

# Undersökningsrapport om användning och uppfattningar kring generativ AI

100mentors

PCSS

iRIS  
SUSTAINABLE DEVELOPMENT

helixconnect

4et+

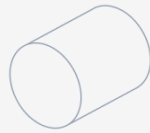


## Innehållsförteckning

Introduktion.....	4
Sektion 1: Demografi.....	4
Polen.....	4
Grekland.....	5
Sverige.....	6
Serbien.....	6
Sektion 2: Teknologianvändning.....	7
Frekvens av teknikanvändning i vardagen.....	7
Polen.....	7
Grekland.....	8
Sverige.....	9
Serbien.....	9
Typer av tjänster .....	9
Polen.....	10
Grekland.....	10
Sverige.....	11
Serbien.....	12
Sektion 3: Medvetenhet om generativ AI (GenAI).....	12
Kännedom om generativa AI-verktyg och teknologier.....	12
Polen.....	13
Grekland.....	14
Sverige .....	14
Serbien.....	15
Primära informationskällor om generativ AI.....	15
Polen.....	16
Grekland.....	16
Sverige.....	17
Serbien.....	18
Generativa AI-verktyg som är kända eller används.....	18
Polen.....	19



Grekland.....	20
Sverige.....	21
Serbien.....	22
Sektion 4: Uppfattningar om generativ AI.....	23
Huvudsakliga fördelar med generativ AI i vardagen.....	23
Polen.....	24
Grekland.....	25
Sverige.....	26
Serbien.....	27
Oro kring generativ AI.....	27
Polen.....	28
Grekland.....	29
Sverige.....	30
Serbien.....	31
Övergripande inställning till generativ AI.....	32
Polen.....	32
Grekland.....	33
Sverige.....	34
Serbia.....	35
Sektion 5: Användning av generativ AI.....	35
Frekvens av användning av generativa AI-verktyg.....	35
Poland.....	36
Greece.....	37
Sweden .....	38
Serbien.....	38
Områden där generativa AI-verktyg används.....	38
Polen.....	39
Grekland.....	40
Sverige.....	41
Serbien.....	42
Huvudsakliga hinder för användning av generativa AI-verktyg.....	43
Polen.....	43



Grekland.....	44
Sverige .....	45
Serbien.....	46
Sektion 6: Förslag för att öka användningen.....	47
Föredragna metoder för att lära sig om generativ AI.....	47
Polen.....	47
Grekland.....	48
Sverige.....	49
Serbien.....	50
Analysis.....	51
Slutsats.....	55

## Introduktion

### Sektion 1: Demografi

Enkäten samlade in demografisk data om ålder, kön, bosättningsland, utbildningsbakgrund och sysselsättning. Respondenterna ombads ange sin åldersgrupp, kategoriserad som under 18, 18–24, 25–29 eller 30 och över. Denna klassificering hjälper till att förstå åldersfördelningen i urvalet.

Könsidentitet registrerades också, där deltagarna kunde välja mellan man, kvinna, annat eller att avstå från att uppge. Dessutom innehöll enkäten en fråga om bosättningsland, där respondenterna kunde välja mellan Grekland, Polen, Serbien, Sverige eller ange ett annat land.

Utbildningsbakgrund bedömdes genom att deltagarna angav sin högsta utbildningsnivå: gymnasieutbildning, kandidatnivå, masternivå eller annan specificerad kvalifikation. Slutligen uppgav respondenterna sin nuvarande sysselsättning, med alternativ som student, deltidsanställd, heltidsanställd, arbetslös eller annan specificerad kategori.



## Polen

Datamaterialet omfattar 83 respondenter, samtliga bosatta i Polen.

Åldersfördelningen är relativt jämn, med 32 respondenter (27,7 %) under 18 år, följt av 16 respondenter (19,3 %) i kategorin 18–24 år. Gruppen 25–29 år består av 18 respondenter (21,7 %), medan 17 respondenter (20,5 %) är 30 år eller äldre.

När det gäller kön är respondenterna jämnt fördelade mellan män (38, 45,8 %) och kvinnor (38, 45,8 %). Dessutom identifierade sig 4 respondenter (4,8 %) som "annat", medan 3 respondenter (3,6 %) valde att inte uppge sitt kön.

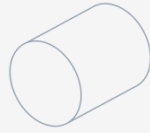
När det gäller utbildning har majoriteten av respondenterna (38, 45,8 %) avslutat gymnasiet, medan 31 respondenter (37,3 %) har en examen på avancerad nivå. Ett mindre antal (3 respondenter, 3,6 %) har en kandidatexamen, och 11 respondenter (13,3 %) uppgav andra utbildningsbakgrunder, inklusive specialiserade tekniska eller yrkesutbildningar.

När det gäller sysselsättning utgör den största gruppen heltidsanställda (37 respondenter, 44,6 %). Dessutom uppgav 3 respondenter (3,6 %) att de arbetar deltid, medan 25 respondenter (30,1 %) är studenter. Arbetslöshet omfattar 7 respondenter (8,4 %), och 11 respondenter (13,3 %) angav kategorin "annat", varav 6 specifikt uppgav att de är gymnasieelever.

## Grekland

Datamaterialet består av 19 personer bosatta i Grekland, med en nästan jämn könsfördelning: 9 män och 10 kvinnor. Åldersgrupperna är fördelade på 2 personer i åldern 18–24 år, 9 personer i åldern 25–29 år och 8 personer som är 30+.

När det gäller utbildningsbakgrund är respondenterna nästan jämnt fördelade mellan kandidatnivå (8 personer) och avancerad nivå (8 personer), medan 2 personer endast har gymnasieutbildning och 1 person angav "annat".



Gruppen 30+ har en högre andel personer med avancerad utbildning, medan gruppen 18–24 främst består av studenter på kandidatnivå. I gruppen 25–29 finns en blandning av personer med kandidat-, avancerad- och gymnasieutbildning, vilket indikerar en övergångsfas där vissa fortsätter sina studier medan andra går in i arbetslivet.

Sysselsättningsdata visar att 16 av 19 personer är heltidsanställda, medan 3 personer är studenter. Gruppen 30+ är huvudsakligen sysselsatt, vilket överensstämmer med deras högre utbildningsnivå och arbetslivserfarenhet. Gruppen 18–24 består helt av studenter, medan gruppen 25–29 inkluderar både studenter och heltidsanställda, vilket speglar en övergångsperiod från utbildning till arbete.

### Sverige

Datamaterialet representerar 21 personer bosatta i Sverige, där majoriteten tillhör åldersgruppen 18–24 år (15 personer). Gruppen 25–29 består av 5 personer, medan endast 1 person är 30+. Detta tyder på att urvalet huvudsakligen består av unga individer, med en stark representation av personer i tidig vuxen ålder.

När det gäller könsfördelning omfattar datamaterialet 8 män, 12 kvinnor och 1 person som identifierar sig som "annat". Detta visar en liten majoritet av kvinnor samt en viss mångfald i könsidentitet.

Utbildningsbakgrunden varierar, men majoriteten har en kandidatexamen (12 personer), följt av gymnasieutbildning (6 personer). Endast 3 personer har en examen på avancerad nivå.

Sysselsättningen är varierad, med 9 personer som arbetar heltid, 5 som arbetar deltid och 7 som är studenter. Med tanke på den stora andelen i åldersgruppen 18–24 är antalet studenter förväntat, eftersom många sannolikt fortfarande studerar.





## Serbien

Datamaterialet representerar 12 personer bosatta i Serbien, där majoriteten tillhör åldersgruppen 25–29 år (8 personer), medan 4 personer är 18–24 år. Noterbart är att det inte finns några respondenter som är 30 år eller äldre, vilket tyder på att urvalet främst består av unga vuxna som antingen befinner sig i början av sina karriärer eller fortfarande studerar. Könsfördelningen är jämn, med 6 män och 6 kvinnor.

När det gäller utbildningsbakgrund visar datamaterialet en jämn fördelning mellan personer med kandidatnivå (5 personer) och avancerad nivå (5 personer), medan 2 personer endast har gymnasieutbildning.

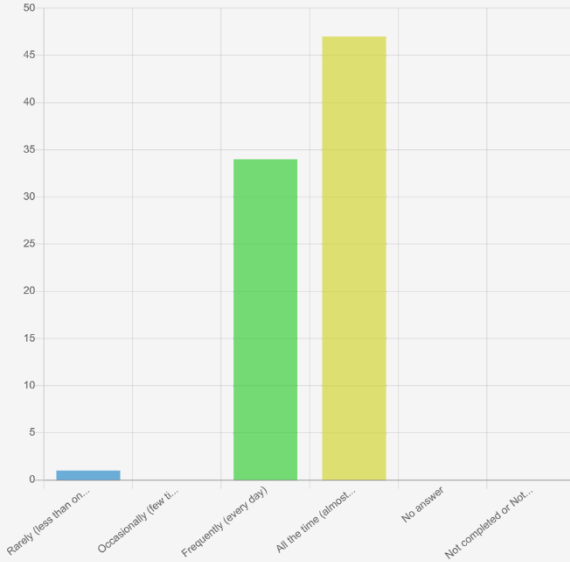
Sysselsättningsdata visar att 6 personer är heltidsanställda, 2 arbetar deltid och 4 är studenter. Att en tredjedel av respondenterna fortfarande studerar stämmer överens med förekomsten av åldersgruppen 18–24, som i större utsträckning befinner sig i högre utbildning.

## Sektion 2: Teknologianvändning

### Frekvens av teknikanvändning i vardagen

Denna del mäter hur ofta individer använder teknologi i sitt dagliga liv, med fokus på enheter såsom smartphones, datorer och surfplattor. Svarsalternativen inkluderar "Sällan" (mindre än en gång i veckan), "Ibland" (några gånger i veckan), "Ofta" (varje dag) och "Hela tiden" (nästan hela dagen). Dessa alternativ gör det möjligt för respondenter att ange omfattningen av sin teknikanvändning, från minimal interaktion till kontinuerlig användning under hela dagen. Frågan ger insikt i graden av digitalt engagemang, vilket är relevant för att förstå digitala vanor, beroende av enheter och teknikens roll i vardagen.





## Polen

Baserat på svar från 82 deltagare rapporterar majoriteten en hög nivå av teknikanvändning i sina dagliga liv. Hela 47 av 82 respondenter (57 %) uppgav att de använder teknologi "hela tiden (nästan hela dagen)". Detta tyder på att över hälften av respondenterna är starkt beroende av digitala enheter såsom smartphones, datorer och surfplattor för arbete, kommunikation, underhållning eller andra dagliga

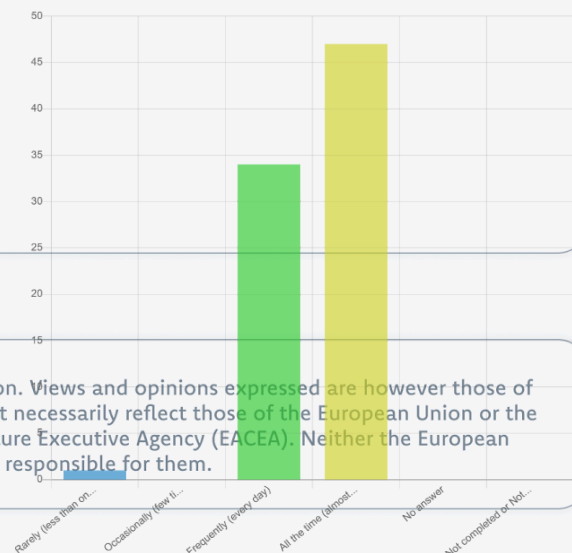
aktiviteter.

Samtidigt angav 34 av 82 respondenter (41 %) att de använder teknologi "ofta (varje dag)". Även om de inte är konstant uppkopplade, är teknikanvändning en naturlig del av deras dagliga rutiner. Endast 1 av 82 respondenter (1 %) uppgav att de använder teknologi "sällan (mindre än en gång i veckan)". Detta är en mycket liten andel och visar att teknologi har blivit en nästan oundgänglig del av det moderna livet.

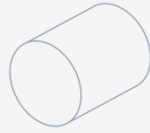
Sammanfattningsvis visar data en stark integration av teknologi i vardagen, där 98 % av respondenterna använder den ofta eller hela tiden. Detta tyder på att digitala enheter spelar en central roll i kommunikation, arbete, lärande och underhållning.

## Grekland

Majoriteten av respondenterna, totalt 12 personer, uppgav att de använder teknologi hela tiden (nästan hela dagen), vilket indikerar ett starkt beroende av digitala enheter såsom



Co-funded by  
the European Union



smartphones, datorer eller surfplattor. Ytterligare 6 deltagare uppgav att de använder teknologi ofta (varje dag). Även om användningen inte är kontinuerlig, speglar det en regelbunden och integrerad användning i vardagen.

Endast en respondent uppgav att hen använder teknologi ibland (några gånger i veckan), vilket visar att låg användning är ovanlig i denna grupp.

Sammanfattningsvis visar data tydligt att majoriteten av deltagarna är starkt engagerade i teknologi i sina dagliga liv, vilket kan påverka deras beredskap att ta till sig nya digitala innovationer såsom generativ AI.

### Sverige

Den tillgängliga datan visar frekvensen av teknikanvändning och vilka digitala tjänster som används regelbundet. Av de 21 registrerade svaren använder 20 % (5 av 21) teknologi "hela tiden (nästan hela dagen)", medan 80 % (16 av 21) använder den "ofta (varje dag)".

### Serbien

Majoriteten av respondenterna uppger att de använder teknologi "hela tiden (nästan hela dagen)", där 10 av 12 personer (83,3 %) valt detta alternativ. Detta tyder på att teknologi spelar en integrerad roll i deras vardag, sannolikt för arbete, kommunikation, underhållning och andra viktiga aktiviteter.

Endast en respondent (8,3 %) uppgav att hen använder teknologi "ofta (varje dag)", vilket fortfarande innebär regelbunden användning men med något lägre intensitet. En person (8,3 %) valde alternativet "ibland (några gånger i veckan)", vilket indikerar en betydligt lägre användning av digitala enheter.

Dessa resultat visar teknikens centrala roll i det moderna livet, särskilt för dem som är starkt beroende av den både privat och professionellt. Den höga graden av kontinuerlig användning pekar på ett växande beroende av digitala verktyg och understryker vikten av digital kompetens och ansvarsfull teknikanvändning.





## Typer av tjänster

Denna del mäter vilka typer av digitala tjänster som spelar en viktig roll i vardagen. Respondenter använder dessa för olika syften. Svartalternativen inkluderar sociala medier, utbildningsverktyg, AI-baserade appar (såsom chattbotar och bildgeneratorer), underhållningsplattformar (streamingtjänster och VR) samt spelplattformar (Steam, PlayStation Network, Xbox Live). Dessutom finns ett alternativ "övrigt" där respondenter kan ange andra tjänster.

Dessa val hjälper till att identifiera bredden av digitala aktiviteter – från kommunikation och lärande till underhållning och spel. Analysen av användningsmönster ger insikt i användarnas preferenser, digitala vanor och hur online-tjänster integreras i vardagen.

