בסוף שנת הלימודים תשפ"ג (בחודש יוני), בחודשי הקיץ (יולי-אוגוסט 2023) ובמהלך חודש ספטמבר 2023.

הפנייה הראשונית נעשתה להורי המשתתפים, ולאחר קבלת הסכמתם להשתתפות ילדיהם במחקר נערכו המפגשים. קבוצות המיקוד והראיונות התקיימו, בין השאר, בתנועות נוער ובמרכזים קהילתיים. למשתתפים ולהוריהם הובטח כי המידע שיתקבל יעובד תוך כדי הקפדה על שמירת פרטיותם של המשתתפים ומניעת גישה למידע אישי ספציפי.

תשובות המשתתפים נשמרו במחשב של צוות המחקר באופן חסוי ולכל משיב ניתן מספר סידורי.

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

ממצאים



תוכן עניינים 📌

ברכות 🤝

פתח דבר 🗣️

תקציר 🕒

סקירת ספרות 📄

שיטה 🖱️

ממצאים 🔍

דיון 🗣️

מקורות 📚

נספח 🛠️

פרק הממצאים מאגד ניתוח של התשובות אשר נתקבלו על ידי משתתפי המחקר וההתייחסויות שעלו במפגשי השיח.

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

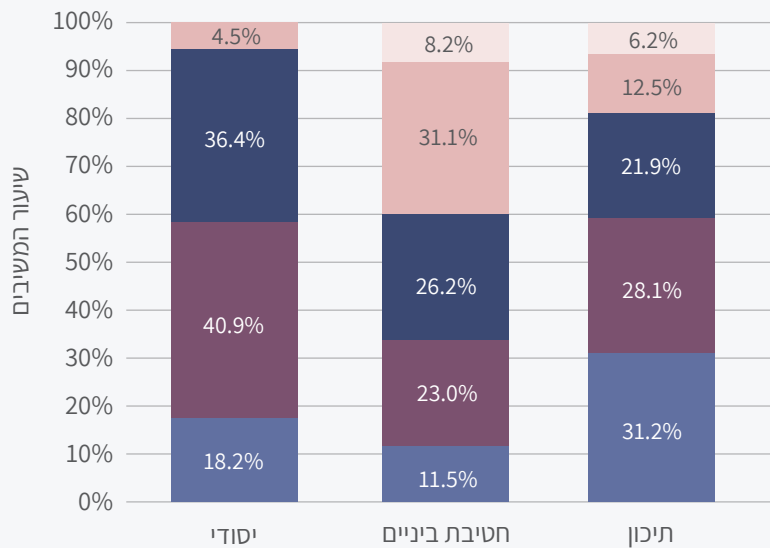
נספח

להלן ניתוח הנתונים בהתאם לתמות המרכזיות:

זמן שהייה במרחבים דיגיטליים: משחקי מחשב וצריכת תוכן חדשות

תת פרק זה עוסק בזמן השהייה שמקדישים ילדים ונוער למשחקי מחשב ולצריכת תוכן חדשותי במרחבים דיגיטליים. הילדים והנוער אשר השתתפו במחקר, נשאלו על אודות משך הזמן שהם מקדישים מדי יום למשחקים באמצעים דיגיטליים (דוגמת מחשב, טלפון נייד, אייפד), מעיון בתרשים 1 עולה כי בקרב תלמידי בית הספר היסודי 40.9% מהמשתתפים דיווחו שהקדישו עד חצי שעה למשחקים באמצעים דיגיטליים ו-36.4% מהמשתתפים הקדישו לכך בין חצי שעה לשעתיים מדי יום; 31.1% מתלמידי חטיבות הביניים דיווחו כי הקדישו בין שעתיים לחמש שעות למשחקים באמצעים דיגיטליים, ואילו 26.2% מהם הקדישו לכך בין חצי שעה לשעתיים מדי יום; אשר לתלמידים בבית הספר התיכון הריש 31.2% מהם דיווחו שלא הקדישו כלל זמן למשחקים בפלטפורמות דיגיטליות, 28.1% מהם הקדישו לכך עד חצי שעה מדי יום, ו-21.9% מהם הקדישו לכך בין חצי שעה לשעתיים מדי יום.

תרשים 1 | מספר השעות היומי שהמשתתפים דיווחו שהם מקדישים למשחקים באמצעים דיגיטליים (מחשב, טלפון נייד) בהתפלגות לפי שלב חינוכי (יסודי / חטיבת ביניים / תיכון)



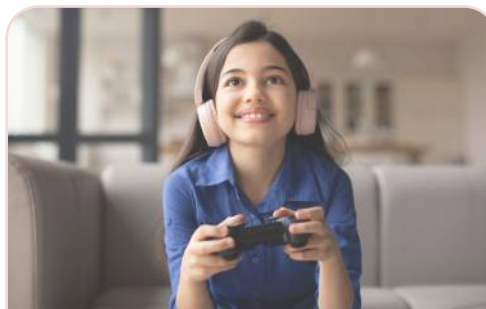
זמן שהייה במרחבים דיגיטליים

פחות שעה | שעה עד חמש שעות | מעל חמש שעות | בכלל לא | לא ידוע



כשליש מתלמידי התיכון

דיווחו כי כלל אינם מקדישים זמן למשחקים באמצעים דיגיטליים במהלך היום.



למעלה משליש מתלמידי היסודי דיווחו

על כך שהקדישו בין חצי שעה לשעתיים ביום למשחקים באמצעים דיגיטליים בהשוואה ל 26 אחוזים מתלמידי חטיבת הביניים ו 22 אחוזים מתלמידי התיכון.



כמעט שליש מתלמידי חטיבת הביניים

דיווחו על כך שהקדישו שעתיים עד חמש שעות ביום למשחקים באמצעים דיגיטליים בהשוואה ל 4.5 אחוזים מתלמידי היסודי ו 12.5 אחוזים מתלמידי התיכון.



ממצאים
בולטים

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

על מנת לבחון את ההבדלים בין הקבוצות ואת המקורות הפוטנציאליים להבדלים אלו, נערכו ניתוח שונות חד-כיווני (one-way ANOVA) ומבדקי המשך מסוג Tukey הצביעו על קיומו של הבדל מובהק ($F(2, 112)=5.15, p<0.01$) בין משך הזמן שהקדישו תלמידים בחטיבת הביניים למשחקים דיגיטליים, לבין משך הזמן שהקדישו לכך תלמידים בבית ספר יסודי ובבית ספר תיכון: מספר השעות הממוצע שהקדישו התלמידים בחטיבת הביניים למשחקים דיגיטליים היה גבוה משמעותית ($M=3.03, SD=1.19$) מזה שהקדישו לכך התלמידים בבית הספר היסודי ($M=2.27, SD=0.82$) ובבית הספר התיכון ($M=2.37, SD=1.31$). לא נמצא הבדל מובהק בין התלמידים בבית ספר יסודי לבין התלמידים בבית ספר תיכון ($p>0.05$) במשך הזמן שהוקדש למשחקים דיגיטליים.

בהמשך, משתתפי המחקר נשאלו על אודות משך הזמן שהם מקדישים מדי יום לצריכת תוכן חדשותי ברשת. הנתונים בתרשים 2 שלהלן מעידים כי רוב מכריע של תלמידי בית הספר היסודי (86.4%) אינם צורכים כלל תוכן חדשותי באמצעים דיגיטליים, ולעומת זאת רק 29.5% מתלמידי חטיבות הביניים ו-31.2% מתלמידי בית הספר התיכון אינם צורכים תוכן חדשותי באמצעים דיגיטליים (לפי דיווחיהם). רוב התלמידים בבית הספר התיכון (59.4%) דיווחו כי הם מקדישים לא יותר מחצי שעה ביום לצריכת תכנים חדשותיים באמצעים דיגיטליים; תמונה דומה למדי התקבלה בקרב תלמידי חטיבות הביניים – מרביתם (54.1%) דיווחו כי הם מקדישים לכך לא יותר מחצי שעה ביום.

ממצאים בולטים



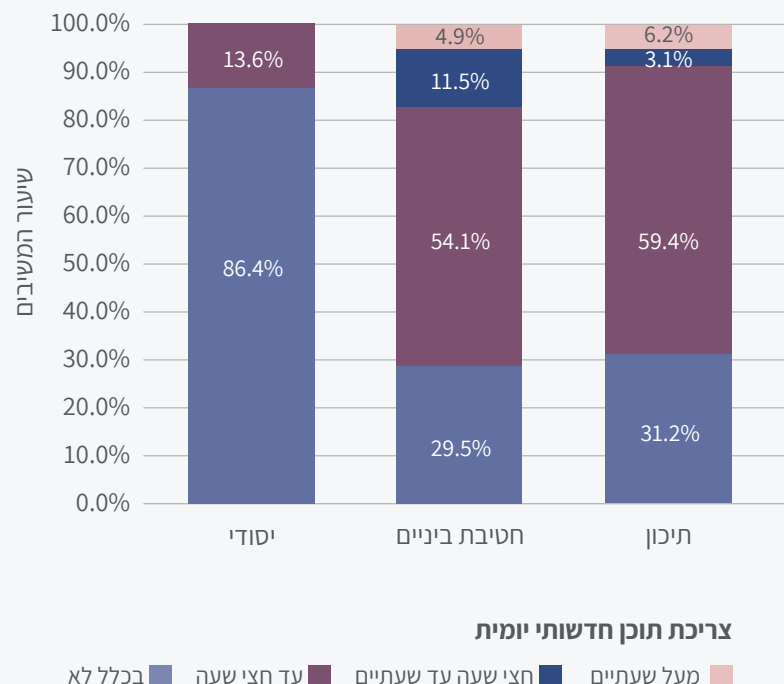
כשליש מתלמידי חטיבת הביניים (29.5%) וכשליש מתלמידי תיכון (31.2%) דיווחו על כך שהקדישו שעתיים עד חמש שעות ביום לצריכת תוכן חדשות באמצעים דיגיטליים.



כ-90% מתלמידי היסודי דיווחו שכלל לא הקדישו זמן לצריכת תוכן חדשות.



תרשים 2 | מספר השעות היומיות שהמשתתפים מקדישים ל"צריכת תוכן חדשות" באמצעים דיגיטליים בהתפלגות לפי שלב חינוכי (יסודי / חטיבת ביניים / תיכון)



תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

על מנת לבחון את ההבדלים בין הקבוצות ואת המקורות האפשריים להם, נערכו ניתוח שונות חד-גורמי (one-way ANOVA) ומבדקי המשך מסוג Tukey. ניתוח השונות ומבחן ההמשך הצביעו על קיומו של הבדל מובהק ($F(2, 112)=5.49, p<.001$) בין משך הזמן שהקדישו תלמידים בחטיבת הביניים ותלמידים בבית הספק התיכון לצריכת תכנים חדשותיים באמצעים דיגיטליים, לבין משך הזמן שהקדישו לכך תלמידים בבית הספר היסודי: מספר השעות הממוצע שהקדישו תלמידי חטיבות הביניים ($M=1.95, SD=0.90$) והתלמידים בבית הספר התיכון ($M=1.84, SD=0.76$) לצריכת תכנים חדשותיים באמצעים דיגיטליים, היה גבוה משמעותית מזה שהקדישו לכך התלמידים בבית הספר היסודי ($M=1.13, SD=0.35$). לא נמצא הבדל מובהק ($p>.05$) בין תלמידי חטיבות הביניים לבין התלמידים בבית הספר התיכון במשך הזמן שהוקדש לצריכת תכנים חדשותיים באמצעים דיגיטליים.

ב מדוע ילדים ונוער בוחרים להקדיש זמן למרחב הדיגיטלי?

המשתתפים במחקר נשאלו מדוע הם סבורים שילדים בגילם בוחרים להקדיש זמן לפעילות במרחבים דיגיטליים. מתשובותיהם עולות כמה סיבות מרכזיות, אשר קובצו למספר קטגוריות:



תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

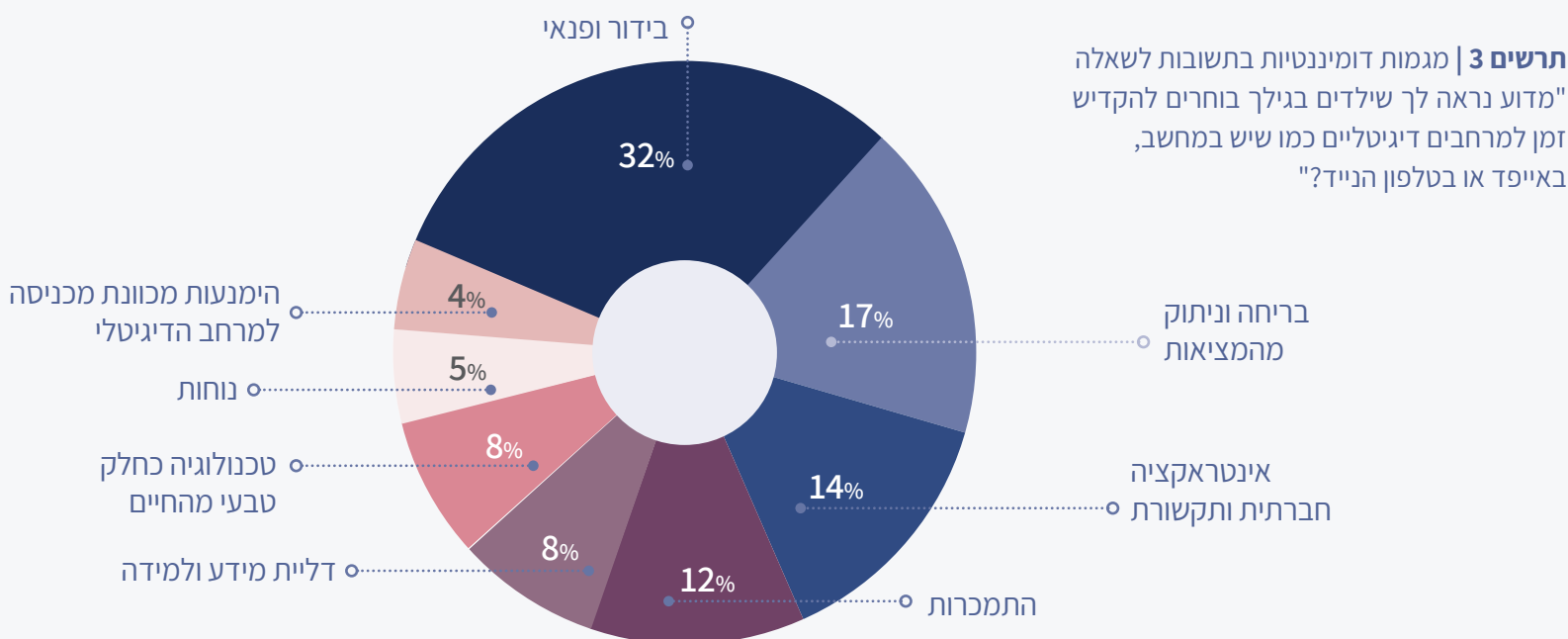
מקורות

נספח

מתשובות המשתתפים עולה אפוא שבידור ופנאי הם הסיבה העיקרית לשימוש הרב באמצעים דיגיטליים ולצידה אסקפיזם וניתוק מהמציאות. התשובות מדגישות את ההיבט החברתי של שימוש באמצעים דיגיטליים, וכן את המודעות העצמית של חלק מבני הנוער לכך שהשימוש הרב בטלפונים חכמים, במחשב ובאמצעים נוספים הוא ביטוי להתמכרות למסכים ולצריכת תוכן. התשובות גם מדגישות עד כמה הטכנולוגיה היא חלק אינטגרלי ממציאות החיים של גילאים אלה. חלקם ציינו כי הקלות והנוחות שמציעים מכשירים דיגיטליים הן סיבה נוספת לשימוש בהם.

