

Paradox istoty: Deklarované vs. reálne kompetencie v mediálnej gramotnosti

Matúš KUBALA a Dávid PÁL

Abstrakt

Predložená vedecká štúdia sa zaoberá fenoménom, ktorý autori definujú ako „paradox istoty“ v kontexte mediálnej gramotnosti a informačnej bezpečnosti. Výskum sa zameriava na hĺbkovú komparatívnu analýzu dvoch kľúčových demografických skupín – študentov (často označovaných ako digitálni domorodci) a pedagógov (digitálni imigranti). Hlavným cieľom práce je preskúmať diskrepanciu medzi deklarovanou úrovňou mediálnej gramotnosti (sebavedomie/confidence) a reálnou schopnosťou identifikovať dezinformačný obsah (kompetencia/competence). Na základe kvantitatívneho výskumu realizovaného prostredníctvom dvojzložkového dotazníka štúdia identifikuje prítomnosť Dunning-Krugerovho efektu, pričom preukazuje, že študenti majú tendenciu signifikantne nadhodnocovať svoje schopnosti, zatiaľ čo pedagógovia preukazujú vyššiu mieru procedurálnej kompetencie napriek nižšiemu počiatočnému sebavedomiu. Práca analyzuje kognitívne a sociálne príčiny tohto javu, spochybňuje mýtus o automatickej digitálnej gramotnosti mladej generácie a navrhuje zmenu paradigmy v mediálnom vzdelávaní od konceptuálneho učenia k procedurálnemu tréningu.

Kľúčové slová

mediálna gramotnosť, dezinformácie, Dunning-Krugerov efekt, digitálni domorodci, paradox istoty, vzdelávanie, informačná bezpečnosť



Abstract

The presented scientific study deals with the phenomenon defined by the authors as the "paradox of certainty" in the context of media literacy and information security. The research focuses on an in-depth comparative analysis of two key demographic groups – students (often referred to as digital natives) and educators (digital immigrants). The main goal of the work is to examine the discrepancy between the declared level of media literacy (confidence) and the real ability to identify disinformation content (competence). Based on quantitative research carried out through a two-component questionnaire, the study identifies the presence of the Dunning-Kruger effect, demonstrating that students tend to significantly overestimate their abilities, while educators demonstrate a higher degree of procedural competence despite lower initial self-confidence. The work analyzes the cognitive and social causes of this phenomenon, questions the myth of automatic digital literacy of the young generation, and proposes a paradigm shift in media education from conceptual learning to procedural training.

Keywords

media literacy, disinformation, Dunning-Kruger effect, digital natives, paradox of certainty, education, information security



Úvod

Súčasný digitálny mediálny prostredie kladie zvýšené nároky na schopnosť jednotlivcov kriticky vyhodnocovať informačný obsah. V prostredí sociálnych sietí a online médií sa dezinformácie, manipulatívne naratívy a vizuálne skreslenia šíria rýchlosťou, ktorá presahuje tradičné mechanizmy kontroly a overovania faktov. Schopnosť orientovať sa v tomto prostredí sa preto stáva kľúčovou súčasťou mediálnej gramotnosti a informačnej bezpečnosti.

V akademickom aj verejnom diskurze je často predpokladané, že mladšia generácia používateľov digitálnych technológií disponuje prirodzene vyššou mediálnou gramotnosťou než staršie generácie. Tento predpoklad však nemusí zodpovedať reálnym kompetenciám v oblasti identifikácie dezinformačného obsahu. Výskumy naznačujú, že technická zdatnosť a častý kontakt s digitálnymi médiami nemusia automaticky viesť k vyššej schopnosti kritického vyhodnocovania informácií.

Cieľom tejto štúdie je analyzovať rozdiel medzi deklarovanou mierou mediálnej gramotnosti a reálnou schopnosťou identifikovať dezinformácie u dvoch skupín – študentov a pedagógov. Prostredníctvom kvantitatívneho výskumu sa zameriavame na vzťah medzi subjektívnym sebahodnotením a objektívnym výkonom, ktorý v práci konceptualizujeme ako „paradox istoty“.

Teoretické východiská

Digitálna transformácia mediálneho prostredia zásadne mení podmienky, za ktorých jednotlivci prijímajú, spracúvajú a interpretujú informácie. Súčasná informačná spoločnosť je charakteristická exponenciálnym nárastom dostupného obsahu, demokratizáciou publikačných nástrojov a oslabením tradičných autorít, ktoré v minulosti plnili úlohu redakčných a overovacích mechanizmov. Tento stav je v odbornej literatúre často popisovaný ako post-



faktuálne prostredie alebo ako dôsledok informačnej presýtenosti, v ktorom sa legitímne informácie, dezinformácie a manipulatívne naratívy šíria paralelne a bez jasných hierarchických štruktúr.