## Polen

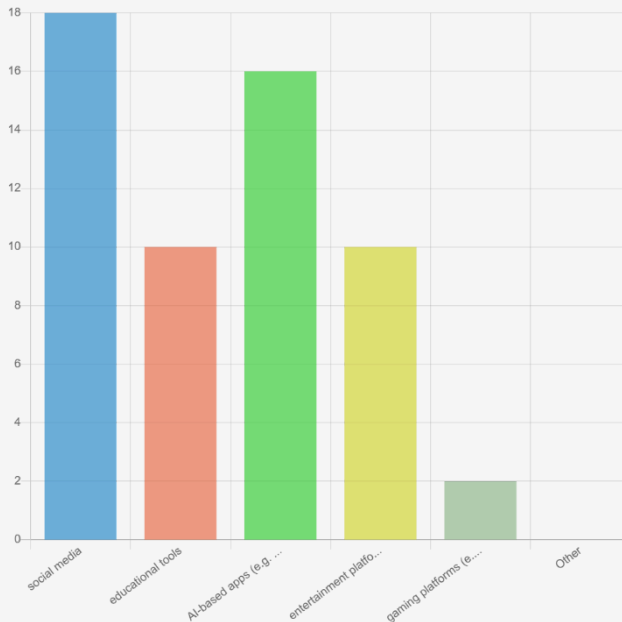
Bland de analyserade kategorierna är sociala medier den mest använda tjänsten, där 75 av 83 respondenter (90 %) uppgav regelbunden användning. Utbildningsverktyg används av 50 av 83 respondenter (60 %), vilket visar en stark användning av lärande- och utvecklingsresurser.

När det gäller nya teknologier används AI-baserade applikationer av 35 av 83 respondenter (42 %). Detta tyder på en måttlig användning, sannolikt påverkad av den ökande integrationen av AI i både privata och professionella sammanhang.

Underhållningsplattformar används av 51 av 83 respondenter (61 %), vilket gör dem till den näst mest populära kategorin efter sociala medier. Slutligen används spelplattformar av 33 av 83 respondenter (40 %). Även om spel är en viktig aktivitet, har de lägre användning än streamingtjänster och sociala medier..



## Grekland



Data visar att sociala medier är den mest använda tjänsten, med 17 av 19 respondenter. AI-baserade appar används av 15 av 19 deltagare. Utbildningsverktyg används av 10 personer, vilket innebär att drygt hälften integrerar teknologi i lärande.

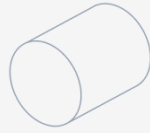
Underhållningsplattformar används också av 10 deltagare, vilket visar en balans mellan aktiv och passiv användning. Spelplattformar används endast

av 2 personer.

## Sverige

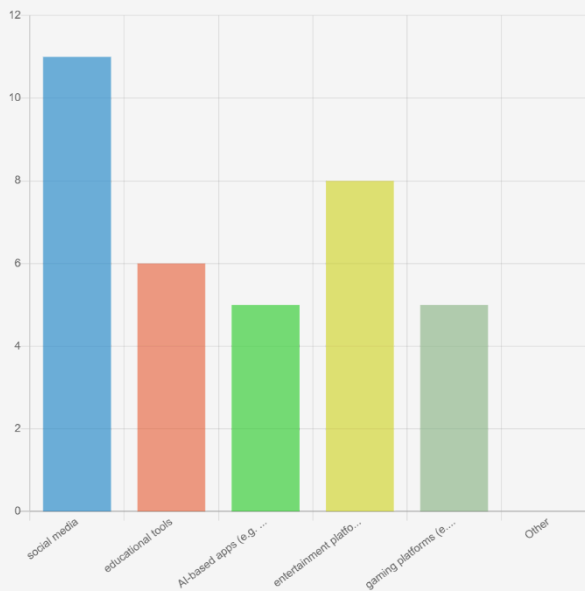
Datamaterialet består av 21 svar som visar vilka typer av tjänster användarna regelbundet använder. Nedan följer en sammanställning av resultaten baserat på användningsfrekvens för varje kategori.

Utbildningsverktyg framträder som den mest använda tjänsten, där 16 av 21 respondenter (76,2 %) uppgav regelbunden användning. Detta tyder på att en betydande andel användare engagerar sig i onlinebaserade lärplattformar, digitala kurser eller utbildningsappar. AI-baserade applikationer, inklusive chattbotar, bildgeneratorer och musikgeneratorer, används av nästan hälften av respondenterna (47,6 %). Detta belyser den växande rollen som artificiell intelligens spelar i vardagliga digitala upplevelser. Endast 5 av 21 respondenter (23,8 %) uppgav att de regelbundet använder sociala medier. Trots att sociala medier generellt anses vara en dominerande digital tjänst, kan den lägre användningen i detta datamaterial tyda på att deltagarna



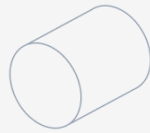
prioriterar utbildnings- och AI-baserade verktyg framför sociala plattformar. Underhållningsplattformar, såsom streamingtjänster och VR-plattformar, används av endast 4 respondenter (19,0 %). Spelplattformar, inklusive Steam, PlayStation Network och Xbox Live, är den minst använda kategorin, där endast 2 respondenter (9,5 %) uppgav regelbunden användning. Endast en användare (4,8 %) uppgav att hen använder tjänster utanför de fördefinierade kategorierna.

## Serbien



Den mest använda tjänsten bland respondenterna är sociala medier, där 11 av 12 personer (91,7 %) uppgav regelbunden användning. Underhållningsplattformar, inklusive streamingtjänster och VR-plattformar, används också i stor utsträckning, med 8 av 12 respondenter (66,7 %) som rapporterar regelbunden användning. Spelplattformar, såsom Steam, PlayStation Network och Xbox Live, används regelbundet av 5 av 12

respondenter (41,7 %). AI-baserade applikationer, inklusive chattbottar, bildgeneratorer och musikgeneratorer, används också regelbundet av 5 av 12 deltagare (41,7 %). Detta speglar den ökande användningen av AI-teknologier



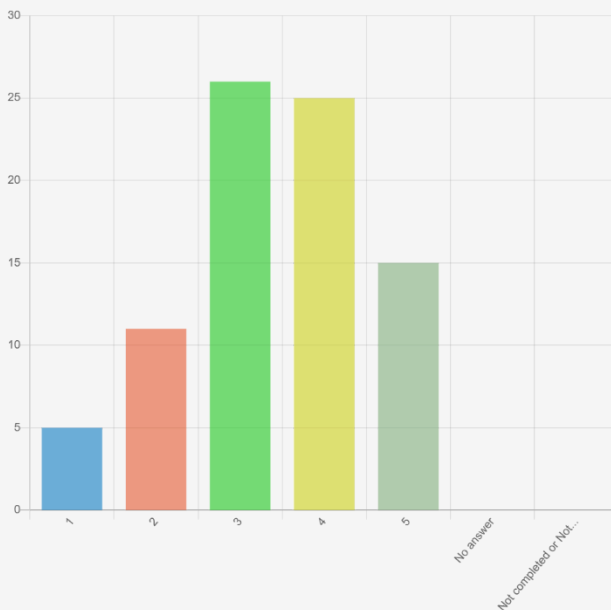
inom områden som kreativitet, produktivitet och underhållning. Utbildningsverktyg används av 6 av 12 respondenter (50 %).

## Sektion 3: Medvetenhet om generativ AI (GenAI)

### Kännedom om generativa AI-verktyg och teknologier

Denna del mäter hur väl individer känner till generativa AI-verktyg och teknologier. Respondenterna ombeds att ange sin kännedom på en skala från 1 till 5, där 1 motsvarar "inte alls bekant" och 5 innebär "mycket bekant".

#### Polen



Fördelningen av svaren visar en bred variation i kännedom, med en tydlig koncentration i det medelhöga till höga intervallet. Majoriteten av respondenterna återfinns på nivå 3 och 4, där varje kategori utgör 30 % av svaren—26 respektive 25 personer. Detta tyder på att de flesta deltagare har minst en måttlig förståelse för generativ AI, sannolikt genom personlig användning, utbildning eller exponering i arbetslivet.

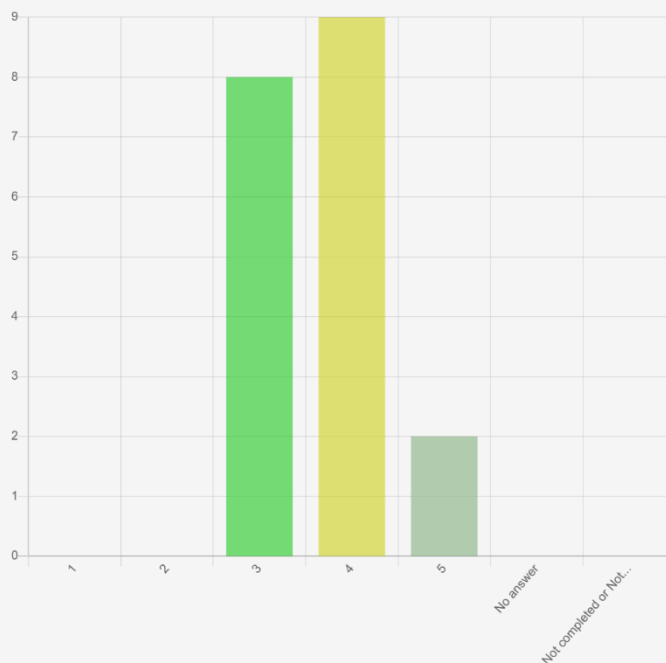
En mindre men ändå betydande andel, 15 respondenter (22 %), uppgav nivå 5, vilket indikerar en hög grad av kunskap eller frekvent interaktion med dessa teknologier. Däremot uppgav endast 5 respondenter (6 %) nivå 1, vilket visar att mycket få saknar erfarenhet av generativa AI-verktyg. Samtidigt valde 11



respondenter (12 %) nivå 2, vilket tyder på en grundläggande men begränsad förståelse.

Sammanfattningsvis visar resultaten att mer än 80 % av deltagarna (nivå 3, 4 och 5) har minst måttlig kännedom om generativ AI, varav 52 % uppvisar hög kunskapsnivå (nivå 4 och 5). Den relativt låga andelen respondenter på de lägre nivåerna (nivå 1 och 2) förstärker bilden av att de flesta i urvalet har haft någon form av kontakt med dessa teknologier.

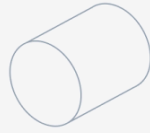
### Grekland



Bland de 19 deltagarna bedömde majoriteten sin kännedom om generativa AI-verktyg och teknologier till nivå 4, där 9 personer valde detta alternativ. Detta tyder på att nästan hälften av respondenterna har en ganska god förståelse eller regelbunden exponering för sådana verktyg.

Åtta deltagare angav nivå 3, vilket indikerar en grundläggande eller introducerande

kunskapsnivå. Endast 2 respondenter valde nivå 5, vilket speglar en mer avancerad eller fördjupad kännedom.

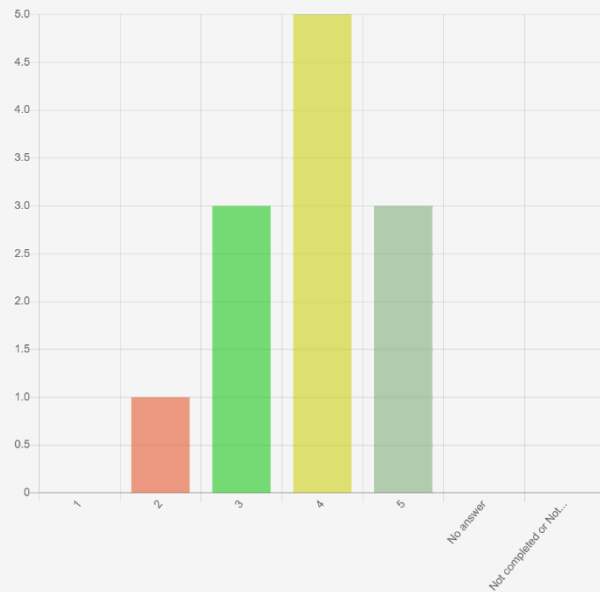


Dessa resultat pekar på en generellt måttlig medvetenhet, där de flesta har viss kännedom om generativ AI, men få betraktar sig själva som mycket kunniga.

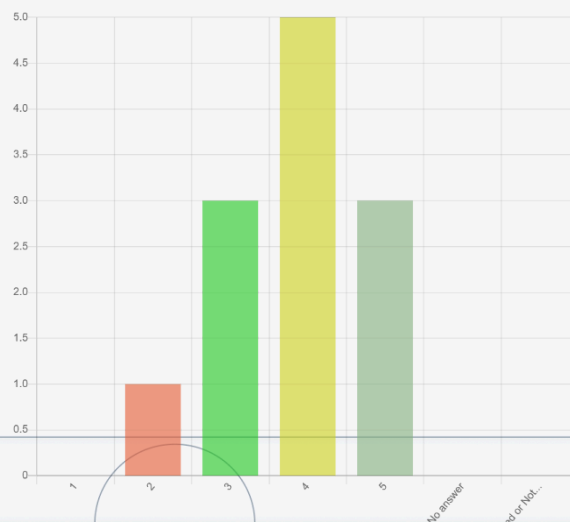
## Sverige

Bland de 21 deltagarna från Sverige angav 23,8 % (5 av 21) sin kännedom om generativ AI på den högsta nivån (5), medan majoriteten, 47,6 % (10 av 21), placerade sig på nivå 4. De återstående 28,6 % (6 av 21) hade lägre kännedom, med nivå 3.

Detta tyder på att de flesta respondenter har en relativt hög medvetenhet om generativ AI-teknologier, där över 70 % (15 av 21) bedömde sin kännedom till nivå 4 eller 5. Samtidigt finns en betydande andel med måttlig kännedom, vilket visar att det finns möjligheter till ytterligare utbildning och ökad exponering för AI-utvecklingar.



## Serbien



Tre deltagare bedömde sin kännedom till nivå 5, vilket indikerar en hög kunskapsnivå och sannolikt regelbunden användning av AI-baserade verktyg, såsom chattbottar, bildgeneratorer och musikgeneratorer.



Fem (5) respondenter angav nivå 4, vilket tyder på att de har en god förståelse för generativa AI-verktyg. Även om de inte är experter är de sannolikt väl bekanta med dessa teknologier och använder dem med lätthet, vilket visar på en hög grad av kompetens och engagemang.

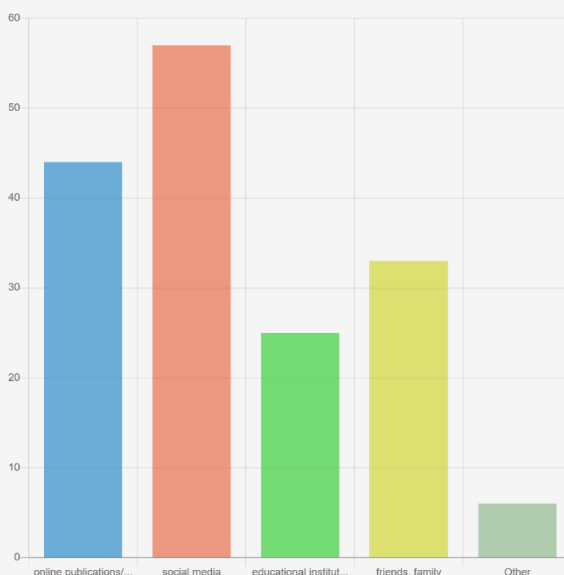
Tre (3) deltagare gav betyget 3, vilket speglar en måttlig kännedom. De har viss erfarenhet av generativ AI men använder kanske inte verktygen lika ofta eller med samma säkerhet, vilket tyder på en grundläggande förståelse.