אפשר להניח כי הנוכחות החזקה של הקטגוריות "בידור" ו"בריחה מהמציאות" בתשובותיהם של הילדים והנוער מעידה על רצון לפעילות הפגתית אשר מסבה הנאה, הסחת דעת או חלופה לסביבתם אשר לעיתים נחוות כלוחצת ומחייבת. קטגוריית "ההתמכרות" מעידה על מידה גבוהה של מודעות והכרה באופי הממכר של מסכים למיניהם ותוכן דיגיטלי. קטגוריית "האינטראקציה החברתית" ממחישה את חשיבותן של פלטפורמות דיגיטליות בבנייה ובתחזוקה של מערכות יחסים, ובייחוד בדור שאינטראקציה מקוונת מהווה בו עניין שבשגרה. ההכרה בכך שטכנולוגיה היא חלק בלתי נפרד ממציאות חייו של הדור הנוכחי, מסייעת ללמוד על אופן התפיסה של ילדים ונוער את הטכנולוגיה כחלק מולד מחייהם ומזהותם.

ביכולתן של תובנות אלו לסייע למחנכים, להורים ולקובעי מדיניות, להבין את המניעים וההתנהגויות של ילדים ונוער בעידן הדיגיטלי, ולסייע בגיבוש אסטרטגיות לקידום שימוש בריא ופרודוקטיבי במרחב הדיגיטלי, לעודד פעילויות חלופיות ולטפל בכל החששות מפני ההתמכרות או הסתמכות יתר על מכשירים דיגיטליים.



תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

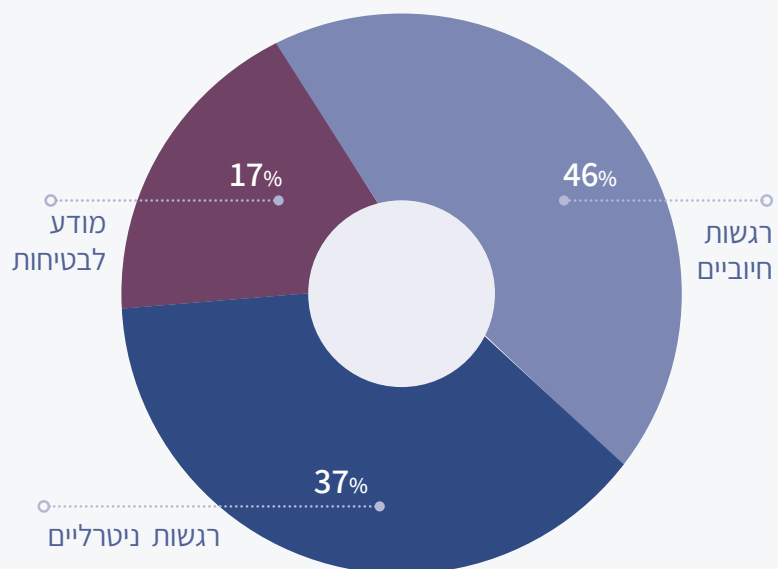
המשתתפים נתבקשו להשיב על השאלה: "כיצד אתה מרגיש כשאתה נמצא במרחב הדיגיטלי"

בגילים 13-14 קיימת רמה גבוהה של רגשות חיוביים של ילדים ונוער באשר להתנהלות במרחב הדיגיטלי. על אף שתחושתם של 65% מהמשיבים היא חיובית, 27% התייחסו לרגשות ניטרליים, ומיעוט המשיבים התייחס לתחושות שליליות. חלק קטן (5%) ציין את תחושת אי הבטחון הכרוכה בשהות ברשת: "אני מרגישה מעניין וכיפי, אבל לפעמים גם לא בטוח"; "אני מרגישה בנוח, אבל מודעת לסכנות הקיימות".

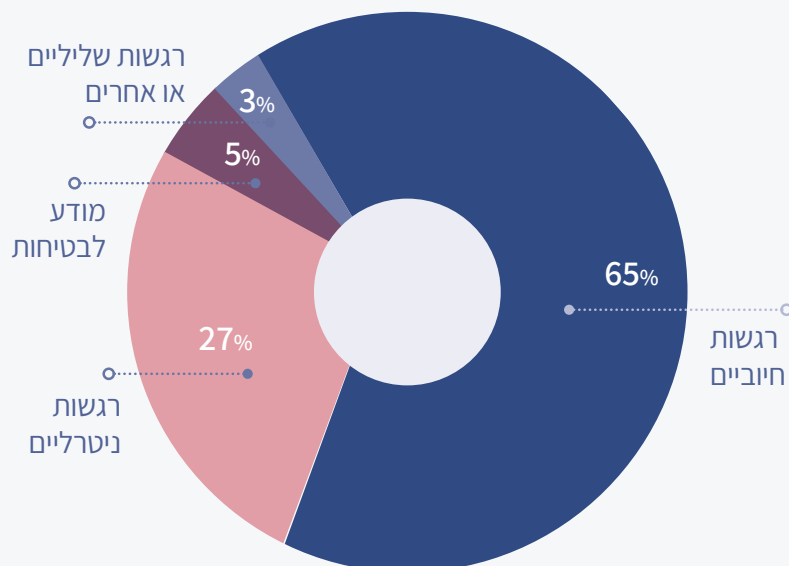
דומה כי עם התבגרותם, ילדים ונוער מתחילים להבדיל בין החוויות המקוונות שלהם: הם מגלים מעורבות פעילה יותר, מחפשים חברויות במרחב הדיגיטלי ומתמקדים בתחביבים, אבל רובם עדיין מתנהלים כצרכני תוכן ומידע.

בגילים 10 עד 12 האינטראקציה עם התחום הדיגיטלי נוטה להיות חיובית אך פסיבית. ניתן לסווג את תחושותיהם העיקריות כהנאה, נוחות ושביעות רצון מהחוויה הדיגיטלית. דומה כי בטיחות במרחב הדיגיטלי היא נושא אשר הילדים מודעים אליו ומכירים בחשיבותו, וזאת בהתבסס על מספר היגדים שלהם שעניינם הימנעות מחשיפה לתוכן "לא בטוח". המעורבות המקוונת מתבטאת בצריכת תוכן (כגון צפייה בסרטונים) יותר מאשר ביצירתו. בתשובות לשאלה "כיצד אתה מרגיש כשאתה נמצא במרחב הדיגיטלי", המגמה הדומיננטית הייתה תחושה חיובית ומודעות במידת מה לחשיבות של בטיחות הסביבה המקוונת. אפשר להסיק מדבריהם של המשתתפים הצעירים יותר שבהתנסויות מקוונות שלהם יש חשיבות לפיקוח של מבוגרים.

תרשים 5 | מגמות דומיננטיות בקרב בני 13-14 בנושא תחושותיהם בעת שהותם במרחב הדיגיטלי



תרשים 4 | מגמות דומיננטיות בקרב בני 10-12 בנושא תחושותיהם בעת שהותם במרחב הדיגיטלי



תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

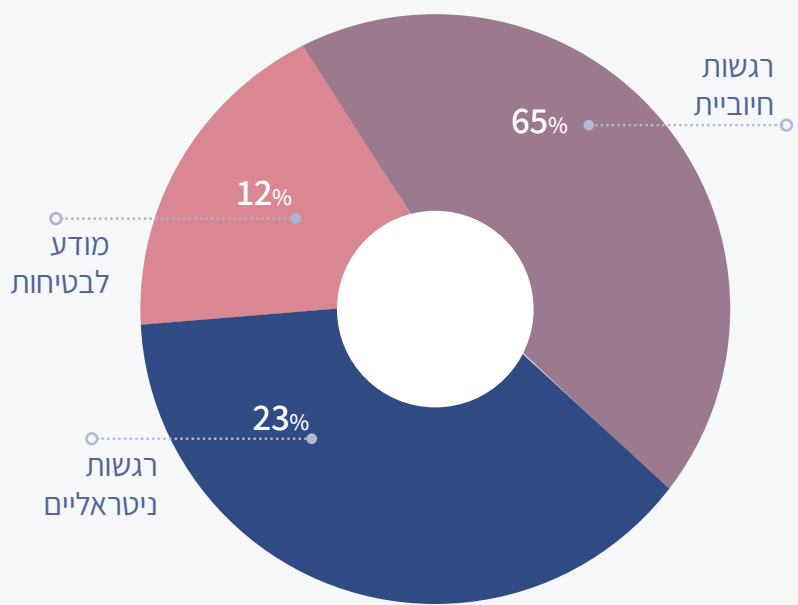
דיון

מקורות

נספח

בגילים 17-15 קיימת מעורבות רבה יותר של המשתתפים במרחב הדיגיטלי. ניכר כי הם מבינים את היתרונות של מרחב זה, כמו למשל תקשורת נוחה ואפשרות לריבוי משימות (כגון: צפייה בתוכן תוך כדי משחק או שימוש בפלטפורמה דיגיטלית נוספת). המשיבים דיווחו על תחושת היכרות עם המרחב הדיגיטלי, אבל בד בבד יש ביטוי לצורך בגילוי זהירות. מן התוצאות עולה כי המשתתפים המבוגרים יותר, בני 15-17 מעורבים יותר במרחב הדיגיטלי ומשתמשים בו למגוון מטרות, כגון: נסיון לשלב בין עבודה, הפקת הנאה ואינטראקציה חברתית. מספר משיבים ציינו כי חשיפת יתר למרחב הדיגיטלי, מתבטאת בסימני עייפות. המגמה הדומיננטית בקרב תלמידים בני 15-17 היא תחושות חיוביות של נוחות והשתלבות בעולם הדיגיטלי.

תרשים 6 | מגמות דומיננטיות בקרב בני 15-17 בנושא תחושותיהם בעת שהותם במרחב הדיגיטלי



מניתוח תשובות המשתתפים בשלוש קבוצות הגיל עולה נרטיב של בגרות דיגיטלית מתפתחת. המשתתפים הצעירים יותר, ילדים בני 10 עד 12, מגלים התלהבות נאיבית יותר בתחום הדיגיטלי. החוויות שלהם מעוצבות במידה רבה בסביבות מבוקרות ומפוקחות על ידי מבוגרים, כפי שעולה מהרמיזות התכופות שלהם לנושא הבטיחות. בשנות העשרה המוקדמות (13-14) השימוש הדיגיטלי מתחיל להתרחב: הם מתחילים לבדל יותר את החוויות שלהם, מרמזים על קיום מגוון רחב יותר של פעילויות ומתחילים לנהוג בזהירות. בגילים 15 עד 17 התחום הדיגיטלי הוא לא רק מרחב אלא גם כלי, אמצעי ביטוי ולפעמים מפלט. בגילים אלה הנוער מודע לכוחו של המרחב הדיגיטלי, אך גם למלכודותיו. התבגרות דיגיטלית זו משקפת את המעבר של בני הנוער מצרכנים פסיביים למשתתפים פעילים במרחב הדיגיטלי.

ד מה כדאי שמבוגרים ידעו על המתרחש במרחבים הדיגיטליים?

המשתתפים נשאלו אילו דברים הם סבורים כי חשוב שמבוגרים ידעו על אודות תחושותיהם ועל אודות המתרחש במרחבים הדיגיטליים. תשובותיהם משקפות מגוון רחב של גישות ואמונות באשר לשימוש באמצעים דיגיטליים כמו גם לאופן התפיסה הראוי בעיניהם של מבוגרים ובייחוד ההבנה של ההורים את הטכנולוגיות הללו, בהקשר של הרלוונטיות שלהן לצעירים. מניתוח התשובות עולה כי חלק נכבד מהמשיבים (30.4%) רוצים לגרום למבוגרים להכיר בחשיבות נוכחותם של אמצעים דיגיטליים בחייהם של ילדים ונוער, כמו גם בהנאה שאלה מפיקים מההימצאות במרחבים דיגיטליים.

מגמה חשובה נוספת אשר עולה מהתשובות היא הרצון בפרטיות. 25.2% מהמשיבים מעדיפים שהמבוגרים יבינו כי יש לסמוך עליהם, לאפשר להם לפעול אוטונומית, לכבד את פרטיותם ולא "לחטט" בחייהם המקוונים. בד בבד המשיבים העידו על חששות שלהם בנושא הבטיחות ברשת, ובייחוד מפני חוסר הבנה של המבוגרים את הסכנות הקיימות במרחבים הדיגיטליים: 20% מהמשיבים ציינו שמבוגרים צריכים להבין את הסכנות הפוטנציאליות הטמונות ברשת האינטרנט, כמו למשל בריונות, גניבת זהות או הודעות שנאה. במהלך שיחה באחת מקבוצות המיקוד סיפר בן 17 שהוא קיבל "הודעות hate" (הודעות שנאה) לטלפון הנייד שלו מבני נוער אחרים. בתגובה לכך משתתפים נוספים בקבוצת המיקוד סיפרו שגם הם קיבלו הודעות שנאה וחווו שיימינג.

בהקשר של רצון ליתר אוטונומיה בפעולות שעניין שימוש במרחב הדיגיטלי, 14.8% מהמשיבים ציינו את הצורך בקבלת אמון וכבוד מההורים. חלק מהתלמידים העידו כי הם נפגעים מכך שמבוגרים לא סומכים עליהם ולא אוהבים שהם "מתעסקים" עם הטלפונים החכמים שלהם. 9.5% מהמשיבים הפגינו חוסר עניין (לפחות כלפי חוץ) במחשבות המבוגרים לגבי שהותם במרחבים הדיגיטליים. להלן פיזור התשובות:

לוח 1 | מה כדאי שמבוגרים ידעו על מה שאתם מרגישים או מה שקורה במרחבים הדיגיטליים?

9.5%

**חוסר עניין במה
יחשבו המבוגרים
על הנוכחות במרחבים
הדיגיטליים**

14.8%

**צורך באמון וכבוד
מצד המבוגרים
לנוכחותם והתנהלותם
במרחבים הדיגיטליים**

20%

**חששות מחוסר
הבנה של המבוגרים
לגבי סכנות של
ילדים ונוער ברשת**

25.2%

**רצון לפרטיות
לפעול בצורה אוטונומית
במרחב המקוון**

30.4%

**הכרה בחשיבות
אמצעים טכנולוגיים
בחיי ילדים ונוער והנאה
משהות בהם**

מהתשובות עולה כי ילדים ונוער חשים צורך בגילויי אמפתיה, כבוד, אמון והבנה לשהותם במרחבים הדיגיטליים מצד הורים, קרובים ואנשי חינוך מבוגרים. התגובות מציגות תמונה מורכבת, כאשר מצד אחד, חלקם מבקשים פרטיות, אוטונומיה ואמון, ואחרים מחפשים הבנה, תמיכה ואולי אף הגנה של מבוגרים בניווט בעולם המקוון. מגוון הדעות מצביע על החשיבות שמבוגרים צריכים לבנות יחסי אמון עם ילדים ונוער בהקשר הנדון.