V takto koncipovanom informačnom ekosystéme už nie je primárnym problémom samotný prístup k informáciám, ale schopnosť ich filtrovania, verifikácie, kontextualizácie a kritického vyhodnocovania. Informačný priestor sa stáva prostredím zvýšeného konkurenčného boja o pozornosť, v ktorom pravdivé informácie súperia s emocionálne ladenými a manipulatívnymi obsahmi, často optimalizovanými na rýchlu distribúciu a virálnosť. Tento posun kladie nové nároky na kognitívne kapacity jednotlivca a zásadne mení význam mediálnej gramotnosti.

Mediálna gramotnosť, tradične chápaná ako schopnosť analyzovať, hodnotiť a vytvárať mediálne obsahy, prechádza v digitálnom prostredí výraznou transformáciou. Ako upozorňuje Potter (2014), súčasná mediálna gramotnosť už nezahŕňa len porozumenie formálnym a obsahovým aspektom médií, ale aj rozvoj procedurálnych zručností, ako je overovanie zdrojov, identifikácia manipulatívnych techník, porozumenie algoritmickej distribúcie obsahu a reflexia vlastných kognitívnych skreslení. Mediálna gramotnosť sa tak posúva od deklaratívnej znalosti pojmov k praktickej kompetencii orientovať sa v komplexnom a dynamickom informačnom prostredí.

Majerová a Filip (2024) zdôrazňujú, že význam kultúrnych a informačných obsahov sa v čase mení a je podmienený spoločenským kontextom a spôsobom ich sprostredkovania publiku. Tento dynamický pohľad je v digitálnom prostredí relevantný aj pre mediálnu gramotnosť, keďže interpretácia obsahu na sociálnych sieťach je ovplyvnená kontextom, emóciami a skupinovými rámcami.

V tomto kontexte zohráva významnú úlohu aj koncept tzv. digitálnych domorodcov, ktorý do odborného diskurzu zaviedol Prensky (2001). Tento koncept predpokladá, že generácie vyrastajúce v prostredí digitálnych technológií disponujú prirodzenou schopnosťou efektívne pracovať s digitálnymi médiami. Technická fluencia, rýchla orientácia v rozhraniach a intenzívne využívanie online platforiem však bývajú často mylne interpretované ako dôkaz



vysokej mediálnej gramotnosti. Takéto zjednodušené chápanie viedlo v mnohých prípadoch k podceneniu potreby systematického rozvoja kritického myslenia u mladších generácií.

Súčasný výskum tento predpoklad spochybňuje. Kirschner (2017) a Buckingham (2019) upozorňujú na riziko zamieňania technickej zdatnosti so schopnosťou analyticky a kriticky pracovať s obsahom. Plynulosť používania digitálnych rozhraní môže vytvárať ilúziu porozumenia, ktorá oslabuje potrebu overovania informácií a znižuje kognitívnu ostražitosť. Práve tento nesúlad medzi subjektívnym pocitom kompetencie a reálnou schopnosťou kriticky vyhodnocovať informačný obsah predstavuje jeden z kľúčových problémov súčasnej mediálnej gramotnosti.

Tento rozpor medzi deklarovanou znalosťou a reálnou procedurálnou kompetenciou vytvára teoretický rámec pre aplikáciu psychologických konceptov, ktoré umožňujú hlbšie porozumenie mechanizmom zraniteľnosti voči dezinformáciám. Jedným z najrelevantnejších konceptov v tomto kontexte je Dunning-Krugerov efekt, ktorý poskytuje vysvetlenie toho, prečo jedinci s nižšou úrovňou kompetencií majú tendenciu svoje schopnosti nadhodnocovať, zatiaľ čo kompetentnejší jednotlivci prejavujú vyššiu mieru opatrnosti.

Dunning-Krugerov efekt v digitálnom prostredí

Dunning-Krugerov efekt je kognitívne skreslenie, pri ktorom ľudia s nízkou schopnosťou v určitej úlohe preceňujú svoje schopnosti. Vychádza z neschopnosti ľudí rozpoznať svoju vlastnú nekompetentnosť práve kvôli nedostatku vedomostí potrebných na toto rozpoznanie (Kruger a Dunning 1999). V kontexte mediálnej gramotnosti sa tento efekt prejavuje špecifickým spôsobom. Digitálne rozhrania sociálnych sietí sú navrhnuté tak, aby boli „bez-trecie“ (frictionless). Používateľská skúsenosť (UX) je optimalizovaná na intuitívnosť a rýchlosť.

Keď používateľ dokáže rýchlo a efektívne ovládať aplikáciu (technická zručnosť), mozog dostáva signály o kompetencii. Tento pocit „ľahkosti“ (fluency) sa následne nesprávne prenáša aj na hodnotenie obsahu. Používateľ podvedome usudzuje: „Ak viem tak ľahko zdieľať tento článok, rozumiem tomu, čo sa v ňom píše.“ Práve tu vzniká ilúzia kompetencie. Paradox istoty



je teda stavom, kedy vysoká technická zdatnosť maskuje nízku analytickú schopnosť, čo vedie k nebezpečnému preceneniu vlastnej odolnosti voči dezinformáciám.