Slutligen angav en respondent nivå 2, vilket indikerar begränsad erfarenhet eller kunskap om generativa AI-verktyg.

## Primära informationskällor om generativ AI

För att få en tydligare bild av var individer främst hämtar sin information om generativ AI, mäter denna del de viktigaste kunskapskällorna inom området. Frågan tillät flera svarsalternativ och inkluderade olika alternativ såsom onlinepublikationer, artiklar och bloggar; sociala medieplattformar; utbildningsinstitutioner; vänner och/eller familj; samt en öppen kategori "övrigt" för ytterligare källor som inte fanns med i listan.

### Polen



Av 83 respondenter uppgav 44 personer, vilket motsvarar 53,7 %, att de använder onlinepublikationer, artiklar eller bloggar som en primär informationskälla om generativ AI.

Den vanligaste informationskällan var sociala medier, som valdes av 57 av 83 respondenter, eller 69,5 %. Detta visar på den omfattande användningen av plattformar som Twitter, YouTube, LinkedIn och andra för att lära sig om generativ AI.



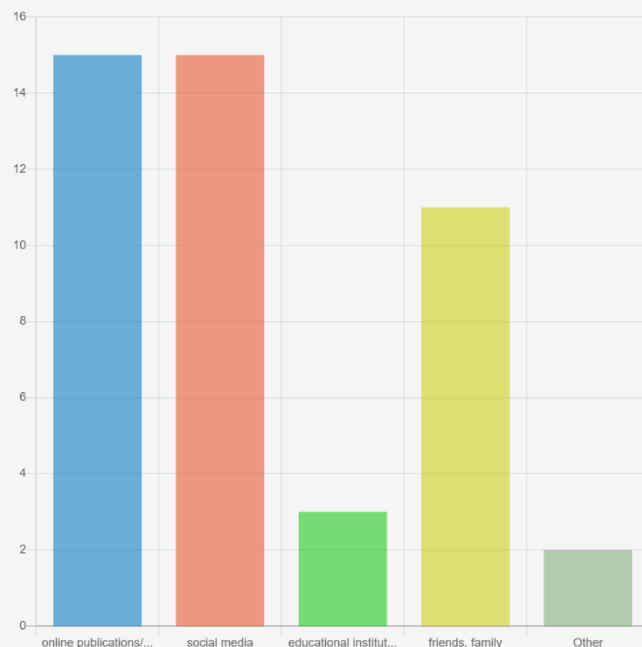
Utbildningsinstitutioner valdes av 25 respondenter, vilket motsvarar 30,5 % av det totala antalet. Även om detta inte är lika dominerande som online- eller sociala källor, visar det att nästan en tredjedel förlitar sig på skolor, universitet eller formella utbildningsprogram för att få kunskap inom området.

Vänner och familj angavs av 33 personer, vilket motsvarar 40,2 % av svaren. Detta tyder på att informella och mellanmännsliga nätverk spelar en betydande roll i spridningen av kunskap om generativ AI.

Slutligen angav 6 av 83 respondenter, eller 7,3 %, alternativet "övrigt". Deras svar varierade från lärande genom praktisk användning och arbetsrelaterade erfarenheter till deltagande i branschevenemang eller utbildning.

## Grekland

Bland de 19 respondenterna är onlinepublikationer, såsom artiklar och bloggar, en ledande informationskälla om generativ AI, där 15 deltagare uppgav att de använder dessa. Sociala medier är lika framträdande och angavs också av 15 deltagare. Detta belyser betydelsen av plattformar som Twitter, LinkedIn och Instagram, där realtidsuppdateringar, användaråsikter och kortfattat innehåll gör information om generativ AI lättillgänglig och snabbt spridd. Vänner och familj utgör en informationskälla för 11 deltagare, vilket visar att informell, muntlig kommunikation fortfarande spelar en viktig roll i hur individer blir medvetna om eller fördjupar sin



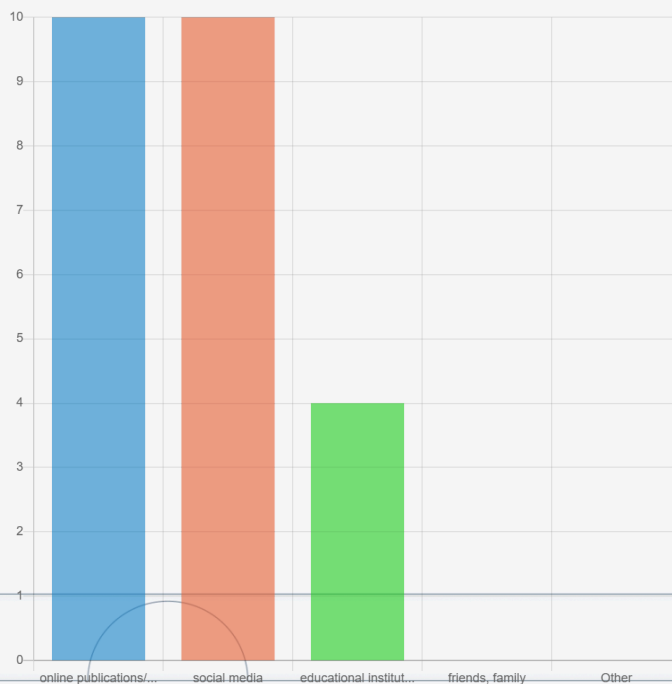


förståelse av AI-teknologier. Detta tyder på att socialt förtroende och nätverk har en betydande påverkan på uppfattningar och medvetenhet. Endast 3 deltagare angav utbildningsinstitutioner som informationskälla, vilket indikerar att formella akademiska kanaler för närvarande spelar en relativt begränsad roll i spridningen av kunskap om generativ AI.

## Sverige

Datan visar att onlinepublikationer, artiklar och bloggar är de mest betrodda informationskällorna om generativ AI, där 52,4 % (11 av 21) av respondenterna förlitar sig på dem. Detta tyder på att strukturerade och potentiellt mer tillförlitliga källor föredras framför informella kanaler. Samtidigt vänder sig 42,9 % (9 av 21) till sociala medier, vilket visar dess växande roll i spridningen av AI-kunskap, sannolikt tack vare dess tillgänglighet och realtidsuppdateringar. Dessutom fungerar utbildningsinstitutioner som en informationskälla för 47,6 % (10 av 21) av respondenterna, vilket speglar den ökande integrationen av AI i formella lärmiljöer. I kontrast förlitar sig endast 19 % (4 av 21) på vänner och familj, vilket tyder på att personliga nätverk spelar en relativt liten roll i AI-relaterat lärande.

## Serbien



Både onlinepublikationer, artiklar och bloggar samt sociala medier är de mest använda informationskällorna, där 10 av 12 respondenter uppgav att de förlitar sig på dessa kanaler.

Utbildningsinstitutioner utgör en sekundär informationskälla, där 4 respondenter angav dem



som en viktig kanal. Även om detta är en mindre andel, visar det att vissa individer söker mer strukturerad och formell kunskap inom området, exempelvis genom akademiska kurser eller forskningsartiklar. Intressant nog uppgav ingen av respondenterna att vänner eller familj är en informationskälla om generativ AI.

## Generativa AI-verktyg som är kända eller används

För att undersöka deltagarnas kännedom om olika generativa AI-verktyg ombads de att ange vilka verktyg de känner till eller använder. Frågan inkluderade ett urval av populära alternativ såsom ChatGPT, DALL·E, Bing Image Creator, Gamma, SlidesGPT, Quizard och Copilot, samt ett alternativ "övrigt" för att fånga upp ytterligare verktyg som inte fanns med i listan. Detta bidrar till att identifiera de mest kända och använda generativa AI-applikationerna bland respondenterna och ger insikt i aktuella trender inom användning av AI-verktyg.

### Polen

Datamaterialet visar en tydlig preferens för vissa generativa AI-verktyg, där ChatGPT är det mest använda. Av 83 respondenter uppgav 76 att de använder ChatGPT, vilket motsvarar en mycket hög användningsgrad på 91,6 %. Detta tyder på att ChatGPT har blivit det dominerande AI-verktyget.

Efter ChatGPT är DALL·E det näst mest kända verktyget, där 26 användare (31,3 %) uppgav att de känner till eller använder det. Detta visar på en tydlig nedgång jämfört med ChatGPT och antyder att även om AI-genererade bilder blir allt vanligare, är de inte lika utbredda använda som textbaserad AI. Bing Image Creator följer med en användningsgrad på 18,1 %, vilket visar på en måttlig användning bland respondenterna.

Andra AI-verktyg, såsom Copilot (8,4 %) och Gamma (4,8 %), har en relativt låg användning. Mer specialiserade verktyg som SlidesGPT (3,6 %) och



Quizard (0 %) har ännu lägre kännedom, vilket kan tyda på begränsad medvetenhet eller relevans bland användarna. Noterbart är att Quizard inte fick några svar alls, vilket antyder att det ännu inte har etablerat en användarbas.

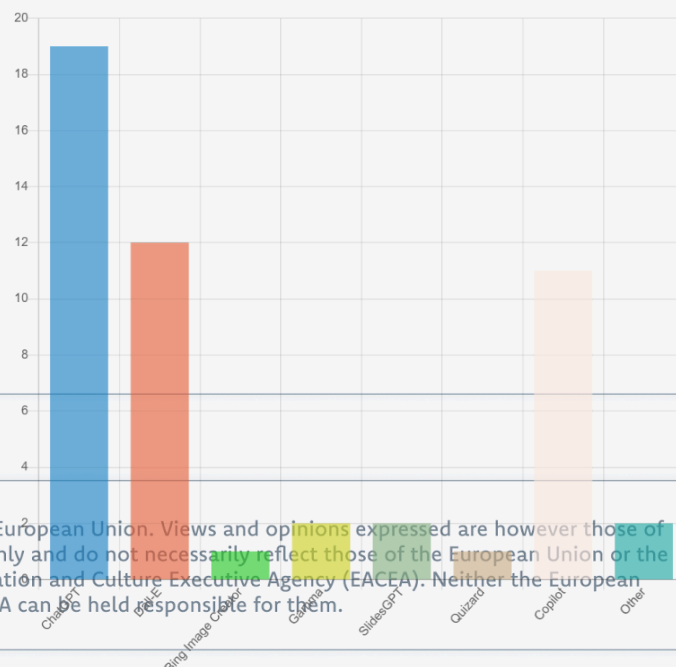
Intressant nog uppgav 24,1 % av respondenterna att de använder AI-verktyg som inte fanns med i huvudalternativen, och angav dessa under kategorin "övrigt". Bland dessa var Midjourney och Google Gemini de mest frekvent nämnda, med fem omnämningen vardera. Andra exempel inkluderade Stable Diffusion (3 användare), Claude (3 användare) och Adobe Firefly (2 användare). Denna variation tyder på att många användare utforskar flera AI-verktyg beroende på sina specifika behov.

Trots den ökande användningen av AI uppgav vissa respondenter uttryckligen att de inte använder några generativa AI-verktyg. Fem personer angav svar som "inga" eller "jag använder inte AI", vilket visar att teknologin ännu inte är helt allmänt etablerad.

Sammanfattningsvis dominerar ChatGPT landskapet för generativ AI, medan DALL·E och Bing Image Creator är de näst mest populära alternativen. Samtidigt experimenterar många användare med mer nischade verktyg, medan andra ännu inte har tagit till sig AI eller föredrar alternativa lösningar. Förekomsten av verktyg som Midjourney, Stable Diffusion och Gemini visar att ekosystemet för generativ AI är mångfacetterat och fortsatt under utveckling.

## Grekland

Bland de 19 deltagarna framstår ChatGPT som det mest kända och använda generativa AI-verktyget, där samtliga 19 personer uppgav att de känner till eller använder det.





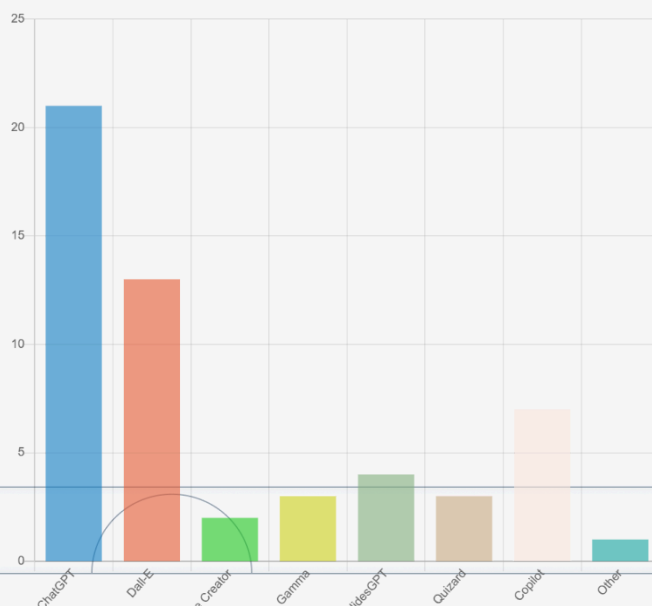
DALL·E, OpenAI:s bildgenereringsverktyg, är känt eller används av 12 deltagare, vilket visar på en relativt hög medvetenhet om visuell generativ AI, även om det fortfarande är mindre utbrett än textbaserade verktyg som ChatGPT.

Bing Image Creator, trots att det har en liknande funktion som DALL·E, är endast känt av 1 deltagare, vilket tyder på lägre synlighet eller preferens jämfört med andra bildgenereringsverktyg.

Gamma och SlidesGPT, som är AI-baserade verktyg för att skapa presentationer, är kända av 2 deltagare vardera. Detta indikerar att även om AI ofta används för text och visuellt innehåll, är användningen inom produktivitet och presentationsverktyg fortfarande begränsad.

Quizard, en AI-baserad quizgenerator, identifierades av 2 deltagare, vilket visar på viss kännedom men begränsad användning av AI inom utbildningsverktyg. Microsoft Copilot, som integrerar AI i produktivhetsprogram som Word och Excel, är känt eller används av 11 deltagare. Kategorin "övrigt" valdes av 9 deltagare, där svaren inkluderade verktyg som Perplexity, Midjourney och Wisework. Detta visar på ett växande intresse för ett bredare spektrum av AI-plattformar utöver de mest etablerade, och speglar en mer utforskande användning av det generativa AI-landskapet.