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

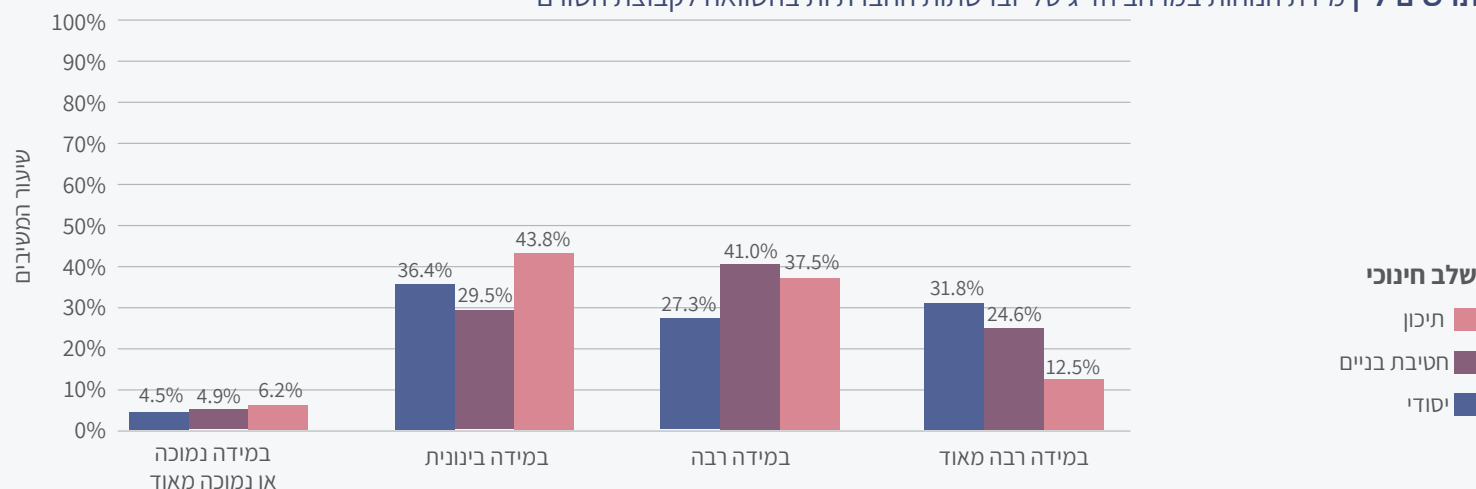
דיון

מקורות

נספח

הילדים והנוער שהשתתפו במחקר נשאלו באיזו מידה הם מרגישים בנוח במרחב הדיגיטלי וברשתות החברתיות, בהשוואה לקבוצת השווים שלהם. הנתונים בתרשים 7 שלהלן מעידים כי יותר משליש מתלמידי בית הספר היסודי (36.4%) דיווחו כי בהשוואה לקבוצת השווים מידת הנוחות שהם חשו במרחב הדיגיטלי וברשתות החברתיות הייתה בינונית בלבד, 27.3% מהתלמידים חשו מידה רבה של נוחות ו-31.8% מהתלמידים חשו מידה רבה מאוד של נוחות במרחב הדיגיטלי וברשתות החברתיות; בקרב תלמידי חטיבות הביניים נמצא כי 41% מהם דיווחו שחשו מידה רבה של נוחות במרחב הדיגיטלי וברשתות החברתיות בהשוואה לקבוצת השווים, 29.5% מהם חשו מידה בינונית של נוחות ו-24.6% חשו מידה רבה מאוד של נוחות; בקרב תלמידי בית הספר התיכון (43.8) מהמשתתפים דיווחו שחשו מידה בינונית של נוחות במרחב הדיגיטלי וברשתות החברתיות בהשוואה לקבוצת השווים, 37.5% חשו מידה רבה של נוחות ו-12.5% חשו מידה רבה מאוד של נוחות.

תרשים 7 | מידת הנוחות במרחב הדיגיטלי וברשתות החברתיות בהשוואה לקבוצת השווים



על מנת לבחון את ההבדלים בין קבוצות הגיל בהתאם לשלב החינוכי ואת המקורות האפשריים להם, נערכו ניתוח שונות חד-גורמי (one-way ANOVA) ומבדקי המשך מסוג Tukey. ניתוח השונות ובמבחן ההמשך לא נמצאו הבדלים מובהקים סטטיסטית ($p > .05$) בין דיווחי התלמידים בבית הספר היסודי ($M=3.81, SD=1.05$), בחטיבת הביניים ($M=3.83, SD=0.89$) ובבית הספר התיכון ($M=3.53, SD=0.87$) באשר לתפיסותיהם את מידת הנוחות אשר הם חשים במרחב הדיגיטלי וברשתות החברתיות בהשוואה לקבוצת השווים. רוב תשובות התלמידים משלוש הקבוצות ביטאו מידה בינונית או רבה של נוחות בהשוואה לקבוצת השווים.

מניתוח הממצאים ניכר כי ילדים ונוער מרגישים בנוח במרחב הדיגיטלי ביחס לבני גילם, וששהיה במרחב הדיגיטלי טבעית עבורם. בתפיסתם העצמית הם סבורים כי הם "מסתדרים" במרחב זה בהצלחה, בדומה לבני גילם.

המשתתפים נשאלו " כיצד חבר או חברה שלך היו מתארים אותך במרחב הדיגיטלי?"

להלן דוגמאות נבחרות לתשובותיהם:

גילאי 10-12

"היו מתארים אותי כילד שאוהב את הבית וכיף לו להיות במסך אבל מדי פעם יוצא מהבית ומשחק כדורגל או כדורסל".

"אני חושבת שהם היו מתארים אותי כילדה שלפעמים בטלפון וכלידה שהסביבה הדיגיטלית שלה די מפותחת".

גילאי 13-14

"כמו במציאות - נחמדה וצוחקת".

"היו מתארים אותי כילד שהוא קצת יותר מדי במחשב ומבין המון במחשבים".

גילאי 15-17

"תלמיד חנון, יודע להשתמש במחשב באינטרנט בצורה טובה ויודע לתכנת".

"לא בן אדם של התכתבויות ויותר שיחות פנים מול פנים. יודעת לצלם ולערוך, גם במגמת קולנוע ושאני יחסית מצליחה ברשתות".

שאלה זו הוצגה כדי לסייע לילדים ונוער לספק נקודת מבט נוספת על עצמם.

תוכן עיניים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

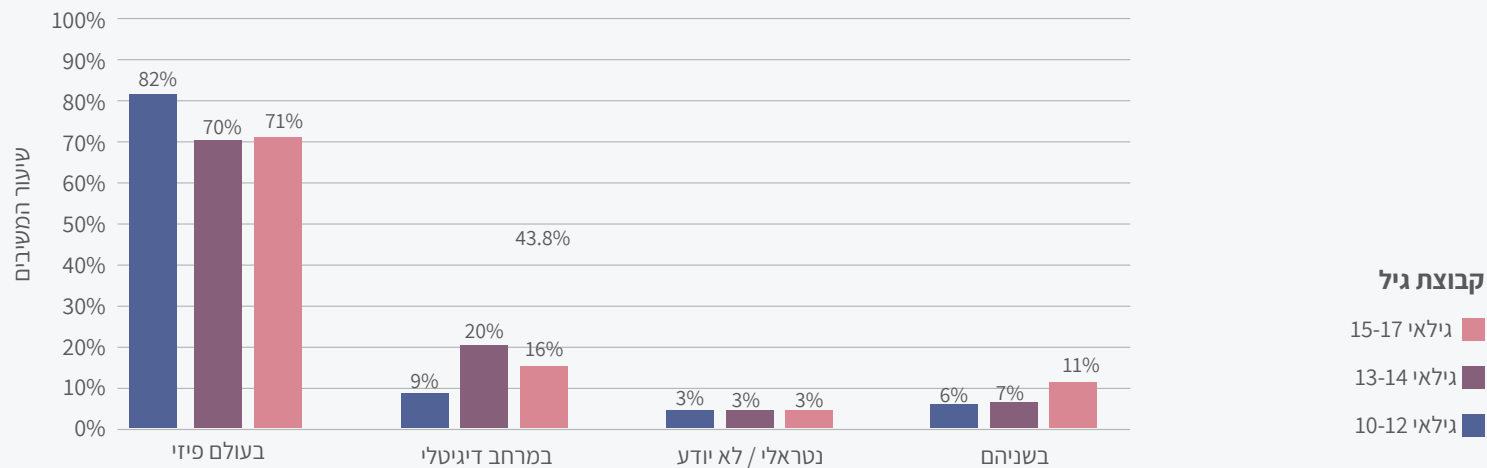
דיון

מקורות

נספח

הילדים והנוער נשאלו באיזה עולם הם היו מעדיפים לחיות – בעולם הווירטואלי – במרחב הדיגיטלי שהם יוצרים או בעולם הפיזי – ולנמק את תשובתם. רוב המשיבים, כפי שניתן לראות בתרשים 8, מעדיפים את החיים בעולם הפיזי על פני חיים במרחב הדיגיטלי: 82% מהמשיבים בקבוצת הגיל הצעירה (בני 10-12), 70% מהמשיבים בקבוצת הגיל של בני 13-14 ו-71% מהמשיבים בגילאי 15-17.

תרשים 8 | סוג המרחב בו המשיבים מעדיפים לחיות בחלוקה לקבוצות גיל



תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

גילאי 10-12

◀ "מעדיף את **העולם הפיזי**, כי יותר כיף לשחק עם חברים באמת מאשר לשחק במחשב".

◀ "**בעולם הפיזי** ולא בלה לה לנד, כי החיים קשים. צריך להתגבר על הקשיים, וכך אפשר ללמוד דברים חדשים".

◀ "**ברור שבמחשב**. אם אתה חי בעולם שאתה יוצר במחשב, אתה כמו אֵל. במציאות לאדם אין השפעה על כלום וחי חיים פשוטים, שמשמעותו היא לסבול מספיק זמן כדי שיוכל ליהנות מהחיים לזמן מוגבל".



תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

גילאי 13-14

◀ "**בעולם הפיזי** כי אני נמצא עם אימא. אני יעבוד בעתיד. אני נמצא עם חברים, ויש לי עוד מה לעשות בחיים שלי. אני מעדיף להיות בחיים ולא במחשב, כי לדמויות אין רגשות".

◀ "מעדיף עם המשפחה והחברים **בעולם במחשב**".

◀ "אני חושבת שהייתי מעדיפה לחיות בעולם שאני יכולה ליצור במחשב, מכיוון שהוא הרבה יותר פשוט מהמציאות המאוד קשה עם הרבה דברים שצריך לעשות, והרוב זה משהו שאתה לא אוהב. לעומת זאת **בעולם המחשב** אתה יכול ליצור הכול יותר פשוט ואיך שאתה רוצה".



גילאי 15-17

◀ "**בעולם הפיזי**. הרבה מחקרים מצאו שעולם דיגיטלי מדכא את הכישורים הפיזיים שלנו. כמו תופעת היושבנות בעשור האחרון, והמשך תהליכי האבולוציה, במידה ונמשיך להשתמש ברשת בתדירות רבה שכזו".

◀ "**עולם פיזי**. מעדיפה לתקשר וליצור חוויות באמת מאשר בטלפון. רוב היום שלי אני ב'צופים', עם חבר שלי ועם חברים, ולרוב בלי הטלפון כלל".

◀ "**במחשב** כי לא יהיו לי דאגות בכלל. אני לא ימות אף פעם, וגם יהיו לי אינסוף דרכים להעביר את הזמן".

◀ "מצד אחד, בעולם שאני יוצר **במחשב**, מפני ששם אני יכול לקבוע את הכללים שלי. מצד שני, יותר מעניין כשאתה צריך למצוא פתרונות לבעיות **בעולם הפיזי**".



המרחב הדיגיטלי כמרחב המאפשר פרטיות

אחת השאלות המרכזיות שעולות בהקשר של מרחבים דיגיטליים עוסקת בפרטיות. הילדים והנוער שהשתתפו במחקר נשאלו על אודות תפיסותיהם בנוגע למידת הפרטיות שהמרחב הדיגיטלי מספק להם והשיבו לשאלה זו. תגובות המשיבים מציגות תפיסה מגוונת של פרטיות במרחב הדיגיטלי. כמחצית מהמשיבים מרגישים שהמרחב הדיגיטלי מספק רמה ניכרת של מרחב פרטי (52.4%). קבוצה זו עשויה להרגיש בנוח לקיים אינטראקציה מקוונת, להיות מודעת יותר לדרכים לשמור על המידע האישי או להשתמש באמצעים דיגיטליים מסוימים כדי ליצור סביבה מוגנת עבור הפעילות הדיגיטלית שלה. כמעט שליש מהמשיבים (30.5%) מכירים בכך שהמרחב הדיגיטלי יכול לספק מידה מסוימת של פרטיות, אך הוא אינו מאובטח ופרטי לגמרי. חלק קטן יותר מהמשיבים (17.1%) הביעו ספק באשר לפרטיות שהמרחב הדיגיטלי מציע. ייתכן שמשיבים אלה מודעים לסיכונים הכרוכים באינטראקציות דיגיטליות, וייתכן כי הם מעדיפים סביבות פרטיות פיזיות יותר. המשתתפים הגיבו לשאלה בצורה אמביוולנטית דוגמת המשפט: "המרחב הוא לא פרטי אבל יש מקומות שם שאני מרגיש בהם פרטי"; "במידה בינונית. תלוי אם המרחב מובנה על תוכנות אמינות. הדבר יכול להצביע על כך שהם סבורים כי הפרטיות יכולה להיות מושפעת מגורמים דוגמת אמינות המדיום הספציפי אשר משתמשים בו במרחב הדיגיטלי, או שיתוף אחראי של פרטים אישיים.

פרטיות במרחב הדיגיטלי היא סוגיה מורכבת: מהשיח שהתקיים עם קבוצות המיקוד ומתשובות המשתתפים ניכר כי התשובות מושפעות מרמת האוריינות הדיגיטלית שלהם, ומרמת ההבנה כיצד להשתמש בהגדרות הפרטיות. עם זאת, עצם התפיסה כי פרטיות אפשרית במרחב כה פתוח מעלה שאלות על אופן ההבנה של הילדים והנוער את המושג "פרטיות" ומידת ההכרות שלהם עם המרחב בו הם שוהים שעות רבות. עצם ההייה והשימוש במרחב אינם מעידים בהכרח על הבנה עמוקה של האתגרים הכרוכים בה. ניתן להשתמש בתשובות המשתתפים כדי לכוון לדיון בסוגיית הפרטיות בפעולות של חינוך לאוריינות דיגיטלית אשר ידגישו את החשיבות של שמירה על פרטיות מקוונת והימנעות מפרטים שאינם רוצים לחשוף.



תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

T השפעת קשרים במרחב הדיגיטלי על תחושות ביחס לקשרי חברות

השיח שהתקיים עם משתתפי המחקר אודות השפעת היחסים במרחב הדיגיטלי על היחסים בעולם הפיזי, מספק תובנות מעניינת באשר לתגובות הרגשיות. הם נשאלו על אודות תחושותיהם כאשר לא עונים להם להודעה בווטסאפ ובהמשך נשאלו האם הדבר ישפיע על האופן בו יתייחסו לאותו ילד או ילדה כשיפגשו אותם בעולם הפיזי.

לדוגמה: "אולי אין להם זמן או כוח לענות לי וזה בסדר"; "כל עוד זה לא חשוב זה לא משנה לי"; "אני לא מרגיש רע. אני שולח את ההודעה עוד פעם"; "מרגיש רגיל. אני מבין שלאנשים יש חיים"; "אני בסדר עם זה. אני מחכה שיענו לי או מנדנד"; "אני מחכה בסבלנות"; "רוב הזמן אני יוצאת מנקודת הנחה שלפעמים אנשים מפספסים הודעות או שיענו לי אחר-כך. גם ביטלתי את ה  הכחול וזה הוריד לי מהלחץ של היא מסננת אותי?".