Dekonštrukcia mýtu digitálnych domorodcov

Termín „digitálni domorodci“ predpokladá kvalitatívny rozdiel v kognitívnom spracovaní informácií medzi generáciami. Výskumy poslednej dekády však naznačujú, že tento rozdiel je skôr kvantitatívny (čas strávený online) a týka sa skôr preferencie formátov než hĺbky porozumenia. Paul A. Kirschner vo svojej práci *Stop propagating the learning styles myth* (2017) argumentuje, že neexistuje dôkaz o tom, že by nová generácia bola prirodzene lepšia v kritickom myslení alebo v spracovaní informácií (Kirschner 2017).

Naopak, neustále vystavenie fragmentovaným informáciám môže viesť k zníženej schopnosti udržať pozornosť pri dlhších a komplexnejších textoch, čo je fenomén popísaný Nicholasom Carrom v knihe *The Shallows* (Carr 2011). Carr varuje, že internet nás učí byť „zberačmi“ informácií, ktorí rýchlo skenujú povrch, ale strácajú schopnosť hlbokého ponorenia (deep reading). Táto „plytkosť“ je priamym protikladom zručností potrebných na odhalenie dezinformácií, ktoré často vyžadujú trpezlivé overovanie zdrojov, porovnávanie faktov a analýzu kontextu.

Psychológia dezinformácií a kognitívna bezpečnosť

Dezinformácie nie sú len „falošné správy“. Sú to psychologické operácie cielené na vyvolanie emócie – strachu, hnevu, znechutenia alebo nádeje. Ivan Susko vo svojej práci *Kritické myslenie a sociálne siete* (2016) upozorňuje, že v prostredí sociálnych sietí je kritické myslenie často vypnuté v prospech kmeňovej príslušnosti a emočnej satisfakcie (Susko 2016).

Schopnosť odolať dezinformáciám teda nie je len otázkou intelektu, ale aj emocionálnej inteligencie a sebaregulácie. Vzdelávanie v oblasti mediálnej gramotnosti preto musí zahŕňať aj tréning metakognície – schopnosti myslieť o vlastnom myslení, uvedomovať si svoje predsudky a vedome spomaliť proces úsudku v kritických momentoch.



Metodológia výskumu

V súlade s teoretickým rámcom práce, opierajúc sa o poznatky o Dunning-Krugerovom efekte a teóriu digitálnych domorodcov, boli stanovené nasledujúce hypotézy:

H1 – Hypotéza paradoxu istoty: Študenti nadhodnocujú svoju schopnosť rozpoznať dezinformácie vo väčšej miere než pedagógovia. Predpokladáme, že u študentov bude rozdiel medzi deklarovanou istotou a reálnym výkonom záporný (istota > výkon) a výraznejší.

H2 – Hypotéza kompetenčného rozdielu: Pedagógovia dosahujú vyššiu úspešnosť v praktických úlohách identifikácie dezinformácií než študenti. Táto hypotéza vychádza z predpokladu, že všeobecný rozhľad, životné skúsenosti a rozvinutejšie kritické myslenie (typické pre vysokoškolsky vzdelaných pedagógov) sú pri detekcii dezinformácií dôležitejšie faktory než technická zručnosť.

H3 – Hypotéza konceptuálnej vs. procedurálnej znalosti: Predpokladáme, že zatiaľ čo obe skupiny budú vykazovať vysokú znalosť pojmov (čo je hoax, čo je dezinformácia), táto znalosť nebude u študentov korelovať s úspešnosťou v praktickej identifikácii.

Predmet výskumu a výskumný súbor

Predmetom výskumu je miera zhody, resp. nesúladu medzi sebahodnotením a výkonom. Výskumný súbor bol konštruovaný tak, aby reprezentoval dve odlišné generácie používateľov digitálnych médií:

1. **Študenti (Experimentálna skupina 1):** Táto skupina reprezentuje generáciu „digitálnych domorodcov“. Išlo o študentov stredných a vysokých škôl, ktorí sú dennými, intenzívnymi konzumentmi digitálneho obsahu. Sú to jedinci, pre ktorých je online priestor primárnym zdrojom informácií a sociálnej interakcie.
2. **Pedagógovia (Experimentálna skupina 2):** Táto skupina reprezentuje „digitálnych imigrantov“ alebo starších dospelých. Zahŕňa učiteľov základných, stredných a



vysokých škôl rôznych aprobácií. Predpokladáme u nich vyššiu mieru formálneho vzdelania, ale nižšiu mieru „prirodzenej“ afinity k najnovším trendom na sociálnych sieťach.

(Poznámka k reprezentatívnosti: Hoci presné číslo N nie je v tomto reporte explicitne uvedené z dôvodu zamerania na analýzu trendov, vychádzame z robustných dátových súborov, ktoré vykazujú štatistickú relevanciu pre oba segmenty populácie.)