## Sverige



ChatGPT är det mest kända och använda generativa AI-verktyget, där 100 % (21 av 21 respondenter) svarade "Ja". Detta visar att ChatGPT är det dominerande AI-verktyget bland deltagarna, sannolikt på grund av dess mångsidighet och breda användning. Efter

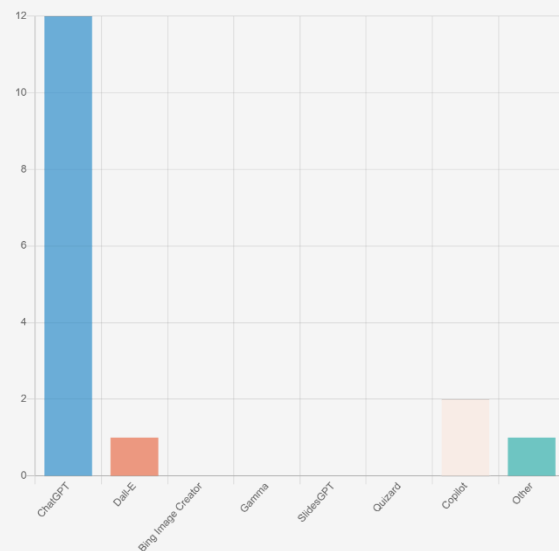


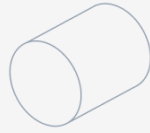
ChatGPT är DALL·E det näst mest kända verktyget, där 13 av 21 respondenter (62 %) uppgav att de känner till eller använder det. Detta tyder på att AI-genererade bilder blir allt mer populära, men fortfarande inte lika utbredda som textbaserad AI såsom ChatGPT. På liknande sätt har Copilot identifierats eller använts av 7 av 21 personer (33 %), vilket gör det till det tredje mest kända verktyget. I kontrast är Bing Image Creator mindre populärt än DALL·E, där endast 3 av 21 respondenter (14 %) uppgav att de känner till eller använder det. Detta tyder på att DALL·E är det föredragna verktyget för bildgenerering bland användarna. Gamma och SlidesGPT, som båda är utformade för AI-baserade presentationer, är bland de minst kända verktygen, där endast 3 (14 %) respektive 4 (19 %) respondenter angav kännedom.

Quizard, ett AI-verktyg för quiz och lärande, är också ett av de minst kända, där endast 3 respondenter (14 %) uppgav att de känner till eller använder det. Slutligen nämnde endast en respondent verktyget Gemini under kategorin "övrigt", vilket tyder på en begränsad kännedom om Googles AI-verktyg jämfört med OpenAI:s lösningar.

## Serbien

Svaren visar att ChatGPT används av samtliga 12 deltagare, vilket tydligt understryker dess breda användning och popularitet bland användarna. Det är det mest kända och mest frekvent använda generativa AI-verktyget, där respondenterna sannolikt använder det för olika uppgifter såsom kommunikation, problemlösning och kreativt stöd. DALL·E, ett verktyg för att generera bilder från textbaserade instruktioner, är känt av endast 1 respondent. SlidesGPT, som fokuserar på att skapa presentationer och bildspel, samt Quizard, ett verktyg för att



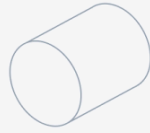


generera quiz och utbildningsmaterial, nämndes inte av någon respondent. Detta tyder på att dessa verktyg antingen inte är särskilt kända eller inte används i någon större utsträckning inom gruppen. Två (2) respondenter angav att de känner till Copilot. Slutligen inkluderar kategorin "övrigt" ett omnämnande av "Deepseek", ett verktyg som identifierades av en (1) respondent.

## Sektion 4: Uppfattningar om generativ AI

### Huvudsakliga fördelar med generativ AI i vardagen

För att förstå det upplevda värdet av generativ AI i vardagen ombads deltagarna att välja de viktigaste fördelarna de förknippar med dess användning. Denna del mäter flera olika alternativ, inklusive förbättrad effektivitet i uppgifter, individanpassat lärande och utbildning, ökad kreativitet, underhållning, stöd i beslutsfattande, innehållsgenerering (såsom bilder, text eller musik) samt underlättad kommunikation genom verktyg som chattbotar och översättare. Respondenterna kunde också ange om de inte såg några fördelar eller specificera andra fördelar som inte fanns med i listan. Insikterna från denna fråga hjälper till att belysa hur individer integrerar generativ AI i sina dagliga rutiner och inom vilka områden teknologin har störst påverkan.



## Polen

Bland de 83 respondenterna var den mest erkända fördelen med generativ AI förbättrad effektivitet i uppgifter, där 47 deltagare (57%) uppgav detta. Detta indikerar att en betydande andel användare ser AI som ett verktyg för att optimera arbetsflöden, automatisera repetitiva processer och öka den övergripande produktiviteten i vardagen.

En annan viktig fördel som lyftes fram var innehållsgenerering (t.ex. bilder, text och musik), vilket 45 respondenter (54%) ansåg vara användbart. Underlättad kommunikation, såsom genom chattbotar och översättningsverktyg, identifierades som en fördel av 39 respondenter (47%).

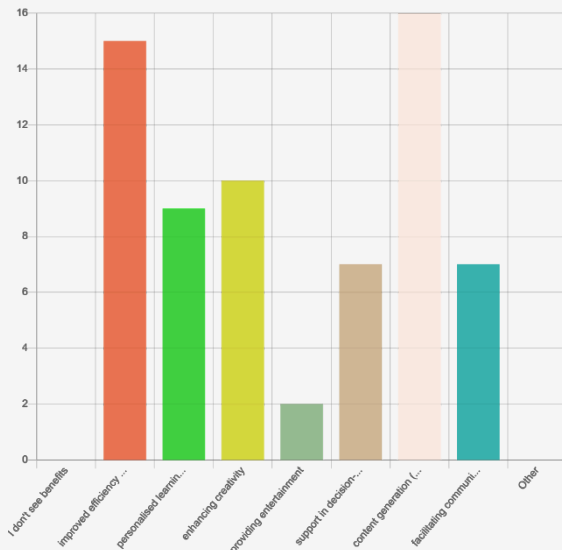
Dessutom ansågs individanpassat lärande och utbildning vara en central fördel av 31 respondenter (37%), vilket visar att AI i allt större utsträckning används för att anpassa utbildningsupplevelser och erbjuda skräddarsytt lärandestöd. Förbättrad kreativitet uppmärksammades av 21 respondenter (25%), vilket visar att vissa användare upplever att AI bidrar till att generera nya idéer, skapa konstnärligt innehåll och stödja kreativa projekt.

När det gäller underhållning angav 29 respondenter (35%) att AI har ett värde inom detta område, sannolikt genom rekommendationer, mediegenerering och interaktiva upplevelser. En mindre grupp, 16 respondenter (19%), nämnde specifikt AI:s roll i att erbjuda underhållning.

Samtidigt uttryckte 14 respondenter (17%) skepsis och uppgav att de inte ser några fördelar med generativ AI i sin vardag. Detta visar att även om användningen av AI ökar, finns det fortfarande farhågor eller tveksamheter kring dess praktiska nytta och relevans för vissa individer.



## Grekland



Alla 19 deltagare identifierade minst en fördel med generativ AI, vilket visar att dess användbarhet i vardagen erkänns av samtliga. Den mest framträdande fördelen är innehållsgenerering, där 16 av 19 deltagare (84%) valde detta alternativ. Detta tyder på att användare främst värdesätter AI för att skapa text, bilder och musik. Strax därefter lyfte 15 deltagare (79%) fram förbättrad effektivitet i uppgifter, vilket understryker AI:s roll

i att automatisera och effektivisera olika processer. Förbättrad kreativitet valdes av 10 deltagare (53%), vilket visar att AI uppfattas som ett verktyg som främjar innovation och konstnärligt uttryck. På liknande sätt valde 9 deltagare (47%) individanpassat lärande och utbildning, vilket speglar AI:s växande roll i skräddarsydda och adaptiva lärandeupplevelser. Stöd i beslutsfattande och underlättad kommunikation, exempelvis genom chattbotar och översättningsverktyg, identifierades vardera av 7 deltagare (37%). Detta tyder på att AI är användbart inom dessa områden, men ännu inte lika etablerat som inom innehållsskapande och effektivisering. Att tillhandahålla underhållning var den minst erkända fördelen, där endast 2 av 19 deltagare (11%) valde detta alternativ.

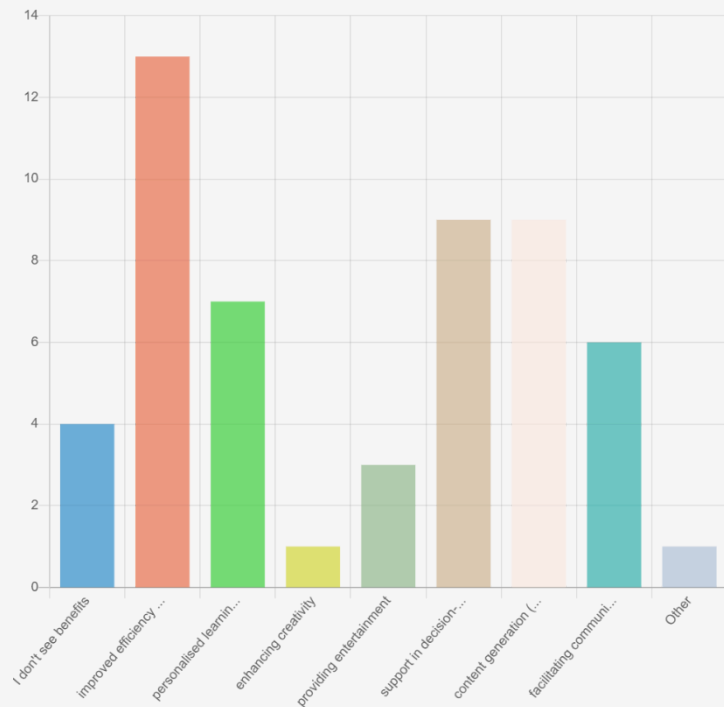


## Sverige

Datasetet ger viktiga insikter i hur respondenter uppfattar generativ AI, särskilt när det gäller dess fördelar och utmaningar.

När det gäller fördelar är den mest frekvent angivna förbättrad effektivitet i uppgifter, vilket 52,4% (11 av 21) av respondenterna lyfte fram. Detta tyder på att en betydande andel ser AI som ett verktyg som ökar produktiviteten och

effektiviserar vardagliga aktiviteter. Andra framträdande fördelar inkluderar innehållsgenerering (42,9%) och stöd i beslutsfattande (33,3%), vilket visar att många använder AI som hjälp i både kreativa och analytiska uppgifter. Dessutom framhöll 28,6% av respondenterna AI:s roll i att underlätta kommunikation, exempelvis genom chattbotar och översättningsverktyg. Däremot nämndes fördelar kopplade till kreativitet (9,5%) och underhållning (9,5%) mer sällan, vilket tyder på att dessa användningsområden uppfattas som sekundära jämfört med mer funktionella tillämpningar. Intressant nog uppgav 14,3% (3 av 21) att de inte ser några fördelar med generativ AI i sin vardag, vilket pekar på en viss skepsis eller brist på engagemang i teknologin.

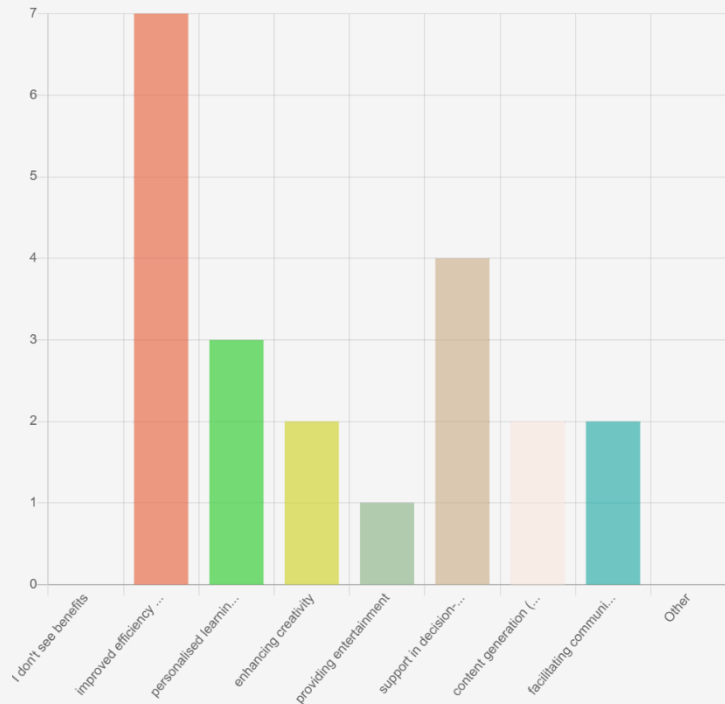




## Serbien

Svaren visar flera centrala fördelar med generativ AI i vardagen, där den mest framträdande är förbättrad effektivitet i uppgifter, vilket nämdes av 7 av 12 respondenter. Detta tyder på att många ser AI som ett värdefullt verktyg för att effektivisera sina dagliga aktiviteter, minska tiden som läggs på repetitiva uppgifter och öka den övergripande produktiviteten. Stöd i beslutsfattande lyftes fram av 4 respondenter, vilket visar att AI spelar en roll i att

hjälpa individer att fatta mer informerade beslut. Individanpassat lärande och utbildning identifierades som en fördel av 3 respondenter. Förbättrad kreativitet nämdes av 2 respondenter, vilket belyser AI:s roll i att stödja kreativa processer. Underlättad kommunikation (t.ex. chattbottar och översättningsverktyg) erkändes också av 2 deltagare, och slutligen nämdes underhållning av endast 1 respondent.



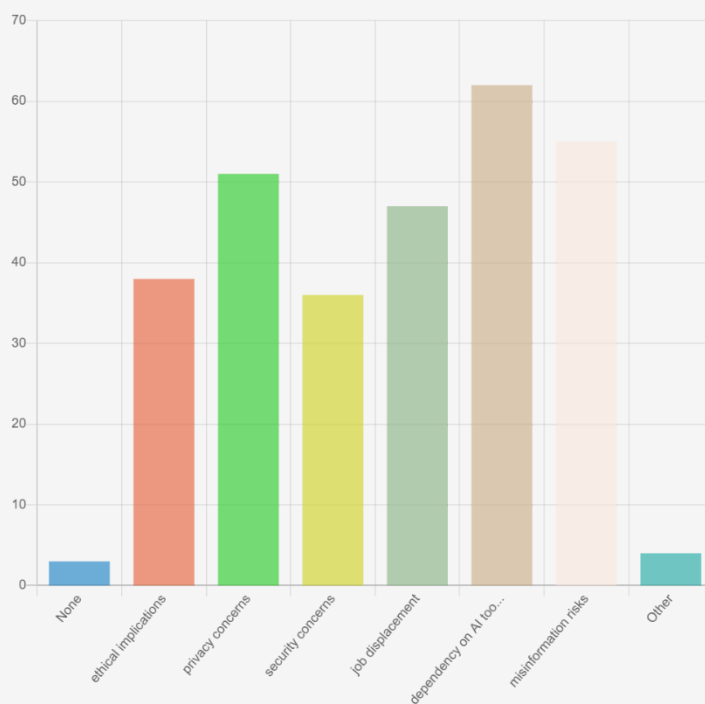
## Oro kring generativ AI

För att få insikt i möjliga farhågor kring användningen av generativ AI ombads deltagarna att identifiera sina främsta bekymmer. Denna del inkluderar alternativ såsom etiska implikationer, integritets- och säkerhetsproblem, risken för att arbetstillfällen försvinner, överberoende av AI-verktyg som kan leda till minskade mänskliga färdigheter, samt spridning av desinformation.



Respondenterna kunde också ange om de inte hade några farhågor eller specificera ytterligare bekymmer under kategorin "Övrigt". Svaren bidrar till att belysa de bredare samhällsliga och individuella frågor som kan påverka acceptansen och den ansvarsfulla användningen av generativ AI-teknologier.