דוגמאות: "אני מבואסת ומחכה לתגובה"; "אם זה בן-אדם קרוב אז אני עצוב"; "מרגישה כאילו לא מתייחסים אלי או מסננים"; "לעיתים רחוקות אני מרגישה שחברה לא עונה לי בכוונה וזה פחות נעים"; "זו תחושה שמתעלמים ממני ולא אכפת להם ממני וממה שאני מרגישה"; "לא נעים, זה גורם לי להרגיש כאילו אני אוויר".

"באותו רגע זה משפיע לי על מערכת היחסים עם הבן-אדם"; "אם זה חוזר על עצמו פעמים רבות זה גורם לי לשים לב לסימנים דומים גם במציאות"; "אם זה לא בכוונה ולא ענו לי אז כמובן שאני אתייחס רגיל, אבל, אם זה מתוך סתם, כי בא לו לסנן אז אני לא ארצה לדבר עם אותו בן-אדם".

42.9% 

העידו על תגובה מבינה או ניטרלית שלהם לכך שהודעותיהם אינן נענות

38.8% 

38.8% מהילדים והנוער העידו על תחושות שליליות שלהם לכך שהודעותיהם אינן נענות



חלק מהמשיבים (8.2%) ציין באופן מפורש כי קיים קשר בין התעלמות במרחב הדיגיטלי לבין קשרים בעולם הפיזי

בתשובה לשאלה האם חבר או חברה שהכירו במשחק שאתם משחקים במרחב הדיגיטלי הפכו לחברים שלהם גם בחיים מחוץ למשחק זה או מחוץ להקשר ההכרות במרחב זה?

74.44% 

מהמשיבים ענו כי לא התיידדו בחיים הפיזיים עם אנשים שהכירו למשל במשחקי מחשב, בחוגי העשרה בזום או ברשתות החברתיות. הם ציינו מגוון סיבות לכך כגון:

◀ אילוצים גאוגרפיים | דוגמה: "אנחנו גרות במדינות שונות ואף פעם לא נפגשנו"; "לא, כי הם לא מישראל".
 ◀ חששו לביטחונם | דוגמה: "לא מתכתבת עם זרים ברשת"; "אני נזהרת מאנשים שאני לא מכירה באופן אישי".

תוכן עניינים 

ברכות 

פתח דבר 

תקציר 

סקירת ספרות 

שיטה 

ממצאים 

דיון 

מקורות 

נספח 

◀ בעולם הפיזי | דוגמה: בעבר הכרתי כמה חברות מהאינטרנט שגרו בעיר שונה מהעיר שאני גרה בה, אבל בכל זאת נפגשנו לפחות ארבע פעמים במקום שתיאמנו יחד."

◀ בקבוצת ווטסאפ או בדיסקורד | דוגמה: "לא נפגשתי עם החבר אבל אנחנו מתקשרים אחד לשני בדיסקורד ומשחקים".

21.11% 

מהמשיבים הצליחו לתרגם חברויות ממרחב המשחק הדיגיטלי לחברות במרחב נוסף, בעולם הפיזי או בקבוצת ווטסאפ או בדיסקורד

כחמישית מהחברויות הנוצרות במרחב הדיגיטלי, כמו למשל במשחקי מחשב או ברשתות חברתיות, התרחבו, לדברי המשיבים המשיבים גם למרחבי חיים נוספים – פיזיים או דיגיטליים (כמו בווטסאפ); חשוב לזכור שחברות מקוונת נתפסת בקרב הילדים והנוער כמשמעותית, גם אם היא נשארת מקוונת, ואינה חייבת להתקיים בחיים הפיזיים כדי שחווית החברות תהיה בעלת ערך. הנתונים יכולים להעיד על התנועה בין המרחבים הדיגיטליים לפיזיים והתנועה בתוך המרחב הדיגיטלי, עם מובחנות לגבי מטרת

4.44% של המשיבים העידו שהדבר קורה לפעמים. 



תוכן עיניים 

ברכות 

פתח דבר 

תקציר 

סקירת ספרות 

שיטה 

ממצאים 

דיון 

מקורות 

נספח 

ח יתרונות השימוש במכשיר קצה דיגיטלי לתפיסת משתתפי המחקר

אחת השאלות שהמשתתפים נשאלו, הייתה "אם הייתם צריכים להסביר לאדם מבוגר על היתרונות של השימוש במכשירים דיגיטליים, כמו מחשב, אייפד וטלפון נייד, מה הייתם אומרים לו?". התשובות לשאלה זו משקפות תפיסות מגוונות של תפקיד אמצעי הקצה והטכנולוגיה בחיים המודרניים:

94.8% מהמשיבים ציינו יתרונות, בפילוח לפי תרומה נתפסת ושימושים ו 5.2% מהמשיבים לא מצאו יתרון:

גישה למידע



40% מהמשיבים הדגישו כי היכולת להגיע לכמויות עצומות של מידע היא היתרון העיקרי. יכולת זו מאפשרת למידה, התעדכנות בהתרחשויות אקטואליות ומציאת תשובות לשאלות.

תקשורת



20% מהמשיבים הדגישו את תפקידו של מכשיר הקצה בהקלה על התקשורת עם חברים, במפגש עם אנשים חדשים ובשמירה על קשר עם אחרים.

בידור ופנאי



20% מהמשיבים הזכירו את הערך הבידורי של מכשירי הקצה: משחק, צפייה בסדרות ובתכנים מהנים אחרים וכן הלאה.

עבודה הקשורה במשימות יום יומיות ופרודוקטיביות



14.8% מהמשיבים ציינו את הנוחות והיעילות שהשימוש במכשירי הקצה הדיגיטליים מאפשר בעבודה, בלימודים ובמשימות היומיומיות.

עמדות שליליות

5.2% מקרב המשיבים הביעו דעות שליליות והסתייגות מהשימוש במכשירי קצה דיגיטליים. משיבים אלה הצביעו על חסרונות שבשימוש, דוגמת בזבוז זמן: "הייתי אומר לו שלגור בלי מחשב הרבה יותר טוב, כי כשאתה במחשב זה בזבוז זמן, אין לך כוח להתחיל לעשות משהו כיפי, ואין לך סיבה לקום מהמחשב. קיצר, מחשב זה לא שווה."

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

גילאי 10-12

◀ "אפשר לשמור על קשר עם אנשים שאתה לא גר בסביבה שלהם. אתה יכול לצפות ולהתעדכן בכל מה שחדש תוך מספר דקות. אתה יכול לשחק עם אנשים וחברים בצורה וירטואלית, ואפשר להכיר המון חברים חדשים דרך האינטרנט."

◀ "הייתי אומר שהיתרון הוא שאפשר לסיים דברים מהר יותר במחשב, והרבה יותר קל לעבוד במחשב."

◀ "אפשר לעבוד דרך מחשב, אפשר לתרגל מקצועות בבית, אפשר ללמוד, אפשר לעשות כמעט הכול."



תוכן עיניים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

גילאי 13-14

◀ "במחשב אפשר לשמור הרבה מאוד מידע. המחשב יכול להיות קטן או גדול, איך שאתה רוצה ואיך שיהיה לך יותר נוח להשתמש בו. במחשב אתה יכול להעביר זמן פנוי איך שאתה רוצה – ללמוד דברים מהאינטרנט, ספרים, סרטים ועוד."

◀ "השימוש במחשב נותן לנו הרבה יותר אפשרויות נגישות בשבילנו. למשל אם אני צריכה לשלם משכנתה, אני אוכל לעשות את זה בטלפון ולא לנסוע לבנק."



גילאי 15-17

◀ "השימוש הופך דברים ליותר קלים."

◀ "השימוש נוח ונגיש. לעומת זאת קצת מאתגר למבוגרים. בנוסף, בגלל שמחשב מתפקד כמעט כמו מוח משוכלל של ממש, הוא יודע לאחסן מידע, לעבד אותו, ולשתף אותו עם אנשים מכל רחבי העולם."



תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

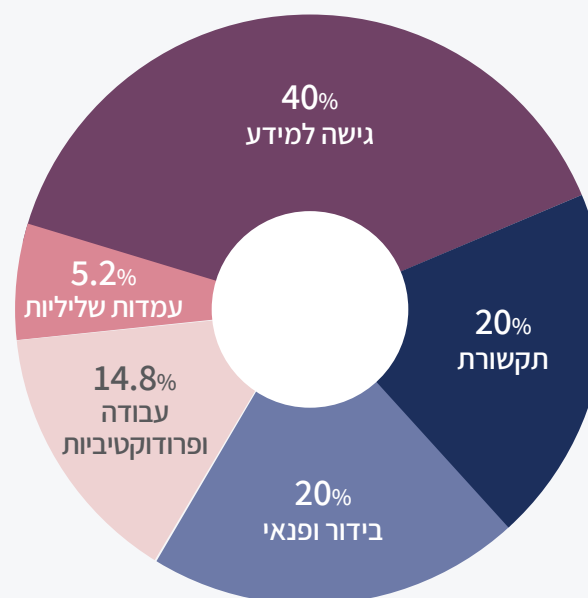
ממצאים

דיון

מקורות

נספח

תרשים 9 | מגמות מרכזיות בתשובות הילדים והנוער לשאלה "אם הייתם צריכים להסביר לאדם מבוגר על היתרונות של השימוש במסכים (מחשב וטלפון נייד), מה הייתם אומרים לו?"



מהתשובות שלעיל עולה כי קיים ריבוי יתרונות לשימוש באמצעי קצה לתפיסתם של ילדים ונוער אותם היו רוצים להסביר למבוגרים. התשובות משקפות את התפקידים שמכשירי הקצה הדיגיטליים ממלאים בחיי הילדים והנוער ואת תרומתם הנתפסת במגוון תחומים: חינוכי, תקשורתי, מקצועי ותחום הפנאי.

המרחב הדיגיטלי כגורם המקדם שיפור בידע ובמיומנויות של ילדים ונוער

ילדים ובני נוער אשר השתתפו במחקר הנוכחי נשאלו מה השתפר אצלם הודות לשימוש באמצעים דיגיטליים דוגמת הטלפון הנייד, האיפד והמחשב. תגובותיהם חושפות את ההשפעה החיובית של העולם הדיגיטלי על חייהם. רבים מהם (38.2%) הדגישו את השיפור בכישורי האנגלית שלהם; הדבר בלט במיוחד בקרב נערים בני 13-14. משתתפים רבים ציינו את ההשפעה החיובית הזו גם בהקשרים אחרים, ודומה כי השיפור בכישורי האנגלית הוא השפעה משמעותית, ויש לתת את הדעת עליה. נוסף על השיפור בשפה האנגלית ציינו 28.7% מהילדים ובני הנוער כי השהייה במרחבים הדיגיטליים הביאה לשיפור נרחב בידע שלהם במגוון נושאים, ובהם תכנות, טכנולוגיה, חשבון ומודעות כללית למתרחש. שיעור קטן יותר של המשתתפים (16.5%) ציין יתרונות חברתיים ותקשורתיים של השימוש במרחב הדיגיטלי, כמו למשל שיפור במיומנויות חברתיות, יצירת קשרים חדשים ותקשורת נוחה עם חברים. שיעור נמוך במעט של משתתפים (11.3%) הצביע על ההשפעה החיובית של השימוש במרחב הדיגיטלי על הזדמנויות לפתח יצירתיות ותחביבים; לדבריהם, הטכנולוגיה עזרה להם לחקור דברים אשר עניינו אותם ואפשרה להם לגלות מידה רבה של יצירתיות, להיחשף לתחביבים חדשים ולעסוק בתחביבים שלהם (כמו למשל בישול, ריקוד ושירה). מעט מאוד מהמשתתפים (5.2%) טענו כי לא הבחינו בשיפור כלשהו שנבע מהימצאותם במרחב הדיגיטלי, או ציינו היבטים שליליים של כך דוגמת עלייה ברמת העצלות וירידה ביכולת הריכוז.

מתשובות הילדים ובני הנוער עולה אפוא שלטפונים ניידים ולמחשבים יש תפקיד משמעותי בשיפור כישורי התלמידים באנגלית, בשיפור הידע הכללי שלהם, בין השאר בתחומים טכנולוגיים, ובסיוע בחיזוק מיומנויות חברתיות (הן ביצירת קשרים חברתיים חדשים, הן בטיפוח קשרים חברתיים קיימים). כמו כן, הכלים והתכנים הזמינים במרחב הדיגיטלי חשפו אותם לנושאים חדשים ואפשרו להם לחקור אותם באופן מעמיק, לפתח תחביבים חדשים, לחזק תחביבים קיימים ולהתנסות בצורות ביטוי מגוונות.

עדויות חשובות אלו מצביעות על המקום המרכזי שראוי לתת ל"הון דיגיטלי" בכל שיח העוסק במוביליות של ילדים ובני נוער. הן אף מדגישות את החשיבות של מתן כלים המסייעים לגלות אוריינות במרחב זה, במקום לנסות למשוך ילדים ונוער אל מחוץ למרחב הדיגיטלי. במילים אחרות, איננו צריכים לכוון בהכרח להפחתת השהייה של ילדים ונוער במרחב זה אלא להנגיש כלים וידע הנוגעים לשימוש במרחב הדיגיטלי, כדי שנוכל לסייע לשיפור את החוויות של אלה הפעילים בו.

מיעוט התשובות השליליות של המשתתפים לשאלה בדבר תרומת השימוש באמצעים דיגיטליים עבורם מעניין; יש בכך משום שלילה של הטענה הרווחת לעיתים בקרב הציבור ה"מבוגר" בדבר השפעה שלילית של המרחבים הדיגיטליים על הילדים והנוער. הדבר מרתק, שכן הוא מבטא שני היבטים של הנושא לפחות:

תוכן עניינים 

ברכות 

פתח דבר 

תקציר 

סקירת ספרות 

שיטה 

ממצאים 

דיון 

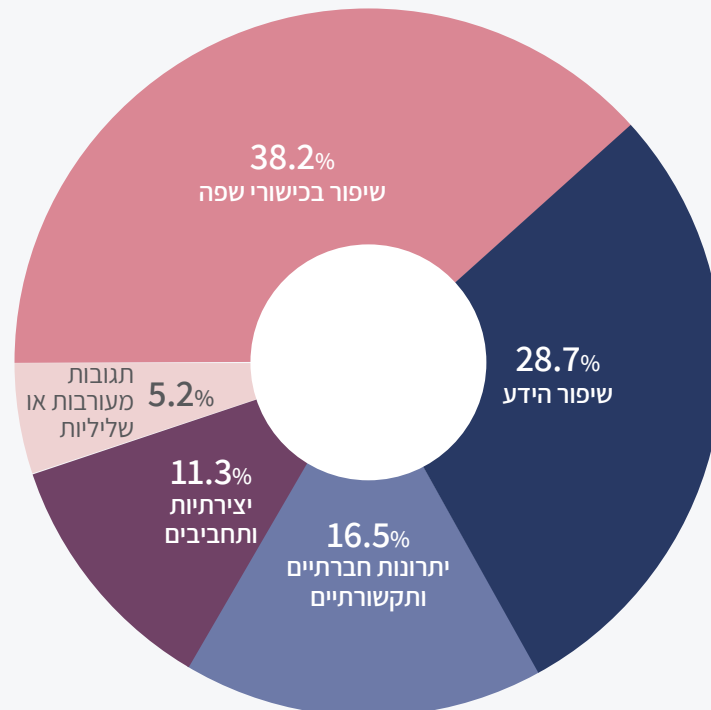
מקורות 

נספח 

א חשוב לשים לב למידת המודעות של ילדים ונוער לאתגרים ולקשיים הכרוכים בהמצאות במרחב הדיגיטלי.
חשוב שכל שיח בנושא יהיה מותאם גיל.