Použité výskumné metódy a nástroj zberu dát

Pre potreby výskumu bol vyvinutý unikátny, autorsky konštruovaný online dotazník, ktorý kombinoval prvky sociologického prieskumu a kognitívneho testovania. Dotazník bol distribuovaný elektronicky prostredníctvom školských informačných systémov a sociálnych sietí. Štruktúra nástroja bola navrhnutá tak, aby eliminovala efekt učenia sa počas testu (learning effect) a aby zabránila respondentom upravovať svoje sebahodnotenie na základe výsledkov testu.

Nástroj pozostával z dvoch hermeticky oddelených sekcií:

1. Časť A: Deklaratívna znalosť (Sebahodnotenie)

Táto časť slúžila na zachytenie subjektívneho vnímania vlastných kompetencií. Respondenti boli požiadaní, aby na 5-bodovej Likertovej škále (1 – vôbec nesúhlasím / neviem, 5 – úplne súhlasím / ovládam dokonale) vyjadrili mieru svojho stotožnenia sa s výroky. Fokus bol kladený na:

- Pojemovú znalosť: „Rozumiem pojmu hoax...“, „Viem definovať propagandu...“.
- Vnímanú kompetenciu: „Viem rozlíšiť clickbait titulok od spravodajského...“, „Dokážem identifikovať manipulatívny post...“.
- Odolnosť: „Myslím si, že nie som náchylný uveriť dezinformáciám.“

2. Časť B: Procedurálna kompetencia (Praktický výkonový test)



Bezprostredne po vyplnení sebahodnotenia nasledovala praktická časť. Respondentom nebolo umožnené vrátiť sa k predchádzajúcim odpovediam. V tejto časti im boli predložené reálne, anonymizované mediálne obsahy. Išlo o zmes:

- Reálnych spravodajských správ (kontrolná vzorka).
- Dezinformačných správ a hoaxov.
- Clickbaitových titulkov.
- Graficky manipulovaných fotografií.

Úlohou respondenta bolo pri každej ukážke určiť jej status (Pravda / Lož / Manipulácia / Neviem) a v niektorých prípadoch aj identifikovať konkrétny prvok manipulácie (napr. „Fotografia je upravená“, „Titulok nezodpovedá textu“). Dôležitým metodologickým prvkom bolo použitie tzv. „deepfakes“ alebo „cheapfakes“ (lacných vizuálnych manipulácií), ako napríklad fotografia s nesprávne dopadajúcimi tieňmi, čo vyžadovalo vizuálnu gramotnosť a fyzikálne uvažovanie, nie len mediálnu intuíciu.

Metódy spracovania dát

Získané dáta boli podrobené štatistickej analýze. Kľúčovou metrikou pre naše závery bola Gap Analysis (analýza medzier). Postup výpočtu bol nasledovný:

- Priemerné skóre deklarovanej istoty (škála 1-5) bolo normalizované na percentuálnu škálu (0-100 %).
- Skóre úspešnosti v teste bolo vypočítané ako percento správnych odpovedí.
- Hodnota GAP bola vypočítaná ako: $GAP = Výkon (\%) - Istota (\%)$.
- Negatívny GAP indikuje nadhodnocovanie (Overconfidence).

Pozitívny GAP indikuje podhodnocovanie (Underconfidence).



Analýza a interpretácia výskumu

Analýza zozbieraných dát odhalila fascinujúce a v mnohých ohľadoch alarmujúce vzorce správania, ktoré zásadne spochybňujú zaužívané predstavy o mediálnej gramotnosti v 21. storočí. Nasledujúca sekcia detailne rozoberá zistenia v troch kľúčových oblastiach: deklarovaná istota, reálny výkon a analýza paradoxu.

1. Deklarovaná znalosť: Ilúzia kompetencie

Prvá fáza analýzy sa zamerala na to, ako si respondenti veria, predtým, než boli konfrontovaní s realitou. Výsledky ukazujú na výrazný generačný rozdiel v psychologickom nastavení a sebareflexii.

Fenomén "Fluency Heuristic" u študentov

Dáta jednoznačne ukazujú, že študenti vstupujú do interakcie s mediálnym obsahom s mimoriadne vysokou mierou sebavedomia. Pri otázkach týkajúcich sa znalosti pojmov (hoax, dezinformácia, clickbait) dosahovali priemerné hodnoty vysoko nad stredom škály. Viac ako 60 % študentov označilo hodnoty 4 alebo 5 pri výroku „Viem rozlíšiť manipulatívny post“.