### Polen

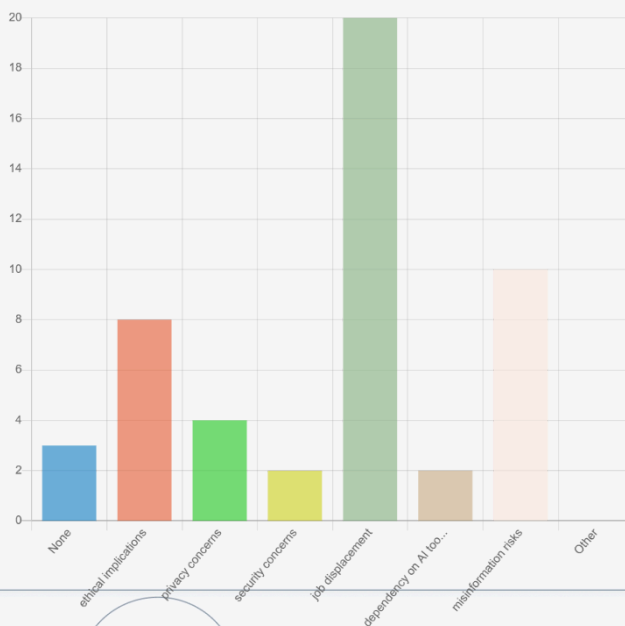


Den mest framträdande oron var beroende av AI (förlust av färdigheter), där 63 av 83 respondenter (75,9%) valde detta alternativ. Detta tyder på att en stor majoritet befärdar att ett överberoende av AI kan minska mänskliga färdigheter, kreativitet och kritiskt tänkande. Den näst mest angivna oron var risker för desinformation, vilket valdes av 56 personer (67,5%).

Integritetsfrågor följde tätt därefter, där 52 respondenter (62,7%) uttryckte oro över hur AI-system samlar in, lagrar och delar personlig data. En annan betydande fråga var jobbförlust, som nämndes av 48 respondenter (57,8%), vilket visar att mer än hälften av deltagarna anser att AI kommer att ha en stor påverkan på arbetsmarknaden, antingen genom att ersätta jobb eller förändra arbetskraftens behov. Sektorer som kundservice, innehållsskapande och mjukvaruutveckling anses vara särskilt sårbara för AI-driven automatisering. Etiska implikationer (39 respondenter, 47,0%) och säkerhetsproblem (36 respondenter, 43,4%) rankades också högt, vilket belyser oro kring rättvisa,



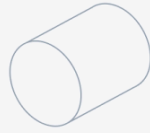
bias och cybersäkerhetshot såsom AI-baserad bedrägeri, hacking och obehörig åtkomst till data. Endast 3 av 83 personer (3,6%) uppgav att de inte hade några farhågor kring generativ AI, vilket visar att nästan alla ser åtminstone en risk kopplad till teknologin. Utöver de fördefinierade alternativen angav vissa respondenter ytterligare bekymmer i kategorin "Övrigt", såsom miljöpåverkan, med oro kring hög energiförbrukning och vattenanvändning, särskilt vid träning av storskaliga AI-modeller. En annan oro var gapet mellan AI:s upplevda kapacitet och dess faktiska effektivitet, vilket kan leda till orealistiska förväntningar och felaktiga policybeslut. Vissa farhågor förekom ofta tillsammans, vilket visar på sammanlänkade rädslor. Personer som är oroadе över att AI ersätter mänskliga färdigheter är också i hög grad bekymrade över att AI sprider desinformation, vilket speglar en oro för att AI tar över innehållsskapande utan mänsklig kontroll. En stark koppling finns mellan integritets- och etiska frågor, vilket tyder på att många anser att AI:s hantering av personuppgifter har betydande etiska konsekvenser. De som är oroadе över jobbförlust uttrycker ofta också rädsla för att AI gör människor alltför beroende av automatiserade verktyg, vilket minskar behovet av mänsklig expertis. Däremot visade farhågor kring säkerhet och miljöpåverkan inte någon stark överlappning, vilket tyder på att dessa uppfattas som separata problemområden.



### Grekland

Alla 19 deltagare uttryckte minst en oro kring generativ AI, och ingen valde alternativet "inga farhågor", vilket visar på en utbredd medvetenhet om potentiella risker. De mest frekvent angivna orosmomenten var beroende av AI-verktyg och risker för desinformation, som båda valdes av 12 deltagare (63%).





Detta tyder på en stark oro för att AI kan minska mänskliga färdigheter samt bidra till spridning av felaktig eller vilseledande information.

Etiska implikationer identifierades av 9 deltagare (47%), vilket speglar oro kring bias, ansvar och den etiska användningen av AI-genererat innehåll. Integritetsfrågor valdes också av 9 deltagare (47%), vilket visar att datasäkerhet och skydd av användare är viktiga frågor.

Säkerhetsproblem var något mindre framträdande, där 8 deltagare (42%) uppmärksammade risker kopplade till AI:s sårbarhet för cyberhot och missbruk. Jobbförlust var en oro för 6 deltagare (32%), vilket indikerar att även om vissa ser AI:s påverkan på arbetsmarknaden, är det inte lika framträdande som oro kring desinformation eller beroende av AI.

I kategorin "Övrigt" nämnde en deltagare (på grekiska) oro kring "brist på kreativitet" och "återanvändning av mättad information", vilket tyder på att AI-genererat innehåll kan uppfattas som repetitivt och mindre innovativt.

## Sverige

När det gäller farhågor är den mest framträdande frågan jobbförlust, där 76,2% (16 av 21) av respondenterna uttryckte oro över att AI kan ersätta mänskliga roller. Detta speglar en utbredd oro kring den potentiella ekonomiska påverkan och konsekvenserna för arbetsmarknaden. Etiska implikationer (42,9%) och risker för desinformation (33,3%) är också betydande bekymmer, vilket understryker farhågor kring AI:s roll i att sprida felaktig information samt de bredare moraliska dilemman som är kopplade till dess användning. Integritetsfrågor nämndes av 19,0% av respondenterna, medan säkerhetsrisker var mindre frekvent angivna, med 9,5%. En liten andel



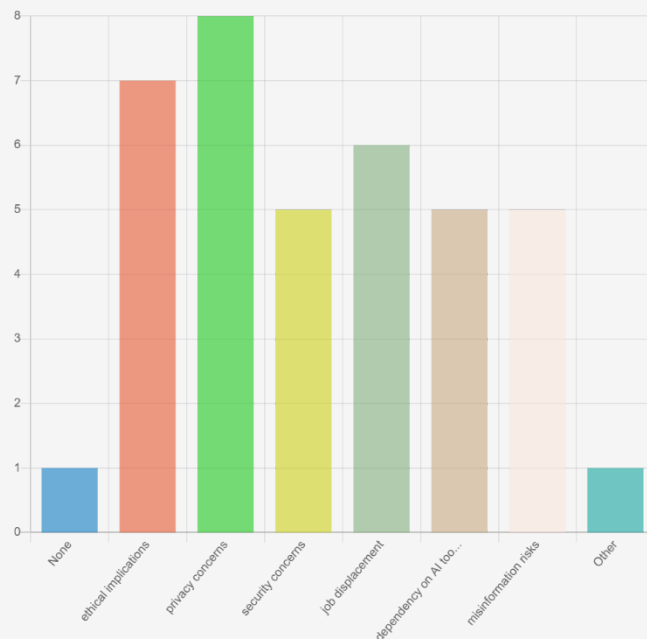
av deltagarna (9,5%) uttryckte även oro över beroende av AI-verktyg, med rädsla för att överanvändning kan minska mänskliga färdigheter.

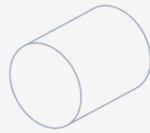
Intressant nog uppgav 14,3% av respondenterna att de inte har några farhågor kring generativ AI, vilket tyder på att vissa användare antingen har förtroende för teknologin eller inte uppfattar några större risker.

### Serbien

Svaren visar en rad olika farhågor kring generativ AI, där etiska implikationer och integritetsfrågor är de mest frekvent angivna. Etiska implikationer var den främsta oron för 8 av 12 respondenter, vilket speglar en utbredd oro kring de moraliska och samhällseliga konsekvenserna av AI. Integritetsfrågor noterades också av 8 respondenter, vilket visar på betydande oro över hur AI-verktyg kan få tillgång till, bearbeta och potentiellt

missbruka personlig data. AI:s förmåga att samla in stora mängder information väcker viktiga frågor kring datasäkerhet och användarsamtycke, särskilt i en tid av ökad övervakning. Säkerhetsproblem nämndes av 5 respondenter, vilket pekar på farhågor kring att AI-system kan bli hackade, missbrukade eller till och med användas i skadliga syften. I takt med att AI integreras i fler sektorer blir det avgörande att säkerställa dess skydd för att förhindra skadlig användning. Oro kring minskade mänskliga färdigheter uttrycktes också av 5 respondenter, vilket belyser rädslan för att ett ökat beroende av AI kan leda till försämrat kritiskt tänkande, kreativitet och andra viktiga mänskliga förmågor. Risker för desinformation angavs av 5



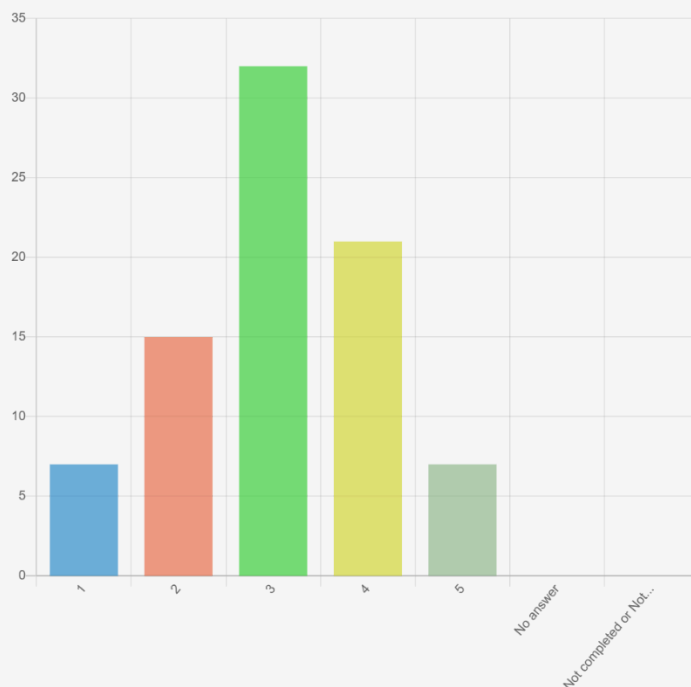


respondenter, vilket speglar oro för att AI kan skapa övertygande men falskt eller vilseledande innehåll. I kategorin "Övrigt" uttryckte en respondent oro kring miljöfrågor, vilket lyfter medvetenheten om AI-systemens energiförbrukning och den miljöpåverkan som storskalig AI-användning kan medföra. Slutligen valde 1 respondent alternativet "Inga", vilket visar att inte alla deltagare har farhågor kring generativ AI.

## Övergripande inställning till generativ AI

För att bedöma den allmänna inställningen till generativ AI ombads deltagarna att värdera sin uppfattning med hjälp av en Likert-skala från 1 till 5, där 1 representerar en mycket negativ inställning och 5 representerar en mycket positiv. Denna del mäter hur individer uppfattar generativ AI som helhet och ger värdefull kontext för att tolka svaren kring både fördelar och farhågor kopplade till dess användning.

### Polen



Det vanligaste svaret är 3, vilket indikerar en neutral inställning till generativ AI. En betydande andel av respondenterna valde detta alternativ, vilket tyder på att de varken fullt ut omfamnar eller helt avvisar AI. Många individer verkar vara medvetna om både fördelarna och riskerna med teknologin, vilket leder till en balanserad och försiktig inställning.

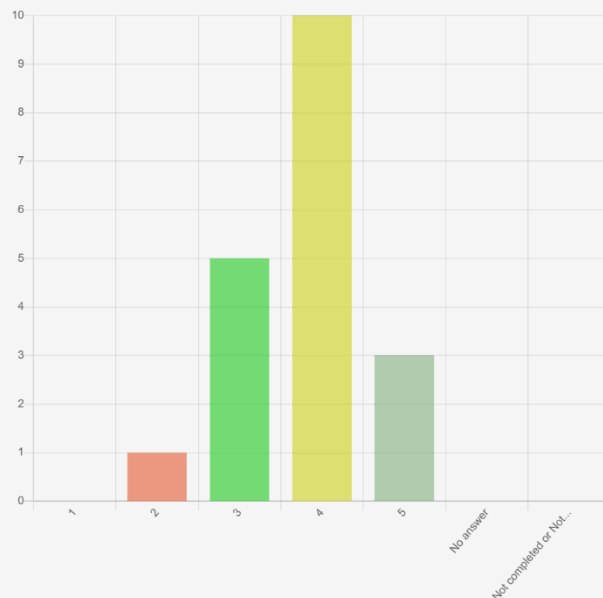


Den näst vanligaste nivån är 4, vilket tyder på en måttligt positiv inställning till AI. Ett stort antal personer ser AI:s potential och fördelar, men har fortfarande vissa farhågor, särskilt kring integritet, desinformation och jobbförlust, vilket även framkommit i tidigare analyser.

På den negativa sidan angav flera respondenter nivå 1 eller 2, vilket indikerar skepsis eller stark oro kring AI:s roll i samhället.

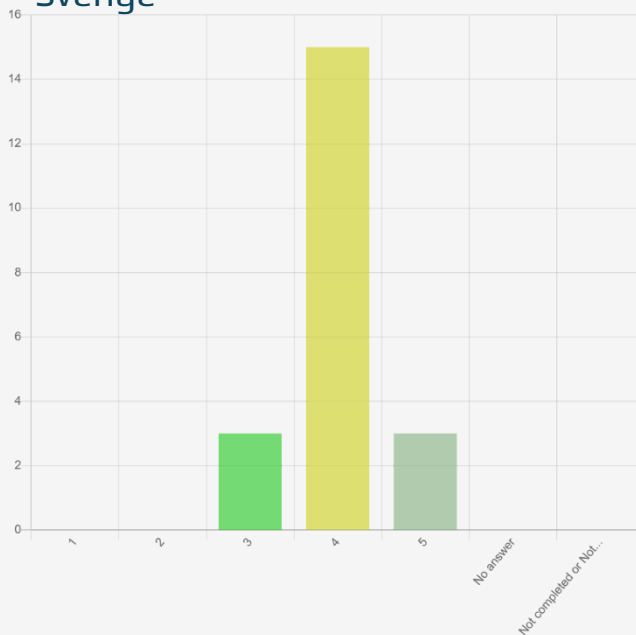
### Grekland

Den övergripande inställningen till generativ AI bland de 19 deltagarna framstår som generellt positiv, där de flesta svaren ligger kring värdet 4. Det vanligaste svaret är 4, vilket valdes av 10 deltagare, och indikerar en positiv men inte överdrivet entusiastisk uppfattning. Ett toppbetyg på 5 gavs av 3 deltagare, vilket speglar en mycket positiv syn. Samtidigt gav 5 deltagare betyget 3, vilket tyder på en mer neutral inställning, och endast 1 deltagare gav betyget 2, vilket representerar den mest skeptiska uppfattningen i gruppen. Eftersom majoriteten av svaren ligger på 4 och 5, tyder resultaten på att deltagarna generellt erkänner fördelarna med generativ AI, samtidigt som de möjligen är medvetna om dess begränsningar eller risker. Avsaknaden av betyg under 2 visar dessutom att de flesta uppfattar AI som mer fördelaktig än problematisk, även om vissa farhågor kvarstår.