ב חשוב להיות קשובים לתפיסתם החיובית של ילדים ונוער לגבי תרומת השימוש במכשירים ניידים ובמחשבים. לפיכך על כל התערבות להתחשב בעמדה זו.
אם ילדים ונוער מרגישים כי ההמצאות במרחב הווירטואלי תורמת להם מאוד, אזי עלינו לראות בעמדתם זו נקודת מוצא לדיון בתחום.

תרשים 10 | מגמות דומיננטיות של תחומי שיפור בקרב הילדים והנוער הודות לשימוש במרחבים הדיגיטליים



תוכן עניינים 📌

ברכות 🤝

פתח דבר 🗣️

תקציר 🕒

סקירת ספרות 📄

שיטה 🖐️

ממצאים 🔍

דיון 🗣️

מקורות 📚

נספח 📎

גילאי 10-12

- ◀ אולי אנגלית ויותר מידע".
- ◀ "היכולות שלי. לדוגמה, אני לא יודע לבשל ומהטלפון אני כן יודע כי יש לי את כל המתכונים בעולם".
- ◀ "אני חושבת שב"זומרנג" (אפליקציה דומה לטיקטוק) אני מכירה יותר ריקודים חדשים שאני יכולה ללמוד וזה גם משפר לי את הריקוד".
- ◀ "משפר לי את האנגלית וקצת גם חשבון כי אני לומדת באפליקציות כאלה".



תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

גילאי 13-14

- ◀ הרבה דברים, למשל בעזרת וידאו באינטרנט למדתי אנגלית ואני יודע הרבה יותר על דברים שקורים בעולם".
- ◀ "צללתי לתוך עולם האלקטרוניקה והבנתי שאני אוהבת ומסוגלת לעבוד עם מחשבים. למדתי להכין מצגות, סרטונים והשתפרתי בתחום המחשבים".



גילאי 15-17

- ◀ הכל, אנגלית, חברים, ידע רחב מאוד".
- ◀ "זו הדרך ללמוד, לחקור ולהרחיב את מאגר הידע".



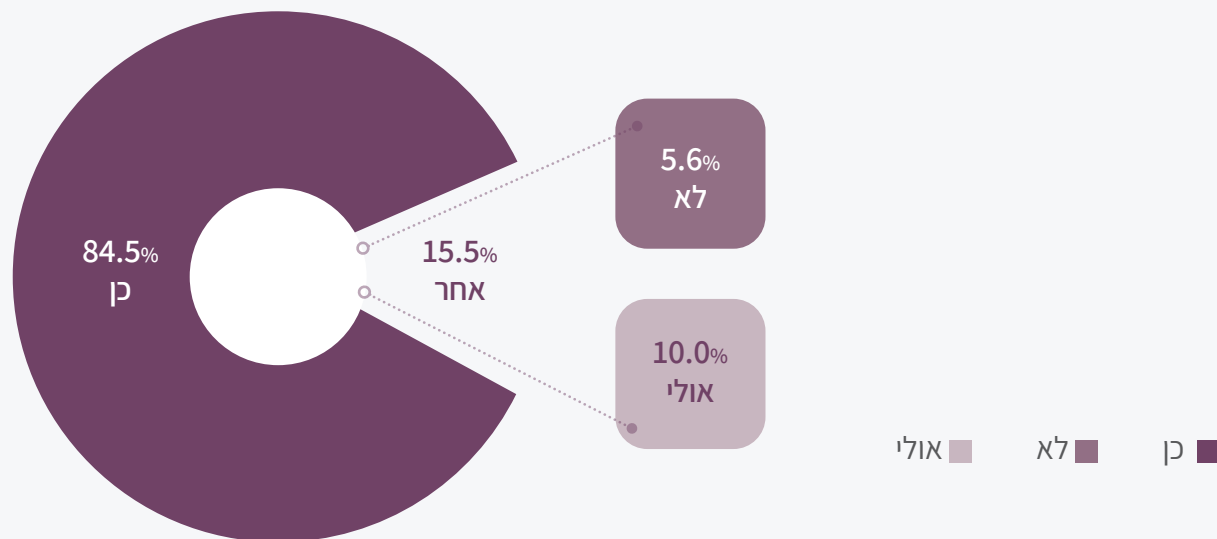
הילדים והנוער נשאלו אם הם סבורים שביכולתם למצוא באמצעות הרשת בעלי תחומי עניין דומים לאלה שלהם בגילם. רוב המשתתפים השיבו בחיוב, והדבר משקף את האופי הדיגיטלי של העידן הנוכחי שלנו: קבוצות המתמקדות בתחום עניין משותף, פלטפורמות של מדיה חברתית, קהילות מקוונות ופורומים המסייעים ליחידים להתחבר בהתבסס על תחומי עניין המשותפים להם.

הרוב המוחלט של המשיבים (כ-85% מהם) העידו כי הם סבורים שביכולתם למצוא "דרך מסכים" בני נוער בעלי דעות דומות לאלו שלהם. דומה שאותם המשיבים היו בטוחים בפוטנציאל של פלטפורמות דיגיטליות לחבר אותם עם אחרים המגלים עניין בתחומי העניין שלהם. הדבר משקף את השפעת הפלטפורמות הדיגיטליות בחברה המודרנית, ובייחוד בקרב הדורות הצעירים; לעיתים קרובות אלה משתמשים בפלטפורמות דיגיטליות כדי לעסוק בתחומי העניין שלהם וליצור קהילות. לעומת זאת קבוצה קטנה של תלמידים הייתה זהירה וספקנית בנושא היכולת למצוא עמיתים בעלי דעות דומות "דרך מסכים", ספקנות המלמדת על פקפוק באותנטיות המקוונת ובערך של אינטראקציות בעולם האמיתי. יתרה מזאת, קומץ תלמידים הראו שלא לכל התלמידים יש עמדה ברורה באשר לתפקידן של הפלטפורמות הדיגיטליות ביצירת קשרים.

חשוב לציין כי פרשנות זו מבוססת על תשובות התלמידים. הקטגוריות המספריות המוצגות בתרשים 11 שלהלן הן אומדנים, כך שניתן לכלול כמה מהתשובות ביותר מקטגוריה אחת.

תרשים 11 | מגמות דומיננטיות בתשובה לשאלה

"האם אתה מרגיש שאתה יכול למצוא בני גילך בעלי תחומי עניין שדומים לך באמצעות המסכים?"



תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

יצירת קשרים עם בני גיל שהם בעלי תחומי עניין דומים במרחב הדיגיטלי

הילדים והנוער נשאלו אם יצרו קשרים במרחב האינטרנטי עם אחרים בעלי תחומי עניין דומים לאלה שלהם בגילם, לצורך משחק משותף או לשיחה, ואם כן – באיזה משחק או באיזו מסגרת נוצר הקשר. התשובות מדגימות שחלק מהמשתתפים יצרו קשרים כאלה וחלקם לא.

המשיבים שיצרו קשרים במרחב אינטרנטי, הזכירו בעיקר פלטפורמות מקוונות המאפשרות לשוחח, וגם בזמן משחק דוגמת Discord, ושלל משחקים דוגמת Roblox, Overwatch, Valorant, Brawl Stars, Among Us, SimCity. נוסף על כך הוזכרו יישומים לא משחקיים, כמו אינסטגרם וטיקטוק.

חלק ניכר מהנשאלים דיווחו שאינם יוצרים קשרים כאלה – אם מתוך בחירה אישית, אם בשל העדפת קשרים עם חברים מהעולם הפיזי, ואם בשל חשש לביטחונם.

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

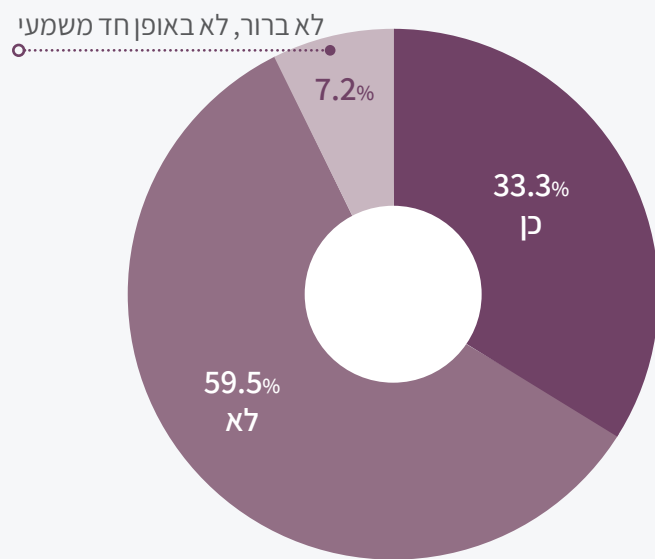
דיון

מקורות

נספח

תרשים 12 | מגמות דומיננטיות בתשובה לשאלה

"האם יצרת קשרים במרחב האינטרנטי עם בני נוער בעלי תחומי עניין דומים לשלך לצורך משחק משותף או שיחה, ואם כן – באיזה משחק או באיזו מסגרת זה היה?"

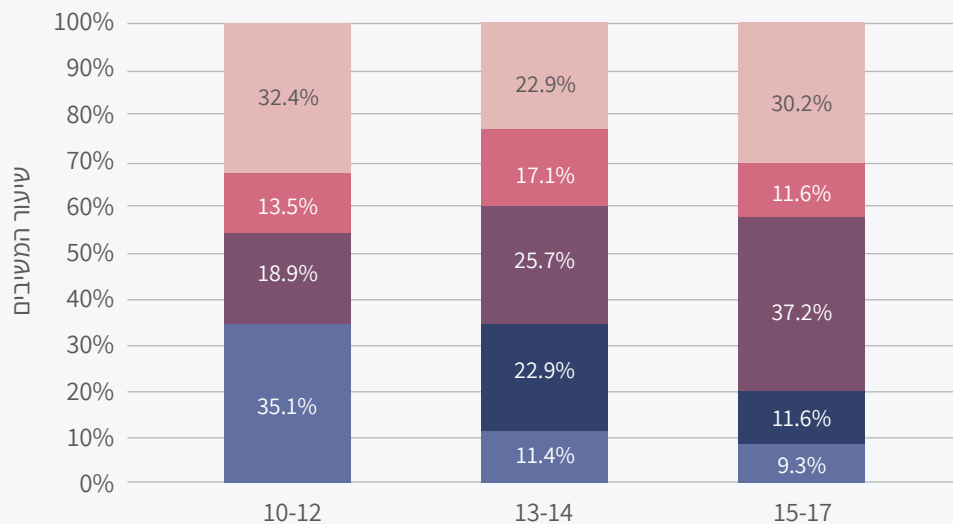


כן ■ לא ■ לא ברור, לא באופן חד משמעי ■

מתשובות המשתתפים עולה כי קרוב ל 60% מהם לא יצרו קשרים במרחב הדיגיטלי עם אחרים בעלי תחומי עניין דומים, לעומת שליש מהם שיצרו קשרים כאלה. הסיבות שנזכרו על ידם נגעו בחוסר עניין, העדפה אישית, וחששות לביטחונם האישי באינטראקציות במרחבים מקוונים. הפלטפורמות והמשחקים שצוינו לעיל, מדגימים זירות פופולריות בהן מתקיימים חיבורים כאלה. הדבר ממחיש את התפקיד שהפלטפורמות והמשחקים ממלאים בתהליכים חברתיים בקרב ילדים ונוער. התשובות מדגישות את החשיבות של קידום המודעות לבטיחות מקוונת ברשת, שכן חלק מהמשתתפים הביעו חוסר רצון ליצור קשרים מקוונים בשל חששות לביטחונם.

בחירת עיסוק עתידי

על מנת להבין עד כמה הנוכחות במרחב הדיגיטלי משפיעה על תמונת העתיד, המשתתפים התבקשו לציין באיזו עבודה היו רוצים לעסוק בעתיד ולנמק את תשובתם. תשובותיהם נבחנו לפי השתייכות לקבוצת הגיל: מניתוח שיח בקבוצות מיקוד, לצד שאלונים, ילדים בני 10-12, ביטאו שאיפות המושפעות מתרבות פופולרית, מאמצעי התקשורת, מבני משפחה ומתחביבים אישיים. לעיתים, ניכר שהם שואפים לפתח קריירות "זוהרות" הכרוכות בפרסום, כמטרה (לדוגמה: "אני רוצה להיות סלב"). עלה גם, כי חלקם אינם בטוחים בהחלטתם; בשיחה עימם ניכרה פתיחות בנושא עיסוקם העתידי. בגיל זה הילדים מגבשים עדיין את תפיסת את עולמם ושאיפותיהם עשויות להשתנות ככל שהם גדלים וצוברים חוויות נוספות. בחירת קריירה עשויה להיות מושפעת ממודלים לחיקוי, ממדיה ומתחביבים אישיים, ולכן דומה שציון קריירות בתחומי הבידור והמדיה (כמו למשל שירה, ריקוד, משחק וספורט) נפוץ בקרב משתתפים בני 10-12. כמו כן בגיל הזה מתעורר עניין בעיסוק עתידי בטכנולוגיה ובתחום המחשבים. בקטגוריית ה'אחר' מופיעות דוגמאות כגון: "פסיכולוגיה, כי אני רוצה לעזור לאנשים שקשה להם"; "עובדת במספרה כי אני אוהבת להתעסק בשיער ולעשות תסרוקות"; "בעקרון אני אוהב כדורגל אז שחקן כדורגל".



תרשים 13 | בחירת עיסוק עתידי
לפי תחומי העיסוק ולפי הגיל

תחומי העיסוק

- אחר (מקצועות יחודיים)
- לא בטוח
- הייטק והנדסה
- רפואה ומדע
- בידור מדיה וספורט

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

בשונה מבני 10-12, משתתפי המחקר בני 13-14 ביטאו שאיפות ספציפיות יותר באשר לקריירה עתידית. עדיין כרבע מהם אינם יודעים במה ירצו לעסוק, אך אחרים מתחילים לגלות עניין בתחומים דוגמת הייטק ("אני רוצה לעסוק בהשקעות קריפטו"), רפואה, משפטים ומדע. מספר משתתפים אף גילו חשיבה כלכלית והציגו את גובה השכר כקריטריון לבחירת הקריירה שלהם. בקטגוריית ה'אחר' מופיעות דוגמאות כגון: "שוטרת, אני אוהבת חקירות"; "וטרינרית. אני אוהבת (כתיבה במקור) חיות ורוצה לעזור להם. בנוסף, אחותי טוענת שכשאני רואה ניתוחים של חיות בטלוויזיה זה לא מגעיל אותי כמו את האחרים"; "הייתי רוצה לעסוק בבילוגיה בעיקר ימית כי הנושא הזה מעניין אותי מאוד ואני רואה בו חשיבות רבה";

משתתפים בני 15-17 הביעו שאיפות ברורות יותר בתחום הקריירה העתידית, וניכרה מגמה דומיננטית (כ 50% מהם) של רצון לעסוק בתחומי ההייטק, ההנדסה והמדעים. נראה כי הבחירות שלהם מצביעות על החלטות בוגרות יותר המבוססות על עניין בשוק העבודה. דומה כי ככל שהמשתתפים מתקרבים לסיום לימודיהם בבית הספר, בחירת הקריירה תואמת יותר את הנושאים בהם המשתתפים מצטיינים ואת התחומים הנתפסים כבעלי ערך בשוק העבודה. בקטגוריית ה'אחר' מופיעות דוגמאות כגון: "אני רוצה לחתום קבע בצבא עד שאוכל לצאת לפנסיה ואז אולי לעבוד בהייטק"; "ארכיטקטורה".