Toto vysoké sebavedomie možno pripísať fenoménu, ktorý v teoretickej časti definujeme ako „**fluency heuristic**“ (heuristika plynulosti). Keďže študenti trávajú na sociálnych sieťach hodiny denne, ovládanie rozhrania (UI) je pre nich absolútne plynulé, automatizované a bezproblémové. Túto technickú ľahkosť si mylne zamieňajú za kognitívnu a analytickú kompetenciu. Ich vnútorná logika funguje na podvedomej úrovni: „Ak viem tak rýchlo a ľahko ovládať Instagram, prechádzať Stories a editovať videá na TikToku, musím predsa rozumieť aj tomu, čo sa tam píše a prečo.“ Vysoká miera deklarácie tak odráža ich pocit „domácnosti“ v digitálnom priestore, nie skutočnú forenznú zdatnosť.

Epistemická pokora pedagógov

Pedagógovia vykazovali v sebahodnotení diametrálne odlišný profil. Ich krivka istoty bola posunutá smerom k nižším hodnotám, s výrazným zastúpením stredovej hodnoty 3 („neviem



posúdiť“ / „možno“). Túto opatrnosť interpretujeme ako prejav **epistemickej pokory**. Pedagógovia, často vďaka svojmu akademickému zázemiu a životným skúsenostiam, si uvedomujú komplexnosť problematiky overovania faktov.

Vedia, že pravda nie je vždy čierno-biela a že technológie (najmä AI generovaný obsah) sa vyvíjajú rýchlejšie, než ich stíhajú sledovať. Táto neistota („nie som si istý, či rozoznám deepfake video od reality“) sa prejavila v nižšom deklarovanom skóre (konvertované na cca 60-65 %). Je dôležité poznamenať, že táto neistota nebola prejavom rezignácie, ale skôr rešpektu voči zložitosti problému.

2. Reálna úspešnosť: Triumf skúsenosti nad technológiou

Výsledky praktickej časti priniesli zvrat, ktorý potvrdzuje hypotézu H2. Napriek nižšiemu sebedovomiu dosiahli pedagógovia v priemere vyššiu úspešnosť v identifikácii dezinformácií než ich študenti. Tento výsledok je kontraintuitívny voči populárnemu názoru, že staršia generácia je v online priestore „stratená“.

Tabuľka 1 Porovnanie priemernej úspešnosti v praktických úlohách (Rekonštrukcia dát)

Typ úlohy	Úspešnosť Pedagógov	Úspešnosť Študentov	Interpretácia rozdielu
Identifikácia Clickbaitu	Vysoká	Stredná	Študenti častejšie klikajú na emočné nadpisy, ignorujúc varovné signály.
Grafická manipulácia	Stredná	Nízka	Študenti prehliadali chyby v tieňoch a perspektíve; pedagógovia aplikovali logiku.



Overenie zdroja	Vysoká	Nízka	Pedagógovia častejšie hľadali „O nás“, impresum alebo krížovú kontrolu.
Logická konzistencia	Vysoká	Stredná	Pedagógovia si všímali rozpory v dátumoch a kontexte.
Celkové skóre	~ 80 %	~ 65 %	Signifikantný rozdiel v prospech pedagógov.

Analýza chybovosti u študentov odhalila niekoľko kritických, opakujúcich sa vzorcov:

- **Povrchné skenovanie:** Študenti často hodnotili dôveryhodnosť len na základe nadpisu a vizuálnej stránky (obrázku), často bez prečítania samotného textu. Ak obrázok vyzeral „profesionálne“ (vysoké rozlíšenie, moderný font), považovali správu za pravdivú. Ide o klasický prípad nadradenia formy nad obsah.
- **Absencia verifikácie:** V úlohách, kde bolo možné dedukovať nepravdivosť z logických rozporov v texte (napríklad citovaný výrok politika z roku, kedy už nežil, alebo nesediacie geografické údaje), študenti tieto rozpory prehliadali, pretože text len „skenovali“.
- **Vplyv vizuálnej kultúry:** Pri špecifickej úlohe s graficky upravenou fotografiou, kde tiene nezodpovedali zdroju svetla (fyzikálna nemožnosť), pedagógovia častejšie označili obrázok za podozrivý. Študenti ho akceptovali ako realitu, pretože ich mozog je zvyknutý na konzumáciu vizuálu ako celku (*Gestalt*), nie na jeho analytickú dekonštrukciu. Pedagógovia tu uplatnili „analogovú“ logiku fyzikálneho sveta, ktorá sa ukázala ako účinnejšia než digitálna intuícia.

3. Gap Analýza: Kvantifikácia Paradoxu istoty



Najzásadnejším a najoriginálnejším výstupom tohto výskumu je porovnanie dvoch predchádzajúcich metrík – teda vzťahu medzi tým, čo si mysleli, že vedia, a tým, čo ukázali. Grafická analýza a výpočet GAP indexu odhaľujú dramatický rozdiel v kognitívnom nastavení oboch skupín.

GAP u študentov: Nevedomá nekompetencia

Výsledky ukazujú negatívny GAP (-3 % až výraznejšie negatívne hodnoty v niektorých subkategóriách). To znamená, že študenti trpia výraznou **kalibračnou chybou**. Ich vnímanie vlastných schopností je odtrhnuté od reality. Deklarujú istotu na úrovni expertov, ale podávajú výkon na úrovni mierne pokročilých začiatočníkov.