## Sverige

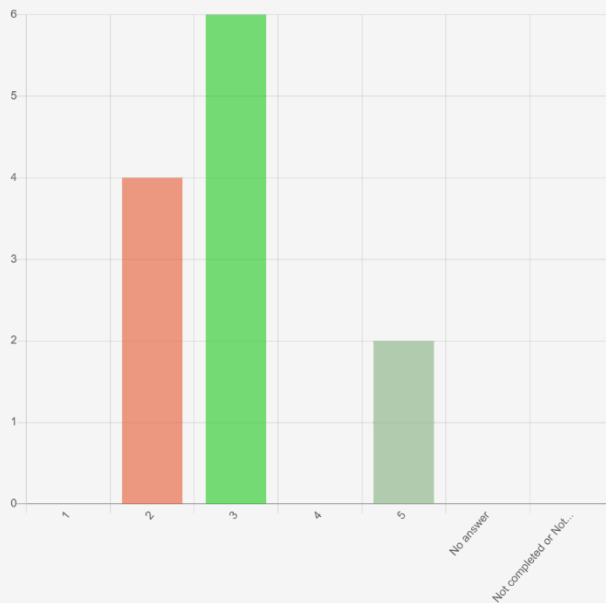


Respondenternas övergripande inställning till generativ AI visar en övervägande positiv syn. Majoriteten av deltagarna bedömde sin inställning som 4 av 5 (66,7% eller 14 av 21), vilket indikerar en generellt positiv uppfattning, men med vissa reservationer. Samtidigt gav 14,3% (3 av 21) det högsta betyget 5, vilket visar på stark entusiasm och acceptans av generativ AI. Däremot gav 14,3% (3 av 21) betyget 3, vilket

tyder på en mer neutral inställning och en viss grad av skepsis eller blandade uppfattningar om dess påverkan och användningsområden. Dessa resultat tyder på att de flesta respondenter ser generativ AI som en fördelaktig teknologi, även om vissa fortfarande har farhågor eller osäkerheter kring dess bredare konsekvenser. Förekomsten av flera 5-betyg visar att en del användare är mycket positiva, medan betygen på 3 indikerar att inte alla är helt övertygade om dess fördelar. Denna trend ligger i linje med tidigare resultat, där respondenterna erkände AI:s effektivitet och fördelar inom innehållsgenerering, samtidigt som de uttryckte oro kring jobbförlust och etiska frågor.



## Serbia

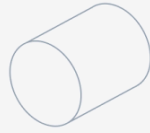


En majoritet av deltagarna, 4 av 12, uttryckte en kritisk eller försiktig inställning och gav betyget 2. Fem (5) respondenter gav betyget 3, vilket speglar en neutral eller måttligt positiv inställning till generativ AI. En mindre grupp, bestående av 2 respondenter, uttryckte en starkt positiv inställning och gav betyget 5.

## Sektion 5: Användning av generativ AI

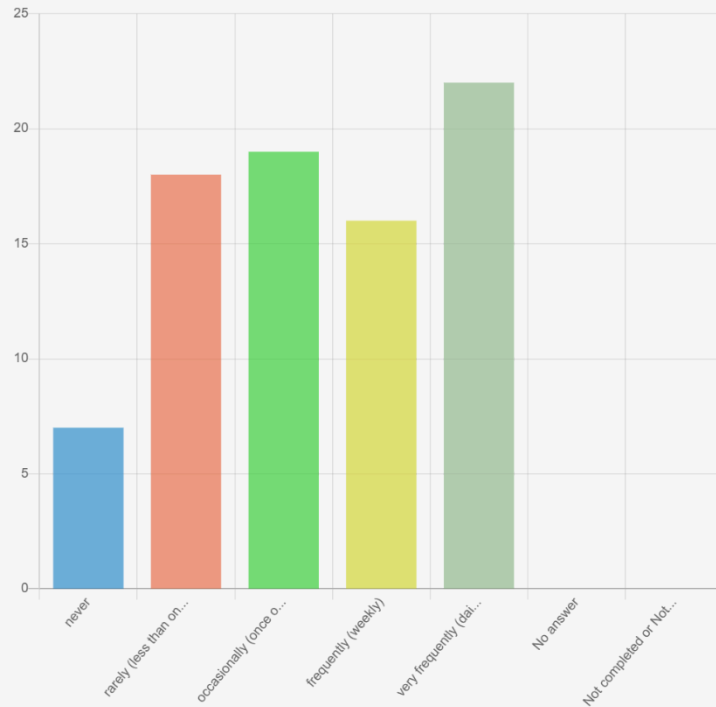
### Frekvens av användning av generativa AI-verktyg

För att förstå hur ofta deltagarna använder generativa AI-verktyg ombads de ange hur frekvent de använder sådana verktyg i sin vardag. Denna enkätfråga hade ett svarsalternativ och inkluderade följande alternativ: aldrig använt, sällan (mindre än en gång i månaden), ibland (en eller två gånger i månaden), ofta (varje vecka) och mycket ofta (dagligen eller nästan dagligen). Svaren ger insikt i graden av användning och hur integrerade generativa AI-verktyg är i deltagarnas dagliga rutiner.



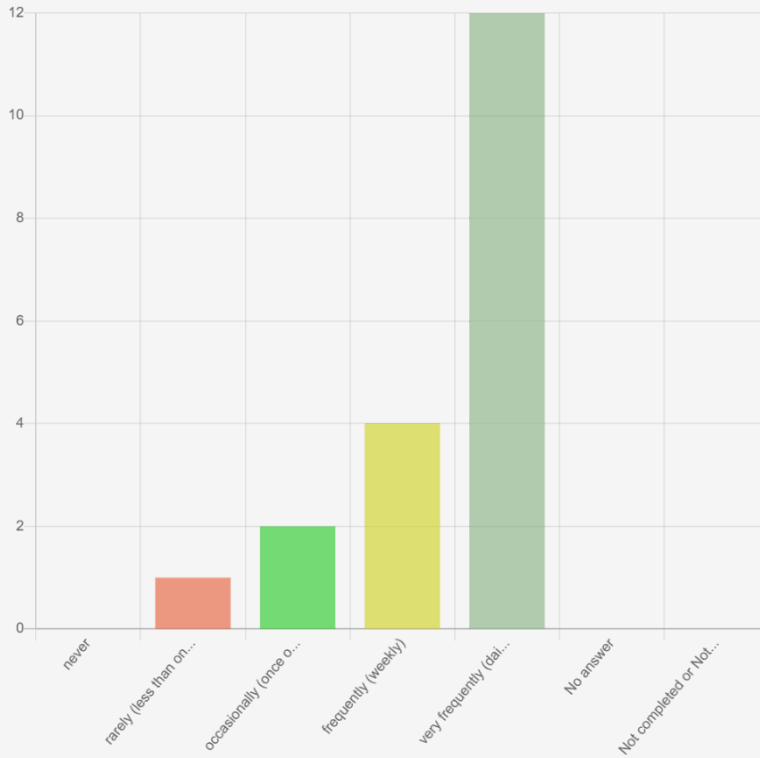
## Poland

Det vanligaste svaret är "mycket ofta (dagligen eller nästan dagligen)", där 23 av 83 respondenter (28%) uppgav att de använder generativ AI nästan varje dag. Detta tyder på att AI för många har blivit ett viktigt verktyg i vardagen, exempelvis för innehållsskapande, programmering och automatisering av arbetsflöden. Strax därefter kommer "ibland (en eller två gånger i månaden)", vilket valdes av 19 av 83 deltagare (23%). Detta visar att en betydande andel använder AI för specifika uppgifter, men inte regelbundet. Kategorin "ofta (varje vecka)" omfattar 16 av 83 respondenter (19%), vilket indikerar att dessa personer använder AI kontinuerligt, men inte dagligen. Kategorin "sällan (mindre än en gång i månaden)", med 18 av 83 personer (22%), visar att en märkbar del av befolkningen endast använder AI sporadiskt, möjligen för att testa teknologin utan att fullt integrera den i sitt arbete eller vardag. Slutligen uppgav 7 av 83 respondenter (8%) att de aldrig använder generativ AI. Denna grupp kan bestå av personer som är skeptiska till AI, saknar kunskap om dess fördelar eller inte ser något praktiskt behov av den. Sammanfattningsvis visar datan att användningen av generativ AI är utbredd, där 47% använder det minst varje vecka och ytterligare 23% använder det ibland. Samtidigt använder 22% AI sällan, och endast 8% använder det inte alls.





## Greece

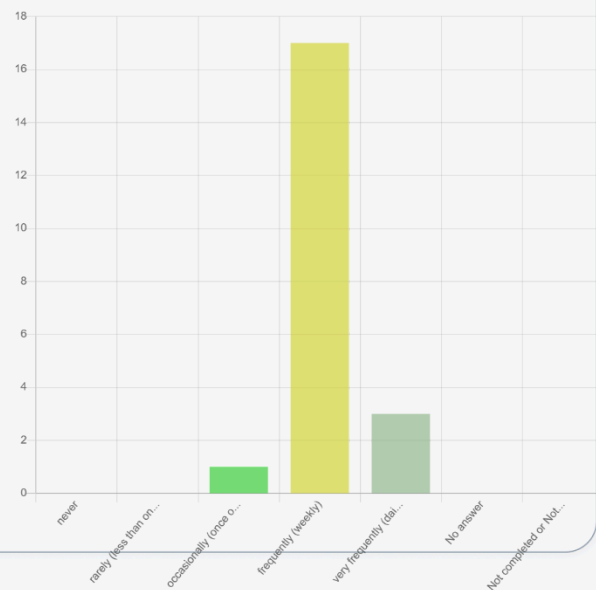


Majoriteten av respondenterna, 12 av 19 (63%), uppgav att de använder generativa AI-verktyg mycket ofta (dagligen eller nästan dagligen). Detta tyder på att dessa verktyg för en stor del av användarna har blivit en viktig del av deras dagliga arbetsflöde, sannolikt inom professionella, utbildningsmässiga eller kreativa

### sammanhang.

En mindre men fortfarande betydande grupp, 4 av 19 respondenter (21%), angav att de använder generativa AI-verktyg ofta (varje vecka). Dessa användare integrerar sannolikt AI i sina uppgifter på ett regelbundet men mindre intensivt sätt.

Däremot uppgav 2 av 19 respondenter (11%) att de använder generativa AI-verktyg ibland (en eller två gånger i månaden).





Slutligen angav 1 av 19 respondenter (5%) att de sällan (mindre än en gång i månaden) använder generativa AI-verktyg.

### Sweden

Användningsmönstren för generativa AI-verktyg visar på en växande integration i användarnas vardag, där majoriteten använder dem ofta (varje vecka) och en mindre grupp använder dem mycket ofta (dagligen eller nästan dagligen). Detta tyder på att generativ AI håller på att bli ett etablerat verktyg för många, men ännu inte en daglig nödvändighet för de flesta användare. Cirka 50% av respondenterna uppger att de använder generativa AI-verktyg ofta (varje vecka), vilket gör detta till det vanligaste användningsmönstret. Samtidigt använder 25% av användarna AI-verktyg mycket ofta (dagligen eller nästan dagligen), vilket visar på ett starkt beroende av teknologin hos en del av användarna. Dessutom finns en mindre grupp, omkring 5%, som använder AI-verktyg ibland (en eller två gånger i månaden), vilket indikerar ett visst intresse men en mindre konsekvent användning.

### Serbien

Tillfällig användning (en eller två gånger i månaden) är den vanligaste, där fem (5) deltagare använder teknologin sporadiskt för specifika uppgifter eller projekt. Sällan användning (mindre än en gång i månaden) följer tätt efter, med fyra (4) personer som rapporterar minimal interaktion med generativ AI, vilket tyder på att det inte är en betydande del av deras vardag. Mycket sällan användning noterades av en (1) deltagare, vilket indikerar att teknologin endast används i undantagsfall och inte utgör en regelbunden del av deras digitala verktyg. Å andra sidan uppgav två (2) respondenter att de använder generativ AI ofta (varje vecka), vilket innebär att dessa verktyg är mer regelbundet integrerade i deras aktiviteter, sannolikt för återkommande uppgifter eller projekt som kräver kontinuerlig användning av AI.

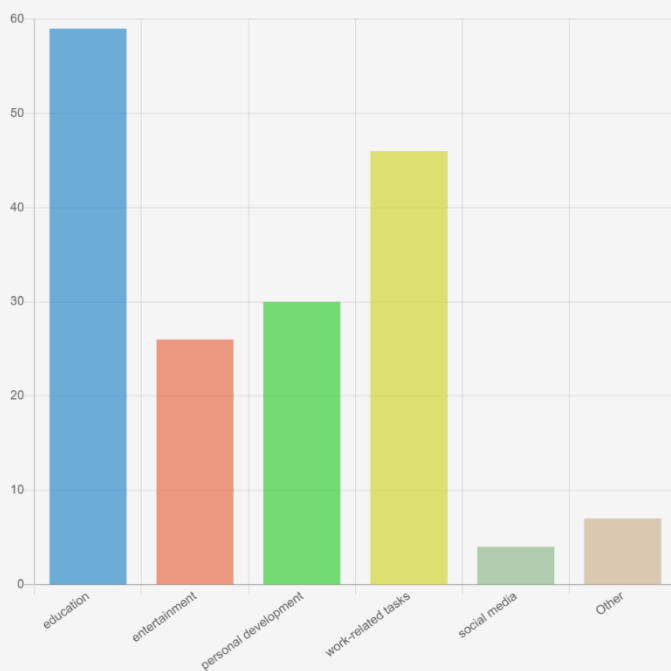


## Områden där generativa AI-verktyg används

För att undersöka de praktiska användningsområdena för generativ AI i olika delar av livet ombads deltagarna att ange inom vilka sektorer de har använt sådana verktyg. Denna del omfattar alternativ såsom utbildning, underhållning, personlig utveckling, arbetsrelaterade uppgifter och sociala medier, samt en kategori för "Övrigt" där ytterligare användningsområden kan anges. Den insamlade datan bidrar till att belysa de olika sätt på vilka generativ AI används inom olika områden och dess relevans i både vardagliga aktiviteter och professionella sammanhang.