התשובות שהתקבלו בשלוש קבוצות הגיל, מציגות התפתחות של השאיפות בתחום הקריירה ככל שגיל התלמידים עולה, כאשר הקבוצה הצעירה ביותר (בני 10-12) עשויה להיות מושפעת מתרבות פופולרית, מסביבות מיידיות ומתחביבים אישיים. חלק מהבחירות של משתתפים אלה משקפות רצון להיות מפורסמים (כפי שביטאו בקבוצות המיקוד), לגלות יצירתיות ולהשיג הישגים אישיים. בקרב בני 13-14 השאיפות מבטאות את תחילתה של הבנה מעמיקה יותר המושפעת מנטיות ממודעות רחבה יותר לעולם התעסוקה. הבחירה בתחומים דוגמת הייטק, רפואה ומשפטים מעידה על שילוב בין עניין אישי, יכולת להשפעה חברתית והתייחסות לסיכויים כלכליים ושכר. בקרב בני 15-17 התשובות משקפות הבנה בוגרת של שוק העבודה: הדומיננטיות של תחומי ההייטק וההנדסה בקבוצה זו היא עדות לרלוונטיות העכשווית של תחומי עיסוק אלה.



דיון



תוכן עניינים 📌

ברכות 🤝

פתח דבר 🗣️

תקציר 🕒

סקירת ספרות 📄

שיטה 🖐️

ממצאים 🔍

דיון 📱

מקורות 📚

נספח 🛠️

עולם הדיגיטל בכלל ועולמם הדיגיטלי של ילדים ונוער בפרט מתפתחים בהתמדה.
בהתאם לכך, דוח זה מתייחס לנקודת המבט כפי שהתקבלה במחקר הגישוש שנערך
בקרוב 115 משתתפים בגילאי 10-18 בחודשים יוני-ספטמבר 2023

ממצאי המחקר מצביעים על תחושת נוחות גבוהה של ילדים ונוער בעת הימצאם ברשתות חברתיות ובמרחבים דיגיטליים, ללא הבדל בין קבוצות הגיל. תחושת הנוחות מצביעה על כך שהמרחב הדיגיטלי הוא מרחב חיים משמעותי לילדים ונוער. השהות במרחב זה כוללת שימושים מגוונים ובעלי ערך, ביניהם: פעילות הפגה המאפשרת הפקת הנאה, פיתוח תחביבים אליהם לא נחשפו משתתפי המחקר מחוץ למרחב הדיגיטלי, למידה מהתנסויות, העשרת ידע עולם, ורכישת מיומנויות, כגון מיומנויות טכנולוגיות ויכולות שפתיות, כולל שיפור בשפה האנגלית.

פיתוח מיומנויות וכישורים במרחב הדיגיטלי משפיעים על היכולת לנוע על סולמות חברתיים וכלכליים ולהיחשף להזדמנויות מקדמות, תוך רכישת סוגי הון חברתיים, תרבותיים, וכלכליים. מגוון שימושים בעת שהייה במרחב הדיגיטלי, מסייעים לפיתוח תמונת עתיד, דפוס חשיבה מתפתח ותחושת מסוגלות. אלה, מהווים תוצאות מובילות חברתית. כך, הדברים נמצאו בהלימה לתחושות הילדים והנוער. לדוגמה: חלק מהמשתתפים דווח על התייחסות לתמונת עתיד, בנושאים דוגמת בחירת קריירה העוסקת בעולם הטכנולוגיה, המדע וההנדסה, או לחלופין בתחום הבידור הדיגיטלי.

נוחות השימוש במרחב הדיגיטלי, ובין השאר כאמצעי לרקמת קשרים חדשים או להשתתפות בקבוצות עניין (קבוצות בהן עולים סרטונים בנושאי אפייה ובישול, ספורט, משחקי מחשב), עולה בקנה אחד עם שיעורי השימוש הגבוהים במדיומים אלה בקרב בני נוער בעולם (Ellerbeck, 2022; Marciano & Viswanath, 2023).

בהקשר זה, ניתן לזהות כי המרחב הדיגיטלי טומן בחובו פוטנציאל רב להרחבת היכרותם ולהשתייכות לקבוצות עניין משותפות, העשויה להביא להרחבת ההון החברתי של ילדים ונוער. הרחבת מנעד האינטראקציות הקוגניטיביות והחברתיות ופיתוחו אל מעבר למרחב הפיזי מאפשרת להרחיב גם את גבולות המוביליות מעבר למרחבים הגאוגרפיים. ההימצאות במרחב הווירטואלי מאפשרת לילדים ולבני נוער להיחשף לצורות אלה של הון, בין היתר באמצעות חשיפה לקבוצות עניין, לעמיתים (בני נוער אחרים), לתחומי לימוד ולידע, שלא היו מנת חלקם בתקופה הטרם דיגיטלית. הודות לכך מתאפשר מעבר מסוים מבעד לגבולות של מקום, זמן ומעמד סוציו-אקונומי. המרחב הדיגיטלי מותח אפוא, לממדים חדשים, את גבולותיה המקובלים של מוביליות תוך-דורית והון חברתי, אשר במשך שנים נדונו בהקשרים גאוגרפיים. זאת ועוד, כפי שהראה המחקר, לא רק שילדים ונוער צופים במרחב הדיגיטלי אלא שהם גם יוזמים ומתרגלים את הידע הנלמד מתוך הנעה פנימית. במובנים אלה ואחרים, פעולות התערבות בתיווך מתאים עשויות להוביל לצמצום פערים. רוצה לומר: במקום הגבלה של שימושים והימצאות במרחב הדיגיטלי, יתכן שיש מקום לעודד הימצאות זאת, באמצעות שיח והכשרה למיומנויות של שיח במרחב הדיגיטלי, הבחנה בין עיקר לטפל, איתור סכנות ואיומים לצד

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

פוטנציאל, כריית מידע ועוד. במילים אחרות, לנוכח העלייה המתמדת בזמן שבו ילדים ונוער מבליים במרחב הווירטואלי, לצד האתגרים שבמרחב, אך גם, ואולי בעיקר, הפוטנציאל שטמון בו, ייתכן שעדיף לנקוט גישת "אם אינך יכול לנצחו, הצטרף אליו" ולתעל את היתרונות של המרחב הווירטואלי לקידום מוביליות חברתית באמצעות התערבויות מובנות שישפרו את החוויה, הקשרים והמיומנויות שמתהווים במרחב זה, באמצעות תוכניות חינוכיות ייעודיות בזירה הפורמלית והבלתי פורמלית.

במקביל לתחושת הנוחות ותרומת השהות במרחב הדיגיטלי, כפי שהמשתתפים דווחו עליה נראה כי המשיבים אינם רוצים לוותר על השהות במרחבים הפיזיים: "מצד אחד, מעדיף את העולם שאני יוצר במחשב, מפני ששם אני יכול לקבוע את הכללים שלי. מצד שני, יותר מעניין כשאתה צריך למצוא פתרונות לבעיות בעולם הפיזי".



מניתוח תשובות המשתתפים עולה כי רוב המשתתפים הצעירים (82%) בגילי 10-12 מעדיפים לחיות בעולם הפיזי. שיעורים מעט נמוכים יותר של בחירה בעולם הפיזי נמצאו בקרב בני 13-14 ו 15-17 (70%-71%, בהתאמה). בקבוצות הגיל הבוגרות חלק מהמשתתפים מעדיפים אפוא לחיות בעולם הדיגיטלי שהם יצרו במחשב. דומה כי הבחירה בעולם הפיזי מושפעת מהרצון להיות שייך למשפחה ולחברים ולחוות רגשות, ואילו השאיפה לחיות בעולם המחשב נובעת בעיקר מהרצון בתחושת שליטה ובריבוי אפשרויות. עם זאת, בחינה מעמיקה יותר של מנעד התשובות אשר נע בין 'הפיזי' ל'ווירטואלי', עשויה ללמד על חלק מסממני התקופה – העדר העדפה חד-משמעית, אלא "תנועת מטוטלת" אשר משתנה בהתאם לגיל ולנסיבות. מקבוצות המיקוד והשיח עולה כי כיום ילדים ונוער חיים במציאות של "גם וגם" ולא של "או-או". מציאות זו מתאפיינת בשילוב בין הרצון להיות נוכח גם במציאות הפיזית וגם במציאות וירטואלית, וזאת תוך כדי רכימת חוויות אשר נבנות משילוב העולמות ה"פיזיטליים" (עולם פיזי ועולם דיגיטלי). במובן מסוים, ניתן אולי להניח כי מדובר בתקופת מעבר, אשר מכילה סוגים שונים של חיים בתוך, בשיתוף ולצד המציאות הווירטואלית. ועל כן, הניסיון ליצור קטגוריה מובחנת אחת חוטא למציאות מורכבת ומשתנה. בימינו, כך נראה מתשובות התלמידים, ילדים ובני נוער חיים במציאות חדשה שמשלבת בתוכה היבטים שונים של חשיפה וחיים שנעים על מעגלי השקה שונים בין המרחב הפיזי למרחב הווירטואלי, ככל שניתן לייצר אבחנה דיכוטומית כזו בין שני המרחבים. כך או אחרת, צורת חשיבה,

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

פרדיגמות, השקפות עולם, דרכים להבנת ולפירוש העולם, אמצעים לשאוב הנאה מהחיים, דרכים להסחת דעת או למפלט, דרכי ההתקשרות עם עצמי ועם הזולת, עיצוב הזהות, ועוד – מהווים כולם תוצר של מנעד של שילובים בין חוויות הילדים והנוער במרחבים הפיזיים והווירטואליים בימינו. בין אם מדובר בתהליכים "משיקים", "היברידיים" או "מתקיימים זה לצד זה כשני עולמות נפרדים" – לפנינו תהליך מרתק שמוכרח להוליד המשגות חדשות, דרכים חדשות להבין ילדים ובני נוער ומתוך כך גם חשיבה חדשה על תהליכי התערבות, תוכניות חינוכיות ומהלכים חינוכיים במרחב הפורמלי והבלתי פורמלי.

השימוש של ילדים ונוער באמצעים דיגיטליים אינו זהה בכל הגילים. כך למשל בקבוצת הגיל 13-14 דיווחו 31.1% מהמשיבים כי הם מקדישים למשחקי מחשב דיגיטליים בין שעתיים לחמש שעות ביום, ואילו בקבוצת הגיל 15-17 דיווחו 31.2% מהמשיבים כי אינם מקדישים כלל זמן למשחקי מחשב. ירידה זו בזמן המוקדש למשחקי מחשב עולה בקנה אחד עם נתונים שנאספו על ידי איגוד האינטרנט הישראלי, והיא מעידה על פער משמעותי בנושא זה בין שכבות הגיל. הסבר אפשרי לכך הוא העלייה בשימוש ברשתות החברתיות ובצריכת מוזיקה וסרטים בגיל ההתבגרות – בסקר שערך איגוד האינטרנט הישראלי, אכן נמצאה מגמה כזו בביתוח נתוני השימושים הנפוצים ביותר במחשב של ילדים ובני נוער (איגוד האינטרנט הישראלי, 2022). הסבר אפשרי לשינוי זה יכול להיות מיצוי מסוים, תהליכים שקשורים בגיל ההתבגרות ובתחומי עניין משתנים ועליה באופני צריכה של תוכן.

מעניין מקומו של המרחב הדיגיטלי בשיפור מיומנויות ובקידום מוביליות, כאשר 38.2% מכלל המשתתפים במחקר הנוכחי ציינו כי השימוש במרחבים הדיגיטליים הוביל לשיפור משמעותי ביכולותיהם בתחום השפה בכלל ובשפה האנגלית בפרט. 28.7% מכלל המשתתפים ציינו כי השימוש במרחבים הדיגיטליים הוביל להרחבת הידע שלהם, לרבות שיפור ביכולותיהם בתחומים דוגמת תכנות וטכנולוגיה והרחבת הידע והשיפור במיומנויות. ממצאים אלו עולים בקנה אחד עם ממצא ממחקר קודם לפיו השימוש באינטרנט מספק לבני נוער למתבגרים מרקע שונה הזדמנויות דומות להשגת מידע, לפיתוח מיומנויות, ליצירת קשרים, לתקשורת מהירה ועוד (Benvenuti et al., 2023).

ממצאי המחקר מלמדים כי למרחבים הדיגיטליים, בתפיסת משתתפי המחקר, תפקיד משמעותי בשיפור הכישורים בשפה האנגלית. כמו כן נוכחות במרחבים דיגיטליים תורמת לשיפור הידע הכללי, וגם עשויה להקל על יצירת קשרים חברתיים; תשובותיהם של 16.5% מהמשתתפים אכן העידו על שיפור במיומנויות חברתיות, ביצירת קשרים ובתקשורת. התשובות השליליות המעטות בנושא זה מצביעות על כך שחלק מהמשתתפים אינם רואים יתרונות ברורים לנוכחותם במרחבים הדיגיטליים, אך מכיוון ש"ילדים ונוער" אינם מהווים מקשה אחת, התפלגות זו אך טבעית. המגמה הבולטת של שיפור בשפה האנגלית ובידע כללי, לצד הרחבת מעגלי החברויות, הינה משמעותית מאוד בכל שיח על מוביליות, שכן השפה האנגלית, הידע הכללי והון חברתי, מהווים מנבאים ידועים למוביליות חברתית-כלכלית. הדבר מספק נקודת מבט מעניינת על רוח התקופה ועל השינויים שאנו עתידים לראות בתחומים שהיו בעבר מכשולים כמעט בלתי עבירים בעבור אוכלוסיות מסוימות, כמו אוריינות שפתית, ידע רחב והון חברתי, אשר נחשפות לכך אגב אורחא וזכות בחלקן להזדמנות לעלייה במעלה הדרגנו של המוביליות כחלק מרווחות התקופה.

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

לצד זאת, נתונים אלה מדגישים את הפוטנציאל שניתן להנות משילוב המרחב הדיגיטלי כחלק אינהרנטי מתהליכים חינוכיים פורמליים ובלתי פורמליים. במקום הימצאות במרחבים הדיגיטליים באופן פאסיבי, מערכות חינוכיות וגופי התערבות צריכים לשקול את קידומן של תכניות שממנפות את ההימצאות המוגברת של ילדים ונוער במרחבים הדיגיטליים, בדמות הדרכות המכוונות לאבחנה בין מידע כוזב למידע אמין, בהתנסויות חיות בשפה ושיח באמצעות משחק ויצירת מדיה כחלק מתהליך חינוכי, שילוב בינה מלאכותית לניתוב שיח כתוב ומילוי בין תלמידים ורפלקציה משותפת על כך, במתן כלים לניהול שיח חברתי מיטבי במרחב הדיגיטלי, כמו גם שימוש בילדים ובני נוער אשר רוכשים מיומנויות חדשות ברשת האינטרנט כמנטורים לילדים ולבני נוער אשר פחות מצליחים בכך, שכן בהיבטים אלה הם יכולים להתגלות כאנשי החינוך הטובים ביותר. שימוש במושכל ומונחה יותר בטכנולוגיה יכול אפוא להוות אמצעי חשוב מאין כמוהו בצמצום פערים בשפה ובידע כללי.