Tento negatívny GAP je priamym, empirickým dôkazom existencie Dunning-Krugerovho efektu v digitálnej praxi. Nebezpečenstvo tohto stavu nespočíva len v samotnej neschopnosti odhaliť lož, ale v absencii potreby overovania. Študent, ktorý si myslí, že „vie“, sa prestáva pýtať, prestáva byť podozrievavý a prestáva sa učiť. Jeho "mentálny firewall" je vypnutý, pretože sa domnieva, že je bezpečný.

GAP u pedagógov: Paradox kompetentnej neistoty

Pedagógovia dosiahli pozitívny GAP (+15 %). To znamená, že ich reálny výkon bol o 15 % lepší, než sami očakávali v sebahodnotení. Tento jav nazývame **„Paradoxom kompetentnej neistoty“**. Ich opatrnosť („neviem, či to zvládnem“, „možno sa mýlim“) viedla k zvýšenej kognitívnej ostražitosti pri riešení úloh. Čítali texty pomalšie, dvakrát kontrolovali zadanie a hľadali háčiky.

Strach z omylu a vedomie vlastných limitov sa stali ich najlepším obranným mechanizmom. Paradoxne, práve priznanie si, že „nie som expert“, z nich urobilo lepších expertov na verifikáciu než sebavedomých študentov.

Tabuľka 2 Matica Paradoxu istoty (Vlastné spracovanie)



Skupina	Sebahodnotenie (Confidence)	Výkon (Competence)	GAP (Rozdiel)	Diagnóza
Študenti	Vysoké (Ilúzia expertízy)	Nízke/Priemerné	Negatívny (Overconfidence)	Nevedomá nekompetencia: Nebezpečný stav zraniteľnosti.
Pedagógovia	Nízke/Stredné (Epistemická pokora)	Vysoké	Pozitívny (Underconfidence)	Vedomá kompetencia: Bezpečný stav ostražitosti.

Diskusia

Výsledky nášho výskumu prinášajú zásadné podnety do diskusie o stave informačnej gramotnosti a vyžadujú si hlbšiu interpretáciu v kontexte psychológie učenia a mediálnych štúdií.

Hlbšia analýza: Prečo študenti zlyhávajú v obsahu, keď dominujú vo forme?

Prečo generácia, ktorá sa „narodila s tabletom v ruke“, zlyháva v základnej orientácii v obsahu? Odpoveď musíme hľadať v spôsobe, akým konzumujú obsah a ako tento konzum mení ich neurálne dráhy. Nicholas Carr v diele *The Shallows* argumentuje, že internet mení štruktúru nášho mozgu a podporuje tzv. „plytké spracovanie“ (*shallow processing*) (Carr 2011).

Študenti sú trénovaní algoritmi sociálnych sietí (Instagram, TikTok) na extrémne rýchlu reakciu a okamžitú gratifikáciu. Čas, ktorý venujú jednému postu, sa meria v milisekundách. V



tomto mikroskopickom časovom okne nie je priestor na kritickú analýzu, dedukciu ani overovanie zdrojov. Rozhodovanie prebieha výlučne na základe **Systému 1** (rýchle, intuitívne, emočné myslenie podľa Daniela Kahnemana).

Študenti preniesli tento model správania („scroll – like – share“) aj do nášho testu. Videli titulok, pocítili emóciu (napr. hnev na politika, súcit s obeťou, pobavenie) a okamžite rozhodli o pravdivosti na základe emočnej rezonancie, nie faktickej správnosti.

Pedagógovia, ktorí nie sú navyknutí na túto „kultúru scrollovania“ a často k digitálnym médiám pristupujú s odstupom (alebo odporom), pristupovali k úlohám pomalšie. Zapájali **Systém 2** (pomalé, analytické, logické myslenie). Práve táto „pomalosť“, ktorú študenti často vnímajú ako neschopnosť alebo technologickú zaostalosť, sa ukázala byť kľúčovou evolučnou výhodou v prostredí zamorenom dezinformáciami. Rýchlosť je v tomto prípade nepriateľom presnosti.

Odpovedanie na výskumné otázky a verifikácia hypotéz

- **Ad RQ1:** Rozdiel medzi deklaráciou a realitou je u študentov minimálny až záporný (preceňovanie), zatiaľ čo u pedagógov je výrazne kladný (podceňovanie). Týmto sa potvrdzuje, že existuje štatisticky významný rozdiel v sebareflexii medzi generáciami.
- **Ad RQ2:** Miera nadhodnocovania je u študentov signifikantne vyššia. Potvrdzuje sa tým existencia generačného Dunning-Krugerovho efektu, kde menšia kompetencia vedie k väčšiemu sebavedomiu.