### Polen

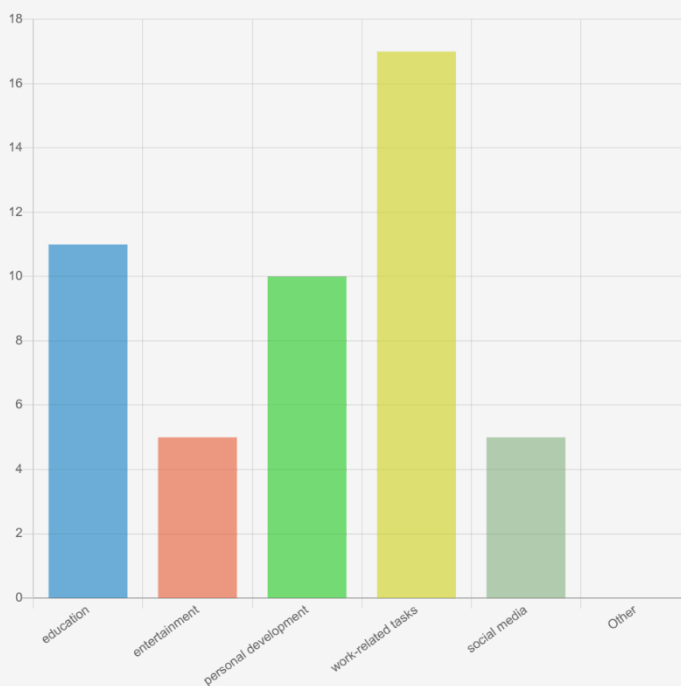
Datan visar att generativa AI-verktyg främst används inom arbetsrelaterade uppgifter och utbildning, där 47 respektive 50 respondenter angav användning inom dessa områden. Detta tyder på att många använder AI både för att stödja sitt yrkesliv och sina studier eller lärandeaktiviteter. Personlig utveckling framstår också som ett betydande användningsområde, där 30 personer rapporterade att de använder AI för självutveckling eller kompetensutveckling. Detta kan inkludera att använda AI för skrivhjälp, att lära sig nya ämnen eller att förbättra produktiviteten. Underhållning nämndes av 26 respondenter, vilket visar på en relativt hög användning för kreativa eller fritidsrelaterade syften, såsom musik, video eller berättande. Sociala medier hade den lägsta rapporterade användningen, där endast 4 personer angav detta som ett område där de använder AI. Detta kan tyda på





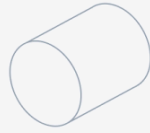
antingen låg medvetenhet eller färre tydliga tillämpningar som användarna kopplar till generativ AI i detta sammanhang. Kategorin "Övrigt" innehåller några öppna svar, såsom att använda AI för att hitta lösningar på programmeringsproblem och personliga utmaningar, samt för att generera text. Sammanfattningsvis visar datan en stark inriktning mot praktiska och utbildningsrelaterade användningsområden för generativ AI, medan underhållning och personlig utveckling också spelar viktiga roller. Den låga användningen inom sociala medier samt de få men varierade svaren i kategorin "Övrigt" tyder på outnyttjad potential eller mindre uppmärksammade användningsområden.

### Grekland



Det vanligaste användningsområdet är arbetsrelaterade uppgifter, där 17 av 19 respondenter (89,5%) uppgav att de använder AI-verktyg i sitt arbete. Detta belyser det omfattande beroendet av AI för produktivitet, automatisering och effektivisering på arbetsplatsen.

Utbildning är ett annat betydande område, där 11 av 19 respondenter (57,9%) rapporterade att de använder AI-verktyg i lärandesyfte. Detta tyder på att AI får en allt viktigare roll inom akademiskt arbete, handledning och innehållsgenerering för både studenter och lärare.

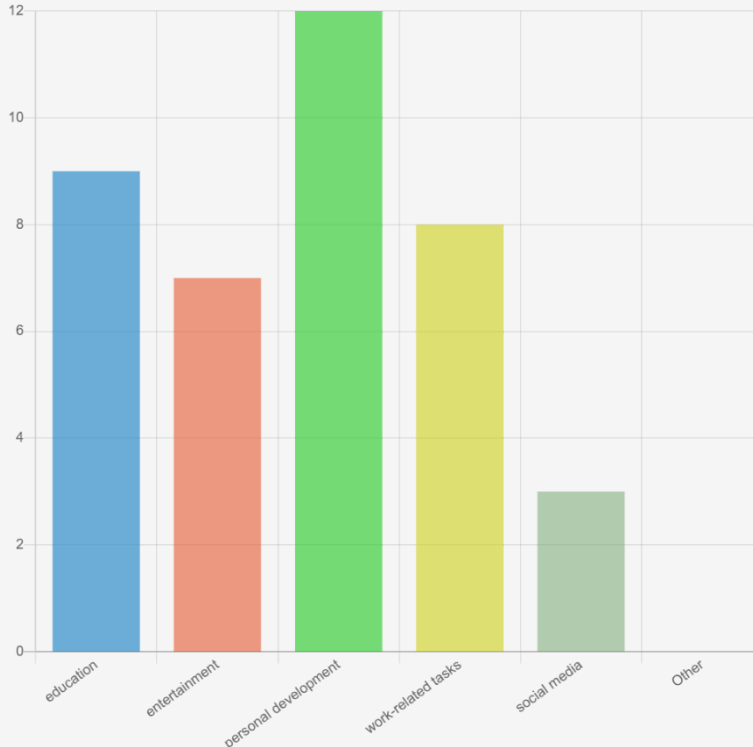


Användningen av AI för personlig utveckling är också märkbar, där 10 av 19 respondenter (52,6%) använder AI för självförbättring. Detta inkluderar tillämpningar som kompetensutveckling, självcoaching och måluppföljning.


Däremot är användningen av AI inom sociala medier och underhållning relativt lägre, där endast 5 av 19 respondenter (26,3%) angav användning inom respektive område. Trots att AI-funktioner ofta är integrerade i sociala plattformar och innehållsverktyg, rapporterar färre användare att de aktivt använder AI för dessa syften.

Intressant nog uppgav 5 respondenter (26,3%) att de inte använder AI-verktyg inom någon av de angivna kategorierna, vilket visar att användningen av AI ännu inte är universell. Detta tyder på att vissa individer antingen inte ser behovet av AI i sina dagliga aktiviteter eller ännu inte har utforskat dess potentiella fördelar.

### Sverige




Datan visar att generativa AI-verktyg främst används för personlig utveckling (55%) och arbetsrelaterade uppgifter (50%), vilket understryker deras växande roll i självförbättring och professionell produktivitet. Många användare förlitar sig på dessa verktyg för uppgifter såsom innehållsgenerering,



kompetensutveckling och automatisering av arbetsflöden, vilket ligger i linje med den ökande integrationen av AI i arbetsliv och lärmiljöer. Utbildning är ett annat betydande område, där 40% av respondenterna angav användning. Möjligheten att skapa studiematerial, hjälpa till med skrivande och ge förklaringar gör AI särskilt användbart för både studenter och lärare. Underhållning (25%) och sociala medier (20%) visar lägre användningsnivåer jämfört med andra områden. Även om AI-genererat innehåll blir allt vanligare, fortsätter traditionella medieformat och användargenererat innehåll att dominera dessa områden.

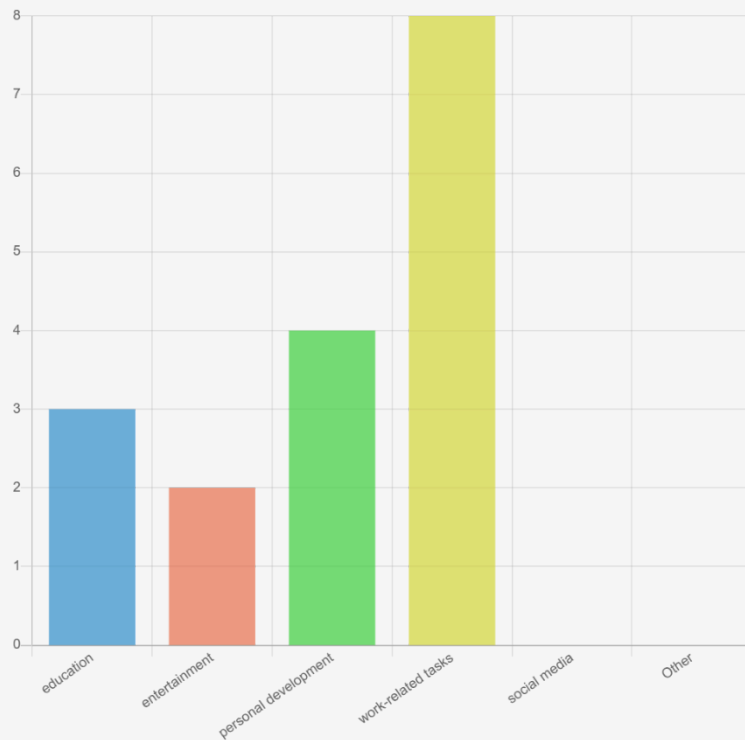
Sammanfattningsvis visar datan att generativ AI håller på att bli ett centralt verktyg för produktivitet och lärande, medan dess roll inom underhållning och sociala medier fortfarande är mer begränsad.





## Serbien

Generativa AI-verktyg används främst inom arbetsrelaterade uppgifter, där 8

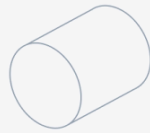


Generativa AI-verktyg används främst inom arbetsrelaterade uppgifter, där 8 av 12 respondenter angav detta. Detta tyder på att dessa verktyg spelar en viktig roll i att förbättra produktivitet, kreativitet och effektivitet i arbetsrelaterade aktiviteter.

Utbildningssektorn följer därefter, där 3 respondenter uppgav att de använder generativ AI för lärande eller undervisning.

Underhållning är ett annat område där generativ AI används, med 2 respondenter som rapporterade användning inom detta fält.

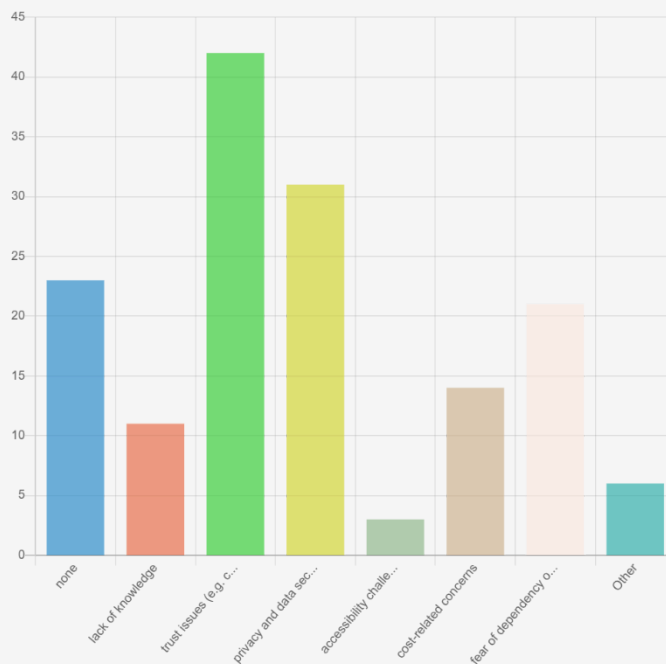
Intressant nog uppgav ingen respondent att de använder generativa AI-verktyg för sociala medier, vilket tyder på att dessa verktyg ännu inte är brett integrerade i personligt användande av sociala plattformar.



## Huvudsakliga hinder för användning av generativa AI-verktyg

För att identifiera vilka faktorer som kan begränsa användningen av generativa AI-verktyg ombads deltagarna att välja de viktigaste hindren som förhindrar dem från att använda dessa teknologier. Denna del omfattar alternativ såsom brist på kunskap, tillitsproblem kopplade till noggrannhet och tillförlitlighet, integritets- och datasäkerhetsfrågor, tillgänglighetsutmaningar, kostnadsrelaterade hinder samt rädsla för att bli alltför beroende av teknologin. Respondenterna kunde även ange att de inte upplever några hinder eller specificera andra orsaker under kategorin "Övrigt". Förståelsen av dessa hinder ger värdefulla insikter i vad som ka

### Polen



Det mest framträdande hindret för användning av generativa AI-verktyg är oro kring noggrannhet och tillförlitlighet, vilket nämdes av 43 respondenter.

Integritetsfrågor rankas också högt, där 31 personer uttryckte oro över hur deras data kan användas eller lagras av AI-plattformar. I en tid där digital integritet blir allt viktigare är det inte förvånande att individer tvekar inför verktyg som

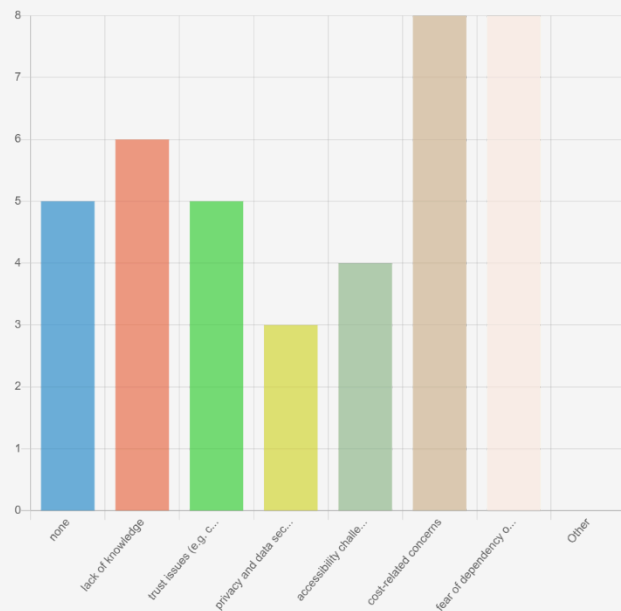
samlar in och behandlar personlig eller känslig information. Detta hinder verkar i hög grad handla om systemförtroende snarare än själva teknologin. Intressant nog uppgav 23 personer att de inte upplever några betydande



hinder för att använda generativ AI, vilket tyder på att nästan en fjärdedel av deltagarna känner sig bekväma med verktygen eller redan använder dem aktivt. Däremot angav 11 respondenter brist på kunskap, vilket visar att det fortfarande finns ett behov av användarutbildning, exempelvis genom guider eller lättillgängliga introduktioner. Även om de nämndes mer sällan, visar kostnadsrelaterade hinder (14 svar) och rädsla för beroende av teknologi (21 svar) på mer nyanserade bekymmer. Vissa användare kan känna att ett beroende av AI kan minska deras kritiska tänkande eller kreativa förmåga. Endast 3 personer nämnde tillgänglighetsutmaningar, vilket kan tyda på att tillgången är relativt god i denna grupp, eller att medvetenheten om inkluderande design är begränsad. Svaren i kategorin "Övrigt" bidrar ytterligare till helhetsbilden. Förutom att återigen nämna kostnadsfrågor lyfte flera användare etiska bekymmer, avsaknad av personligt behov samt värdebaserat motstånd mot generativ AI. Detta tyder på att tveksamheten för vissa inte enbart handlar om praktiska hinder, utan även om djupare personliga eller filosofiska övertygelser. Sammanfattningsvis visar resultaten en komplex bild av användningen av generativ AI, där både känslomässiga och etiska faktorer spelar lika stor roll som tekniska och praktiska hinder.