בהקשר זה חשוב לציין גם את העלייה בשימושים בבינה מלאכותית ואת חשיבותה של אוריינות בינה מלאכותית ככלי למוביליות עתידית בשוק העבודה. שליטה כלי בינה מלאכותית מהווה כבר כיום מרכזי בכל הנוגע לחיסכון בזמן, ייעול ההתנהלות בעבודה וקיצור תהליכים. שליטה בכלים אלה, לצד הכלים שעוד יפותחו, עתידה להוות גורם משמעותי בהשתלבות עתידית בשוק העבודה ובכושר ההשתכרות. על כן, גם כאן ניתן לצפות שחלק מהילדים ובני הנוער ירכשו מיומנויות אלה כחלק מהחיים במרחב הדיגיטלי, אך לצד זאת התערבויות חינוכיות צריכות לקחת בחשבון גם הכשרה לשליטה בכלים אלו כחלק מתהליכי הסוציאליזציה של אזרחי המחר, בין אם במערכות החינוך הפורמליות ובין אם במסגרת מערכת החינוך הבלתי פורמלית או החינוך המשלים.

עוד בהקשר של הרחבת הקשרים החברתיים, המשתתפים נשאלו אם יצרו קשרים במרחב הדיגיטלי עם בני נוער בעלי תחומי עניין דומים לצורך משחק משותף או שיחה, ובאיזה משחק או מסגרת התקיים הקשר. מתשובותיהם ניכר כי להבדיל מהמציאות שבה התקיימו חיינו הפיזיים בעידן שקדם למרחב הדיגיטלי, החיים בעידן הנוכחי יוצרים נתיבי חשיבה רב-ממדיים וחדשים ביחס להמשגות מקובלות, כמו "חברות", "רישות" ו"קהליות" בתהליכי השתי וערב שנרקמים בין המרחב הפיזי לדיגיטלי. סוגי התקשרות חברתית במרחב המקוון יכולים להיות משמעותיים גם אם יישארו מקוונים, שכן אין הם חייבים להתקיים גם בחיים הפיזיים כדי שיהיה להן ערך. הנתונים יכולים להעיד על האמביוולנטיות של חיים בשני מרחבים במקביל: אפשר לעבור ממרחב למרחב, ואפשר לראות במרחב הדיגיטלי פלטפורמה בת קיימא ליצירת התקשרויות חברתיות אשר יכולות להתרחב ולחרוג מהתחום המקוון. תשובות הילדים ובני הנוער בדוח המחקר מדגישות את האופי הייחודי של התקשרויות שנוצרו במרחב הדיגיטלי. אופי זה אינו בהכרח עולה בקנה אחד עם הדרכים המסורתיות ליצירת קשרים חברתיים, כמו גם עם מושגים דוגמת "חברות" ו"קהילות" אשר לקוחים מהעולם הפיזי ומקבלים משמעויות מורכבות יותר במרחב הדיגיטלי.

בהקשר זה חשוב מאוד לנהל שיחות מן הסוג הזה עם סגל חינוכי בחינוך הפורמלי ובחינוך הבלתי פורמלי על מנת לסייע להם להבין את המקום שבו נמצאים כיום ילדים ובני נוער ואת רוח התקופה. לא אחת, שיח דיכוטומי או שיפוטי, עלול להוביל לניתוק מילדים ובני נוער. כולנו חיים כעת בעידן של שינויים אקספוננציאליים, במיוחד בחזית הטכנולוגית, אלא שחלקנו, כ"מבוגרים", מביטים על כך "מהצד", בעוד שחלק מהילדים והנוער מביטים על כך "מבפנים", ועל כן זקוקים לתמיכה, לאוזן קשבת, לכתף להישען עליה, ובעיקר למרחב שיאפשר להם לגבש זהויות היברידיות במציאות שההיבט הקבוע היחיד בה הוא השינוי. מציאות זו מחייבת

את אנשי החינוך הפורמלי והבלתי פורמלי להתחיל לחשוב גם על אלטרנטיבות נזילות יותר להתאספויות הפיזיות, המשלבות התאספויות כאלה לצד היבטים וירטואליים. במובן גם, זה גופי ההכשרה להוראה ולהדרכה צריכים לחשוב על פתיחת נתיבים של קהילות דיגיטליות. היבט שראוי לתשומת לב מיוחדת הוא הצורך בחשיבה מחודשת על פיתוח מדדים למוביליות חברתית בדור אשר מציאות חייו מתנהלת בו זמנית הן במרחב הפיזי, הן במרחב הדיגיטלי. כפי שצוין לעיל, נראה שאנו עדים ל"מתיחה" של המרחב הפיזי אל מעבר לשיח על פערים חברתיים וכלכליים הנובעים מהשתייכות למקום המגורים. השהות במרחב הדיגיטלי יוצרת צורות שונות של הון תרבותי, וחשוב לבחון אם היא משעתקת את המציאות הפיזית של ילדים ונוער, שבה תנאי הרקע ומצבה של המשפחה הגרעינית מכוונים לסיכויי המוביליות או נוצרות הזדמנויות שמנתקות קשר זה, כשילדים ונוער לוקחים חלק במעגלים חברתיים שונים, רוכשים ידע ומיומנויות ועשויים להינתק ממקומות של "ריצפה דביקה" (כלומר, להינתק מהשתייכות למעמד סוציו אקונומי נמוך לאורך חייהם).



לפיכך, יש מקום לשקול פיתוח המשגות המסייעות להבין את מציאות החיים החדשה בימינו. המשגות אלה נחוצות גם כדי להבין אילו התערבויות יכולות לסייע לילדים ולנוער להתגבר על היבטים של חוסר שוויון כלכלי-חברתי, היבטים אשר לפערים בעולם הפיזי יש משמעות עמוקה, דוגמת מושגים כגון: הון דיגיטלי, תהליכי חשיבה ותפיסה פיזית (פיזית ווירטואלית), בהקשר לתהליכים חברתיים, חינוכיים וכלכליים; אלה, ראויים למחקרי המשך.

למעלה מרבע ממשתפי המחקר (כ-25.6%) דיווחו כי יצרו קשרים חברתיים בעולם הפיזי עם בני גילם שהכירו במרחבים הדיגיטליים. מנגד, החשש מיצירת קשרים עם זרים תואם את הרצון של 20% מהמשתתפים במחקר הנוכחי, שמבוגרים יבינו את הסכנות הפוטנציאליות הגלומות במרחבים הדיגיטליים, כמו למשל בריונות או גניבת זהות. בד בבד המשתתפים חששו מכך שמבוגרים יבינו באופן שגוי את החברויות הווירטואליות, או את הפעילויות המקוונות שלהם אשר הם עצמם תופסים כלגיטימיות (בהתאם לנקודת מבטם ולמיטב שיפוטם). דומה שלעיתים ילדים ונוער מבינים טוב מהמבוגרים את הסכנות הטמונות בעולם הדיגיטלי,

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

ולכן שיפוטיות יתר של מבוגרים בחוויותיהם ואי-נכונות לסמוך על שיקול דעתם עלולה לפגוע באמון וביכולת ליצור תקשורת בריאה ומקרבת. מצד אחד, המודעות לסכנות הגלומות במרחב הדיגיטלי מטרידה את המבוגרים ומגבירה את רצונם "להגן" על צעירים מפני סכנות אלו; מצד שני, המבוגרים חייבים לזכור שיתרונותיו של העולם הדיגיטלי עצומים ושהוא הופך מרכזי יותר ויותר בעולמנו. בשיחות שמנהלים עם בני נוער בנושא זה חשוב לזכור שהם חיים במציאות מקבילה, המתאפיינת במפגש תכוף בין העולם הדיגיטלי לעולם הפיזי, לעיתים, ללא הבחנה או הבדל ביניהם. ריבוי יתרונות אינו פחות מהסכנות הגלומות בשימוש במכשירים דיגיטליים, ולכן הנגשה נכונה ושיח פתוח שאינו שיפוטי יכולים להוביל לשימוש יעיל ובטוח יותר במכשירים אלו.

עבור אנשי מקצוע חיונית ההכרה במרכזיות של המרחב הדיגיטלי בחייהם של ילדים ונוער, המבליטה את הצורך בהתערבויות בנושאים כגון ניהול עצמי וחברתי בעת שהייה במרחב זה. להלן כמה מהנושאים בתחום שמן הראוי לעסוק בהם: דחיית סיפוקים, תגובה מידתית לגירויים ולהתרחשויות ברשת, ובחינת המשך קשר מחוץ למרחב הדיגיטלי, עם בני נוער אשר נוצרה עימם אינטראקציה חיובית או שלילית.

ילדים ונוער חשוב שמבוגרים יבינו את יתרונות השימוש במרחבים הדיגיטליים – גישה למידע, תקשורת, בידור ופנאי, פרודוקטיביות ועוד. נמצא כי אף יותר מאשר המתבגרים רוצים שמבוגרים יבינו את יתרונות העולם הדיגיטלי, הם שואפים לכך שמבוגרים יבינו כי הטכנולוגיה מיטיבה עימם וגורמת להם להרגיש טוב ולחיות חיים טובים יותר. לפיכך, כדאי לבחון באיזו מידה יש מקום לגלות יחס קשוב למונח "זמן מסך" בעולם בו ההיבט הדיגיטלי וההיבט הפיזי אינם נפרדים, כבעבר. דוגמה בולטת לכך היא העדויות כי בגילים המבוגרים יותר של בני הנוער (15-17) המרחב הדיגיטלי הוא כלי הכרחי, אמצעי ביטוי, ולפעמים גם מְפַלֵּט. בני הנוער בגילים אלה מכירים את המרחב הדיגיטלי וחשים בו בנוח. תחושותיהם מבטאות את הדואליות של "ילדים דיגיטליים" – הם מודעים לכוחו של המרחב הדיגיטלי, אך גם למלכודותיו. התבגרותם משקפת את המעבר שלהם מצרכנים פסיביים למשתתפים פעילים בעידן הדיגיטלי.

ככלל, יצירת איזון בין מתן אוטונומיה לבין פיקוח הסתמנה בשיח הפתוח במהלך המחקר, כאסטרטגיה חיונית לקיומה של תקשורת בריאה ומיטבית בין הילדים והנוער לבין המבוגרים בנושאים שעניינם הוא נוכחות, פסיביות או פעילה ויוזמת, במרחב הדיגיטלי. יש חשיבות רבה לדיאלוג פתוח, כמו גם להתעניינות אמיתית ועמוקה.

מעניין היה להשוות את מידת נוחות השהייה במרחב הדיגיטלי גם בקרב ציבורים מבוגרים יותר, בהשוואה לילדים ונוער, בכל הנוגע להתמצאות והתנהלות במרחב הווירטואלי. ממצא זה, עשוי לחשוף פערים הנוגעים לתפיסתו העצמית של הציבור המבוגר יותר ביחס למרחב הדיגיטלי, אשר עשויה להשליך על השיח, ההבנה המשותפת והצורך בהתערבויות כדי לקדם את היתרונות שבמרחב הדיגיטלי ולצמצם את הסכנות בשהייה בו.

בעת שיחה באחת מקבוצות המיקוד סיפר בן 17 שהוא קיבל "הודעות hate" (הודעות שנאה) לטלפון הנייד שלו מבני נוער אחרים. מיד הגיבו משתתפים נוספים מקבוצת המיקוד וסיפרו שגם הם קיבלו הודעות שנאה, בזמנים שונים. אין מדובר בממצא חדש; מחקרים רבים עסקו באינטראקציות חברתיות שליליות ברשתות החברתיות. עם זאת, בכל הנוגע להתבוננות חינוכית בתופעה,

חשוב להכיר בקיומה ולהציע תהליכי התרבות מבוססי מנגנוני מניעה, לצד הטכנולוגיות שמפותחות כיום ואפשרות הטמעה של מנגנוני איתור שיח פוגעני במרחב הדיגיטלי וכן תהליכי טיפול נקודתיים בשיח א-חברתי. מומלץ לתת את הדעת על אתגרי המרחב הדיגיטלי הלכה למעשה ולפתח מודעות בקרב הילדים והנוער לתכנים העוסקים בכללי תקשורת דיגיטלית, בגילוי אמפתיה באינטראקציות דיגיטליות ובהשלכות הרגשיות של תקשורת דיגיטלית. בהקשר זה ניתן להציע פעילויות, כגון משחקי תפקידים או מקרי מבחן אשר מציבים בפני הילדים ונוער דילמות מותאמות לגילם בהתנהלות ברשתות החברתיות ובמרחב הדיגיטלי ושיח רפלקטיבי על אודות הסיבות להתנהלות מסוג זה. הרפלקציה העצמית שעלתה בשיח עם הילדים והנוער, במסגרת המחקר, מלמדת כי הם מודעים להזדמנויות החברתיות ולאתגרים הכרוכים בשימוש ברשת ולאינטראקציות אשר מתפתחות בה. חשוב לתת את הדעת על כך, שכן, לפי דיווחיהם, לא אחת הורים, מדריכים ומורים לוקים בשיפוטיות יתר; הדבר פוגע באיכות התקשורת איתם וברמת האמון ההדדי. לדעתם, הבעת עניין ושאלת שאלות עדיפות על מתן "מרשמים" הלקוחים מהעולם הפיזי.



מרבית נתוני המחקר נאספו בקרב תלמידים בחינוך הממלכתי ומקצתם בחינוך הממלכתי-דתי; מוצע להרחיב את איסוף הנתונים ולכלול אוכלוסיות נוספות, כגון מהחברה הערבית והחרדית, ובפריסה ארצית מייצגת, במחקרים עתידיים. כמו כן, מומלץ לתת מקום נפרד לבחינת עולם הגיימינג (gaming) ומאפייני השוהים והשהייה במרחב זה, הראויים לתשומת לב מיוחדת.

חשוב לציין כי איסוף הנתונים באמצעות קבוצות המיקוד, הראיונות והשאלונים נערך לפני מתקפת הטרור ב-7 באוקטובר. בתקופה שחלפה מאז, ילדים ונוער נחשפו לתכנים קשים לצפייה אשר אינם מותאמים לגילם, וזאת נוסף להימצאות במצב של מלחמה מתמשכת בעת כתיבת הדוח.

מוצע כי מחקר המשך יבחן את התפיסות והתחושות של ילדים ונוער בכל הנוגע למרחבים הדיגיטליים נוכח התקופה מאז 7 באוקטובר 2023.

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

מקורות



תוכן עיניים 

ברכות 

פתח דבר 

תקציר 

סקירת ספרות 

שיטה 

ממצאים 

דיון 

מקורות 

נספח 

איגוד האינטרנט הישראלי (2022). בני נוער, הורים ומסכים בישראל: סקר שימושים ופערים. https://www.isoc.org.il/sts-data/screentime_2022

אריקסון, א. (1987). זהות: נעורים ומשבר. ספרית פועלים.

לוי, א', בוקעי, י' וקרני, ד' (2021). מוביליות חברתית-כלכלית: תמונת מצב וסקירה בינלאומית. ג'וינט אשלים

[/https://www.thejoint.org.il/digital-library/4206](https://www.thejoint.org.il/digital-library/4206)

לנגרמן, י' (2024, 12 בפברואר). בזק מפרסמת את דוח האינטרנט השנתי שחוגג עשור. **Gadgety**: מגזין גאדג'טים, טכנולוגיה ובידור, חדשות.