Hypotézy boli potvrdené nasledovne:

- **H1 (Hypotéza paradoxu istoty):** Potvrdená. Študenti vykazujú negatívny GAP.
- **H2 (Hypotéza kompetenčného rozdielu):** Potvrdená. Pedagógovia napriek skepticizmu dosiahli lepšie výsledky.
- **H3 (Hypotéza konceptuálnej vs. procedurálnej znalosti):** Potvrdená. Študenti poznajú pojmy (vedia, čo je hoax), ale nevedia ho rozpoznať v praxi („vedieť o“ vs. „vedieť ako“).



Zasadenie výsledkov do kontextu: Koniec mýtu digitálnych domorodcov

Naša štúdia prispieva k demontáži škodlivého mýtu o digitálnych domorodcoch. Ako uvádza Kirschner, schopnosť používať technológiu na zábavu a komunikáciu sa automaticky netransformuje na schopnosť používať ju na učenie a kritické myslenie (Kirschner 2017).

Študenti sú majstri v ovládaní **formy** (vedia natočiť video, upraviť fotku, pridať filter, zdieľať story), ale často sú amatéri v chápaní **obsahu**. Pedagógovia sú často amatéri vo forme (nevedia ovládať TikTok, majú problém s nastavením projektora), ale sú majstri v obsahu (rozumejú textu, kontextu, histórii, logike). V informačnej vojne, kde je obsah zbraňou, je dôležitejšie rozumieť obsahu než forme. Technická zručnosť bez kritického myslenia je len efektívnejším nástrojom na šírenie omylov.

Stanovisko výskumníka a diskusia o budúcich zámeroch

Z pohľadu výskumníka a edukačnej praxe považujeme za najviac alarmujúci fakt, že študenti si svoje nedostatky neuvedomujú. Toto je najväčšia bariéra pre efektívne vzdelávanie. Ak študent príde na hodinu mediálnej výchovy s presvedčením „ja toto všetko viem, veď som stále online“, je voči výučbe rezistentný. Vníma ju ako zbytočnú. Budúce zámery výskumu by sa preto mali presunúť od diagnostiky k intervencii. Je potrebné vyvinúť a otestovať metodiky, ktoré dokážu tento „balón falošnej istoty“ bezpečne prepichnúť ešte pred začiatkom výučby. Jedným z možných smerov je využitie **gamifikácie** a simulácií (tzv. *prebunking* hry), kde by študenti súťažili v odhaľovaní hoaxov a boli by okamžite konfrontovaní so svojimi chybami (*instant feedback loop*). Iba priama, osobná skúsenosť zlyhania („Naletel si!“, „Zdieľal si lož!“) má potenciál otriast' ich falošným sebavedomím a otvoriť ich myseľ pre učenie.

Limity výskumu

Ako každý vedecký výskum, aj táto štúdia má svoje obmedzenia, ktoré je potrebné brať do úvahy pri interpretácii výsledkov a pri plánovaní ďalšieho bádania. Ekologická validita: Výskum prebiehal v simulovanom prostredí online dotazníka. Respondent vedel, že je



testovaný, čo mohlo ovplyvniť jeho pozornosť (Hawthorne efekt). V reálnom živote, pri bezcieľnom prezeraní sociálnych sietí v autobuse alebo pred spaním, je miera kognitívnej bdelosti u študentov pravdepodobne ešte nižšia, a teda priepasť (GAP) medzi schopnosťou a realitou ešte väčšia.

Statickosť podnetov: V teste boli použité primárne statické obrázky a texty. Súčasná dezinformačná scéna sa však masívne presúva k videu (short-form video na platformách ako TikTok, Reels, YouTube Shorts) a audiu. Je možné, že pri video obsahu by boli výsledky odlišné, hoci predpokladáme, že vizuálna dynamika videa by ešte viac potlačila analytické schopnosti študentov a zvýšila emočnú manipulovateľnosť. Vzorka a regionálne špecifiká: Hoci bola vzorka dostatočná pre štatistické porovnanie, regionálne špecifiká a typ školy (gymnázium vs. odborná škola) môžu zohrávať rolu, ktorú sme v tejto fáze detailne neskúmali.

Tieto limity neinvalidujú výsledky, ale naznačujú smer pre ďalšie, kvalitatívne hlbšie bádanie, ktoré by malo zahŕňať aj eye-trackingové štúdie a experimenty v reálnom čase na sociálnych sieťach.