[/https://www.gadgety.co.il/322412/bezeq-internet-report-2024](https://www.gadgety.co.il/322412/bezeq-internet-report-2024)

קומיסיונרו, ט' (2022). קידום מוביליות חברתית-כלכלית – לומדה. ג'וינט אשלים

[/https://www.thejoint.org.il/digital-library/promote-society-and-economy-lomda](https://www.thejoint.org.il/digital-library/promote-society-and-economy-lomda)

Anderson, M., & Jiang, J. (2018, November 28). Teens' social media habits and experiences. *Pew Research Center*, Teens & Tech.

<https://www.pewresearch.org/internet/2018/11/28/teens-social-media-habits-and-experiences/>

Benvenuti, M., Wright, M., Naslund, J., & Miers, A. C. (2023). How technology use is changing adolescents' behaviors and their social, physical, and cognitive development. *Current Psychology*, 42(19), 16466-16469. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-04254-4>

Berkani, P., Pan, S., Viola, A., Rademaker, Q., & Devine, K. A. (2022). Technology-based peer support interventions for adolescents with chronic illness: A systematic review. *Journal of Clinical Psychology in Medical Settings*, 29(4), 911-942.

<https://doi.org/10.1007/s10880-022-09853-0>

Boers, E., Afzali, M. H., Newton, N., & Conrod, P. (2019). Association of screen time and depression in adolescence. *JAMA Pediatrics*, 173(9), 853-859. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2019.1759>

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.

<https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>

Calderón Gómez, D. (2021). The third digital divide and Bourdieu: Bidirectional conversion of economic, cultural, and social capital to (and from) digital capital among young people in Madrid. *New Media & Society*, 23(9), 2534-2553.

<https://doi.org/10.1177/1461444820933252>

Chaudron, S., & Di Gioia, R. (2022). *Artificial intelligence and the rights of the child: Young people's views and perspectives – outcomes*

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

of dedicated workshops. European Union (EUR 31094 EN). <https://doi.org/10.2760/272950>

Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2006). *Designing and conducting mixed methods research*. Sage.

Ellerbeck, H. (2022, August 30). Half of US teens use the internet 'almost constantly'. But where are they spending their time online? *World Economic Forum*. <https://www.weforum.org/agenda/2022/08/social-media-internet-online-teenagers-screens-us/>

Hampton, K. N., & Shin, I. (2023). Disconnection More Problematic for Adolescent Self-Esteem than Heavy Social Media Use: Evidence from Access Inequalities and Restrictive Media Parenting in Rural America. *Social Science Computer Review*, 41(2), 626-647. <https://doi.org/10.1177/08944393221117466>

Hasse, A., Cortesi, S., Lombana-Bermudez, A., & Gasser, U. (2019). *Youth and artificial intelligence: Where we stand*. Harvard University, Berkman Klein Center for Internet & Society. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3385718>

Isański, J. (2011). Social mobility in adolescents. Media impact on adolescents' path to success In M. Kaczmarek (Ed.), *Health and well-being in adolescence* (pp. 81-95). Bogucki Wydawnictwo Naukowe.

Kross, E., Verduyn, P., Demiralp, E., Park, J., Lee, D. S., Lin, N., Shablack, H., Jonides, J., & Ybarra, O. (2013). Facebook use predicts declines in subjective well-being in young adults. *PLOS ONE*, 8(8), Article e69841. <https://doi.org/10.1371/journal.pone>

Lange, A. (2020, November 24). Where the teens are hanging out in quarantine. *Bloomberg*, CityLab. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-11-24/teens-lead-the-way-in-adapting-to-online-public-space>

Lynn, M. (2020, October 18). Developing the self in the digital space. *Confluence*, Independent Project. <https://confluence.gallatin.nyu.edu/context/independent-project/developing-the-self-in-the-digital-space>

Marciano, L., & Viswanath, K. (2023). Social media use and adolescents' well-being: A note on flourishing. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1092109>

OECD (2018). A Broken social elevator? How to promote social mobility https://www.oecd-ilibrary.org/social-issues-migration-health/broken-elevator-how-to-promote-social-mobility_9789264301085-en

תוכן עניינים 

ברכות 

פתח דבר 

תקציר 

סקירת ספרות 

שיטה 

ממצאים 

דיון 

מקורות 

נספח 

OECD (2019). *How's life in the digital age? Opportunities and risks of the digital transformation for people's well-being*. <https://doi.org/10.1787/9789264311800-en>

Onwuegbuzie, A. J., & Leech, N. L. (2007). Validity and qualitative research: An oxymoron? *Quality & Quantity*, 41(2), 233-249. <https://doi.org/10.1007/s11135-006-9000-3>

O'Reilly, M., Levine, D., Donoso, V., Voice, L., Hughes, J., & Dogra, N. (2023). Exploring the potentially positive interaction between social media and mental health; the perspectives of adolescents. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 28(2), 668-682. <https://doi.org/10.1177/13591045221106573>

Ramsey, N., Obeidallah, M., & Abraham, A. (2023). Impact of COVID-19 on adolescent health and use of social media. *Current Opinion in Pediatrics*, 35(3), 362-367. <https://doi.org/10.1097/MOP.0000000000001248>

Sherman, L. E., Payton, A. A., Hernandez, L. M., Greenfield, P. M., & Dapretto, M. (2016). The power of the Like in adolescence: Effects of peer influence on neural and behavioral responses to social media. *Psychological Science*, 27(7), 1027-1035. <https://doi.org/10.1177/0956797616645673>

Spottswood, E. L., & Wohn, D. Y. (2020). Online social capital: Recent trends in research. *Current Opinion in Psychology*, 36, 147-152. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2020.07.031>

Tamboer, S. L., Kleemans, M., & Daalmans, S. (2022). 'We are a neeeeew generation': Early adolescents' views on news and news literacy. *Journalism*, 23(4), 806-822. <https://doi.org/10.1177/1464884920924527>

Tromholt, M. (2016). The Facebook experiment: Quit-ting Facebook leads to higher levels of well-being. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(11), 661-666. <https://doi.org/10.1089/cyber.2016.0259>

Underwood, M. K., George, M. J., & Burnell, K. (2023). Socially networked lives: How adolescents and young adults engage with social media. In L. J. Crockett, G. Carlo, & J. E. Schulenberg (Eds.), *APA handbook of adolescent and young adult development* (pp. 307-321). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/0000298-019>

U.S. Surgeon General (2023). Social media and youth mental health: Current priorities of the *U.S. Surgeon General's Advisory*. <https://>

תוכן עניינים 

ברכות 

פתח דבר 

תקציר 

סקירת ספרות 

שיטה 

ממצאים 

דיון 

מקורות 

נספח 

www.hhs.gov/sites/default/files/sg-youth-mental-health-social-media-advisory.pdf

Vogels, E. A., & Gelles-Watnick, R. (2023, April 24). Teens and social media: Key findings from Pew Research Center surveys. *Pew Research Center, Social Media*. <https://www.pewresearch.org/short-reads/2023/04/24/teens-and-social-media-key-findings-from-pew-research-center-surveys/>

Wunderlich, L., Hölig, S., & Hasebrink, U. (2022). Does journalism still matter? The role of journalistic and non-journalistic sources in young peoples' news related practices. *The International Journal of Press/Politics*, 27(3), 569-588. <https://doi.org/10.1177/19401612211072547>

תוכן עניינים 

ברכות 

פתח דבר 

תקציר 

סקירת ספרות 

שיטה 

ממצאים 

דיון 

מקורות 

נספח 

נספח



תוכן עיניים 

ברכות 

פתח דבר 

תקציר 

סקירת ספרות 

שיטה 

ממצאים 

דיון 

מקורות 

נספח 

נספח 1 | רשימת השאלות אשר ניתוחן נכלל בדו"ח המחקר

פרק התוצאות אשר נכלל בדו"ח המחקר הכיל ניתוח תשובות של משתתפי המחקר תוך חלוקה לתמות מרכזיות. להלן פירוט השאלות שתשובותיהן נותחו תוך התייחסות לתמות אלו:

א | זמן שהייה במרחבים הדיגיטליים: משחקי מחשב וצריכת תוכן חדשותי

הילדים והנוער אשר השתתפו במחקר, נשאלו על אודות משך הזמן שהם מקדישים מדי יום למשחקים באמצעים דיגיטליים (דוגמת מחשב, טלפון נייד, אייפד) באמצעות בחירה של אחת מתוך שש אפשרויות המבטאות את מידת השימוש והצריכה שלהם (1 – כלל לא, 6 – יותר מעשר שעות). השאלה שהוצגה להם הייתה: "כמה שעות אתה מקדיש לשימושים הבאים בעזרת אמצעים דיגיטליים (למשל מחשב, אייפד, טלפון נייד)?"

משחקים					
☐	☐	☐	☐	☐	☐
מכל עשר שעות	חמש עד עשר שעות	שעתיים עד חמש שעות	חצי שעה עד שעתיים	עד חצי שעה	כלל לא

צריכת תוכן חדשותי (חדשות)					
☐	☐	☐	☐	☐	☐
מכל עשר שעות	חמש עד עשר שעות	שעתיים עד חמש שעות	חצי שעה עד שעתיים	עד חצי שעה	כלל לא

ב | מדוע ילדים ונוער בוחרים להקדיש זמן למרחב הדיגיטלי?

המשתתפים במחקר נשאלו מדוע הם סבורים שילדים בגילם בוחרים להקדיש זמן לפעילות במרחבים דיגיטליים באמצעות השאלה הבאה: "מדוע נראה לך שילדים בגילך בוחרים להקדיש זמן למרחבים דיגיטליים כמו שיש במחשב, באייפד או בטלפון הנייד?"

ג | תחושותיהם של ילדים ובני נוער במרחב הדיגיטלי

המשתתפים נתבקשו להשיב על השאלה: "כיצד אתה מרגיש.ה כשאתה.ה נמצא.ת במרחב הדיגיטלי?"

ד | מה כדאי שמבוגרים ידעו על המתרחש במרחבים הדיגיטליים?

המשתתפים נשאלו אילו דברים הם סבורים כי חשוב שמבוגרים ידעו על אודות תחושותיהם ועל אודות המתרחש במרחבים הדיגיטליים באמצעות השאלה: "מה כדאי שמבוגרים ידעו על מה שאתם מרגישים ועל מה שקורה במרחבים הדיגיטליים כמו שיש במחשב, באייפד או בטלפון הנייד?"

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

ה | בין המרחב הפיזי למרחב הדיגיטלי

נוחות במרחב הדיגיטלי

הילדים ובני הנוער שהשתתפו במחקר נשאלו באיזו מידה הם מרגישים בנוח במרחב הדיגיטלי, בהשוואה לקבוצת השווים שלהם באמצעות השאלה: "באיזו מידה אתה מרגיש נוח במרחב הדיגיטלי וברשתות החברתיות בהשוואה לבני גילך?" המענה היה באמצעות בחירה של אחת מתוך חמש אפשרויות על הסקאלה שבין: 1 – כלל לא, 5 – במידה רבה מאוד.

באיזו מידה אתה מרגיש נוח במרחב הדיגיטלי וברשתות החברתיות בהשוואה לבני גילך?

☐	☐	☐	☐	☐
כלל לא	במידה מועטה	במידה בינונית	במידה רבה	במידה רבה מאוד

כמו כן הם נשאלו: "כיצד חבר או חברה שלך היו מתארים אותך במרחב הדיגיטלי?"

עולם פיזי או מרחב דיגיטלי?

הילדים והנוער נשאלו באיזה עולם הם היו מעדיפים לחיות – בעולם הווירטואלי - במרחב הדיגיטלי או בעולם הפיזי – ולנמק את תשובתם וזאת באמצעות השאלה: "באיזה עולם היית מעדיף לחיות? בעולם במרחב הדיגיטלי או בעולם הפיזי? מה הסיבה?"

ו | המרחב הדיגיטלי כמרחב המאפשר פרטיות

הילדים והנוער אשר השתתפו במחקר, נשאלו על אודות תפיסותיהם באשר למידת הפרטיות שהמרחב הדיגיטלי מספק להם באמצעות השאלה: "באיזו מידה המרחב הדיגיטלי מאפשר לכם תחושה של מרחב פרטי?"

ז | השפעת קשרים במרחב הדיגיטלי על היווצרות קשרי חברות

המשתתפים נשאלו על אודות תחושותיהם כאשר לא עונים להם להודעה בווטסאפ ובהמשך נשאלו האם הדבר ישפיע על האופן בו יתייחסו לאותו ילד או ילדה כשיפגשו אותם בעולם הפיזי, באמצעות השאלות הבאות:

"איך אתה מרגיש אם לא עונים לך להודעה?" "האם זה ישפיע על האופן שבו יתייחסו לאותו ילד או ילדה גם כשתפגוש אותם?" כמו כן המשתתפים נשאלו: "האם חבר או חברה שהכרתם במשחק שאתם משחקים במרחב הדיגיטלי הפכו לחברים שלכם גם בחיים מחוץ למשחק זה או מחוץ להקשר ההכרות במרחב זה?"

תוכן עניינים

ברכות

פתח דבר

תקציר

סקירת ספרות

שיטה

ממצאים

דיון

מקורות

נספח

ח | יתרונות השימוש במכשיר קצה דיגיטלי לתפיסת משתתפי המחקר

כדי ללמוד על תפיסות מגוונות של תפקיד אמצעי הקצה והטכנולוגיה בחיים המודרניים המשתתפים נשאלו: "אם הייתם צריכים להסביר לאדם מבוגר על היתרונות של השימוש במכשירים דיגיטליים (כמו מחשב, אייפד וטלפון נייד), מה הייתם אומרים לו?".

ט | תרומת המרחב הדיגיטלי למוביליות של ילדים ונוער

המרחב הדיגיטלי כגורם המקדם שיפור בידע ובמיומנויות של ילדים ונוער

ילדים ובני נוער נשאלו: "מה השתפר אצלך הודות לשימוש באמצעים דיגיטליים דוגמת הטלפון הנייד, האיפד והמחשב?"

יצירת קשרים על בסיס תחומי עניין משותפים

הילדים והנוער נשאלו אם הם סבורים שביכולתם למצוא באמצעות הרשת בעלי תחומי עניין דומים לאלה שלהם בגילם, באמצעות השאלה: "האם אתה מרגיש שאתה יכול למצוא בני גילך בעלי תחומי עניין דומים לך באמצעות המסכים?"

יצירת קשרים בפועל עם בני נוער שהם בעלי תחומי עניין דומים במרחב הדיגיטלי

הילדים והנוער נשאלו אם יצרו קשרים במרחב האינטרנטי עם בני נוער בעלי תחומי עניין דומים לאלה שלהם לצורך משחק משותף או לשיחה, ואם כן – באיזה משחק או באיזו מסגרת נוצר הקשר באמצעות השאלות: "האם יצרת קשרים במרחב האינטרנטי עם בני נוער בעלי עניין דומים לשלך למשחק משותף או לשיחה? "באיזה משחק או מסגרת זה היה?"

בחירת עיסוק עתידי

על מנת להבין עד כמה הנוכחות במרחב הדיגיטלי משפיעה על תמונת העתיד, המשתתפים נשאלו "באיזו עבודה היית רוצים לעסוק בעתיד?" ולנמק את תשובתם.

תוכן עיניים 

ברכות 

פתח דבר 

תקציר 

סקירת ספרות 

שיטה 

ממצאים 

דיון 

מקורות 

נספח 

עולמם הדיגיטלי של ילדים ונוער

2025