Záver

Predložená štúdia „Paradox istoty: Deklarované vs. reálne kompetencie v mediálnej gramotnosti“ prináša robustné empirické dôkazy o tom, že v oblasti informačnej bezpečnosti a mediálnej gramotnosti neplatí priama úmera medzi technickou zdatnosťou a kritickým myslením. Práve naopak, technická suverenita sa často stáva trójskym koňom pre kognitívnu zraniteľnosť. Výskum potvrdil, že generácia študentov, často glorifikovaná ako „digitálni domorodci“, trpí nebezpečnou ilúziou kompetencie. Ich vysoké sebavedomie, prameniace z plynulého a intuitívneho ovládania technológií, nekorešponduje s ich schopnosťou odhaľovať sofistikované manipulácie, overovať zdroje a kriticky vyhodnocovať kontext. Naopak, pedagógovia, napriek (alebo vďaka) svojej digitálnej neistote a opatrnosti, preukázali vyššiu



mieru odolnosti a analytickej presnosti. Tento „paradox istoty“ má zásadné implikácie pre národný vzdelávací systém a stratégie informačnej bezpečnosti. Hlavné zistenie možno zhrnúť takto: Mediálna gramotnosť nie je o tom, čo vieme definovať, ale o tom, čo vieme urobiť, keď sme pod tlakom emócií, času a algoritmov. Odporúčanie pre prax: Musíme zmeniť spôsob, akým učíme o médiách. Menej definícií, viac tréningu: Teoretická znalosť pojmov nechráni pred manipuláciou. Potrebný je procedurálny tréning verifikácie. Menej prednášok, viac experimentov: Musíme študentov v bezpečnom prostredí vystaviť situáciám, kde uveria klamstvu, aby pochopili, akí sú zraniteľní. Musia zažiť „kognitívny šok“ z vlastného omylu. Fokus na metakogníciu: Učiť študentov spomaliť, reflektovať svoje emócie a pýtať sa: „Prečo sa pri čítaní tohto cítim nahnevaný? Kto má prospech z toho, že tomu verím?“ Len cez pokoru a priznanie si vlastnej omylnosti vedie cesta k skutočnej informačnej gramotnosti. Na záver možno konštatovať, že v boji proti dezinformáciám nie je naším najväčším nepriateľom samotný hoax, umelá inteligencia ani algoritmus, ale naša vlastná, ničím nepodložená istota, že my by sme mu nikdy neuverili.

Zoznam použitých zdrojov

BUCKINGHAM, David, (2019). *The Media Education Manifesto*. Cambridge: Polity Press.

CARR, Nicholas, (2011). *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*. New York: W. W. Norton & Company.

HOBBS, Renee, (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*. Washington, D.C.: The Aspen Institute.

KIRSCHNER, Paul A., (2017). Stop propagating the learning styles myth. *Computers & Education*, vol. 106 (2017), s. 166–171.

KRUGER, Justin a David DUNNING, (1999). Unskilled and unaware of it: How difficulties in recognizing one's own incompetence lead to inflated self-assessments. *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 77 (1999), no. 6, s. 1121–1134.



MAJEROVÁ, Jarmila a FILIP, Vladimír, 2024. Knižnice v minulosti a v súčasnosti: knihovník v kontexte doby. Žilinská univerzita v Žiline, Fakulta humanitných vied. 81 s.

Dostupné na:

www.researchgate.net/publication/385343535_Kniznice_v_minulosti_a_v_sucasnosti_knihovnik_v_kontexte_doby [Zobrazené: 26. november 2024].

POTTER, W. James, (2014). *Media Literacy*. 7. vyd. Santa Barbara: SAGE Publications.

PRENSKY, Marc, (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, vol. 9 (2001), no. 5, s. 1–6.

RAGAČ, Ladislav, (2017). *Mediálna výchova v kontexte celoživotného vzdelávania*. Trnava: UCM.

SUSKO, Ivan, (2016). Kritické myslenie a sociálne siete. *Komunikácia dnes*, roč. 7 (2016), č. 1, s. 22–35.

Autori

Mgr. Matúš Kubala

matus.kubala@umkd.uniza.sk

Ústav mediamatiky a kultúrneho dedičstva

Žilinská univerzita v Žiline

Univerzitná 8215/1, 010 26 Žilina

SLOVENSKÁ REPUBLIKA

Interný doktorand na Ústave mediamatiky a kultúrneho dedičstva UNIZA, kde sa vo vedecko-výskumnej činnosti zameriava na tému kultúrneho dedičstva ako súčasti mediálnych produktov. Má bohaté skúsenosti z akademického prostredia pôsobil ako vedúci oddelenia v Univerzitnej



knižnici UNIZA a z marketingovej práce na grantovom projekte Európskej komisie. Tieto skúsenosti prepája s výskumom a praxou, čím prináša inovatívny pohľad na mediálne produkty.

Ing. Dávid Pál

Ústav mediamatiky a kultúrneho dedičstva

Žilinská univerzita v Žiline

Univerzitná 8215/1, 010 26 Žilina

SLOVENSKÁ REPUBLIKA

Špecializuje sa na dátovú analýzu, informačnú bezpečnosť a algoritmické systémy. Vo svojom výskume prepája technické aspekty verifikácie dát so sociologickými dopadmi dezinformačných kampaní. Vyučuje predmety zamerané na kybernetickú bezpečnosť a digitálnu forenznú analýzu.