## Grekland

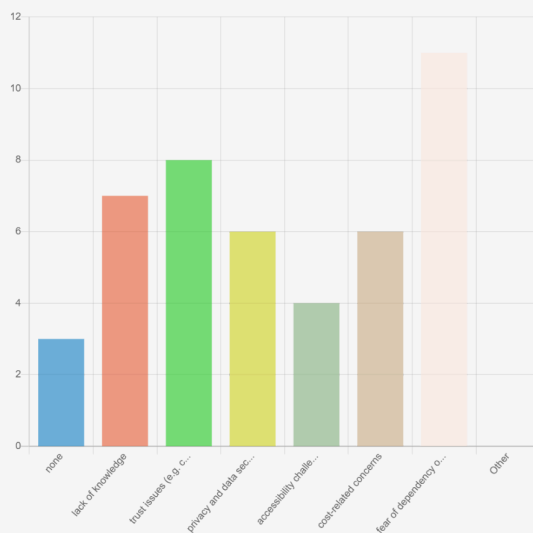
De mest rapporterade hindren är kostnadsrelaterade faktorer och rädsla för beroende av teknologi, där 8 av 19 respondenter (42,1%) angav vardera som ett stort problem. Den höga andelen kostnadsrelaterade hinder tyder på att många upplever AI-verktyg som dyra eller att premiumfunktioner är svåra att få tillgång till. Samtidigt visar rädslan för att bli alltför beroende av AI en bredare oro för att förlora viktiga mänskliga färdigheter eller förlita sig för





mycket på automatisering i vardagen. En annan betydande utmaning är brist på kunskap, vilket rapporterades av 6 av 19 respondenter (31,6%). På liknande sätt visar oro kring noggrannhet och tillförlitlighet, som nämndes av 5 av 19 respondenter (26,3%), en generell skepsis mot AI-genererat innehåll, där användare ifrågasätter dess trovärdighet och faktamässiga korrekthet. Integritets- och datasäkerhetsfrågor angavs av 3 av 19 respondenter (15,8%), vilket tyder på att även om vissa oroar sig för dataintrång eller missbruk av AI, är detta inte den mest utbredda farhågan. Däremot visar tillgänglighetsutmaningar, som noterades av 4 av 19 respondenter (21,1%), att tekniska hinder såsom komplexa gränssnitt, enhetskompatibilitet eller språkbegränsningar kan försvåra användningen för vissa. Intressant nog uppgav 5 respondenter (26,3%) att de inte upplever några hinder alls, vilket visar att en betydande del av gruppen känner sig bekväm med teknologin och dess användningsområden. Sammanfattningsvis tyder resultaten på att ekonomiska begränsningar, kunskapsluckor och oro för överberoende av AI är de främsta faktorerna som begränsar användningen. Att hantera dessa genom mer överkomliga priser, bättre användarutbildning och en balans mellan människa och AI kan bidra till ökad användning och förtroende för generativa AI-verktyg

## Sverige



Tillitsproblem kopplade till noggrannhet och tillförlitlighet är fortfarande det mest frekvent rapporterade hindret, där 38% av respondenterna (8 av 21) uttryckte oro. Detta tyder på att en betydande andel användare tvekar att fullt ut ta till sig generativ AI på grund av potentiella fel, desinformation eller inkonsekvenser. Brist på kunskap är en annan stor utmaning som påverkar 33% av användarna (7 av 21). Detta

indikerar att många känner osäkerhet kring hur man effektivt använder dessa verktyg. Integritets- och datasäkerhetsfrågor angavs av 29% av respondenterna (6 av 21), vilket visar att en märkbar andel är försiktiga med att dela känslig information med AI-system. Tillgänglighetsutmaningar påverkar 19% av användarna (4 av 21), vilket tyder på att vissa har svårigheter med användbarhet, plattformskompatibilitet eller andra tekniska hinder. Kostnadsrelaterade hinder är också en betydande faktor, där 29% av respondenterna (6 av 21) angav ekonomiska begränsningar som ett problem. Även om många AI-verktyg erbjuder gratisversioner kräver premiumfunktioner ofta betalabonnemang. Rädsla för beroende av teknologi rapporterades av den största andelen respondenter, med 52% (11 av 21). Detta visar att över hälften oroar sig för att bli alltför beroende av AI i beslutsfattande, kreativitet eller produktivitet. Intressant nog uppgav 10% av respondenterna (2 av 21) att de inte upplever några hinder alls, vilket tyder på att en mindre men självsäker grupp redan har integrerat dessa verktyg i sitt arbete eller sina dagliga aktiviteter. För att främja en bredare användning är det avgörande att hantera oro kring noggrannhet, integritet och kostnader. Dessutom kan fokus på användarutbildning och att framhäva AI som ett stödverktyg – snarare än något man blir beroende av – bidra till att fler användare känner sig trygga i att använda generativ AI effektivt.

## Serbien

De främsta hindren som förhindrar respondenter från att använda generativa AI-verktyg är kopplade till tillit, integritet och datasäkerhet, kostnader samt rädsla för beroende av teknologi. Oro kring noggrannhet och tillförlitlighet identifierades av 4 respondenter, vilket visar att vissa tvekar att använda generativ AI på grund av tvivel kring kvaliteten och tillförlitligheten i det genererade innehållet. Integritets- och datasäkerhetsfrågor lyftes också av 4 respondenter, vilket speglar en vanlig oro kring hur personlig data hanteras vid användning av AI-teknologier. Kostnadsrelaterade hinder angavs av 4 respondenter, vilket tyder på att priset på generativa AI-verktyg kan begränsa användningen, särskilt om det krävs betalabonnemang eller andra avgifter.



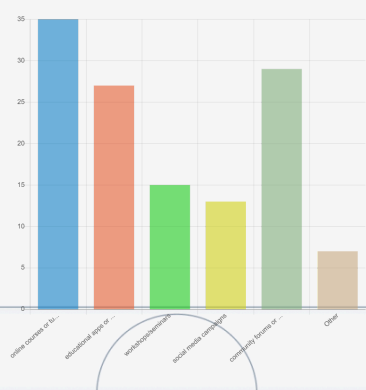
Rädsla för beroende av teknologi framkom som en oro hos 5 respondenter, vilket visar att många är bekymrade över att bli alltför beroende av AI-verktyg och därmed riskera att deras egna färdigheter försämras. Dessutom nämnde 5 respondenter andra hinder, såsom etiska och miljömässiga bekymmer. Dessa individer kan vara oroade över de bredare samhällsliga och miljömässiga konsekvenserna av en ökad användning av AI. Intressant nog angav endast 1 respondent brist på kunskap som ett hinder, vilket tyder på att okunskap i mindre grad begränsar användningen i denna grupp. Samtidigt identifierade inga respondenter tillgänglighetsproblem eller att de saknar hinder helt, vilket visar att de flesta upplever åtminstone någon form av begränsning i användningen av generativ AI.

## Sektion 6: Förslag för att öka användningen

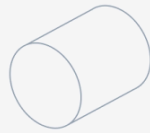
### Föredragna metoder för att lära sig om generativ AI

För att bättre förstå hur individer föredrar att lära sig om generativ AI ombads deltagarna att ange sina föredragna inlärningsmetoder. Denna flervalssfråga inkluderade olika alternativ, såsom onlinekurser eller handledningar, utbildningsappar eller verktyg med AI-integration, workshops eller seminarier, kampanjer via sociala medier samt communityforum eller diskussionsgrupper som Reddit eller Discord. Ett alternativ för "Övrigt" inkluderades också för att fånga upp ytterligare inlärningsmetoder som inte fanns med i listan. Svaren bidrar till att identifiera de mest effektiva och tillgängliga kanalerna för att utbilda människor om generativa AI-teknologier.

#### Polen

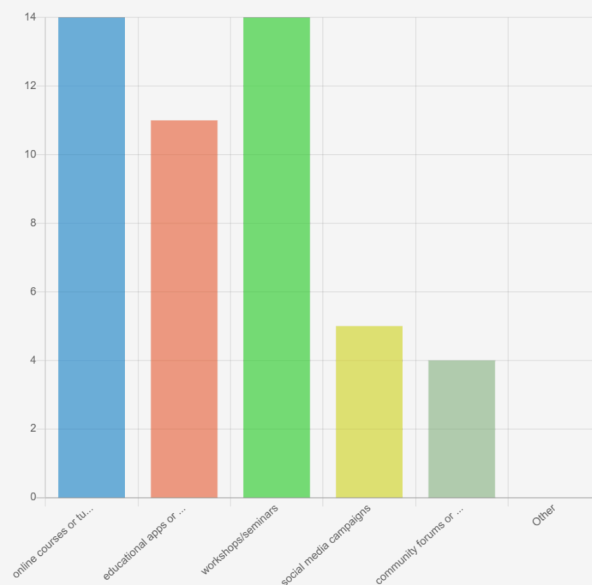


Resultaten visar att den mest föredragna metoden för att lära sig om generativ AI är onlinekurser eller handledningar, där 47 respondenter valde detta alternativ. Detta tyder på en stark preferens för strukturerat och självstyrkt lärande, som ofta erbjuder trovärdighet, djup och ibland även



certifiering. Sådana plattformar tilltalar sannolikt personer som söker omfattande innehåll som de kan ta del av i sin egen takt. Communityforum och diskussionsgrupper, såsom Reddit eller Discord, valdes av 29 respondenter. Detta speglar värdet av lärande mellan användare, där individer kan dela erfarenheter, ställa frågor och utforska olika perspektiv i en mer informell och interaktiv miljö. Utbildningsappar eller verktyg med AI-integration valdes av 27 deltagare. Detta visar på ett intresse för teknikbaserade lärverktyg som använder AI för att anpassa lärandet eller göra innehållet mer engagerande. Workshops och seminarier fick 15 röster, vilket indikerar ett mindre men ändå tydligt intresse för mer strukturerade och lärarledda utbildningsformer, både fysiska och digitala. Kampanjer via sociala medier var det minst populära alternativet bland huvudkategorierna, där endast 13 personer valde denna metod. I de öppna svaren angav fyra deltagare alternativa preferenser. Två nämnde specifikt självständigt lärande (samodzielne poznanie), medan två andra uttryckte att de saknar intresse eller behov av att lära sig om AI.

## Greklnad



De mest framträdande metoderna för att lära sig om generativ AI är onlinekurser eller handledningar samt workshops/seminarier, där 14 av 19 respondenter (73,7%) valde vardera alternativ.

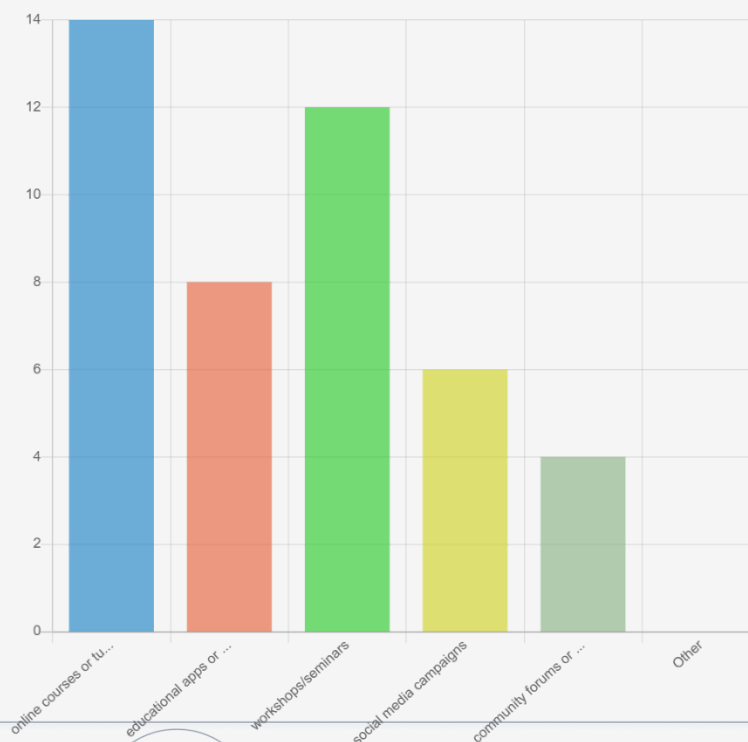
Därefter följer utbildningsappar eller verktyg med AI-integration, som valdes av 11 respondenter (57,9%), vilket visar på en efterfrågan på interaktiva och adaptiva lärandeformer. AI-drivna applikationer gör det möjligt för



användare att arbeta praktiskt med teknologin, vilket gör denna metod till ett starkt komplement till mer traditionella lärförmer.

I kontrast valdes kampanjer via sociala medier endast av 5 respondenter (26,3%), vilket tyder på att sociala medier visserligen kan sprida medvetenhet, men inte ses som en primär källa för lärande. På liknande sätt var communityforum och diskussionsgrupper (t.ex. Reddit, Discord) den minst föredragna metoden, där endast 4 respondenter (21,1%) valde detta alternativ. Detta tyder på att även om lärande mellan användare kan vara värdefullt, är det inte förstahandsvalet för de flesta när det gäller strukturerad utbildning om generativ AI. Sammanfattningsvis visar resultaten att formella och interaktiva lärmeter, såsom kurser, workshops och AI-integrerade verktyg, är de mest effektiva sätten att utbilda individer om generativ AI. Sociala medier och forum fungerar snarare som kompletterande källor, medan ökad tillgång till strukturerade och praktiska lärmiljöer blir avgörande för att stödja AI-utbildning.

### Sverige



Den mest föredragna metoden för att lära sig om generativ AI är onlinekurser eller handledningar, vilket valdes av 14 av 21 respondenter (67%). Onlinekurser gör det möjligt för användare att lära sig i sin egen takt samtidigt som de får vägledning från experter, vilket gör dem till ett populärt val för dem som söker en



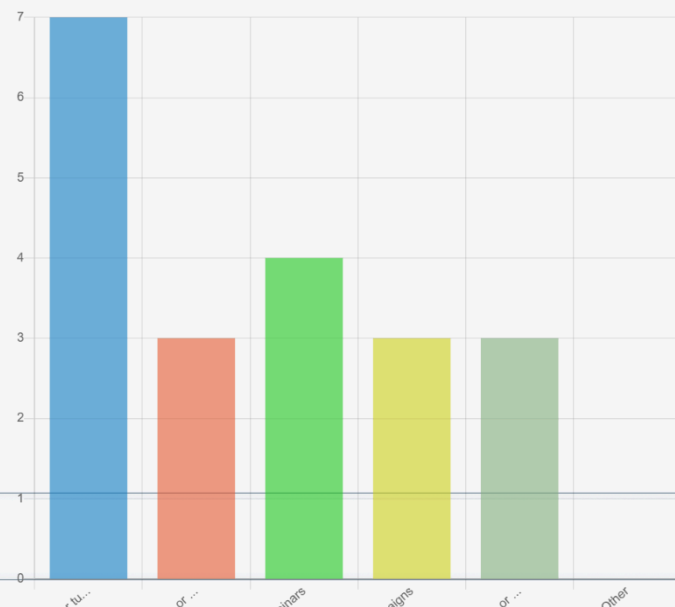


djupare förståelse av generativ AI. Workshops och seminarier är ett annat mycket uppskattat alternativ, valt av 12 av 21 respondenter (57%). Detta visar en tydlig preferens för interaktiva och praktiska lärandeformer där deltagarna kan samarbeta med yrkesverksamma och andra deltagare.

Utbildningsappar eller verktyg med AI-integration valdes av 8 av 21 respondenter (38%), vilket belyser en efterfrågan på teknologibaserade och interaktiva lärmeter. Dessa verktyg tilltalar sannolikt användare som föredrar ett mer upplevelsebaserat lärande, eftersom de erbjuder ett engagerande och dynamiskt sätt att utforska AI-koncept. Kampanjer via sociala medier föredrogs av 6 av 21 respondenter (29%), vilket visar att sociala medier spelar en viss roll i AI-utbildning, men inte är den dominerande lärmeter för de flesta. Communityforum och diskussionsgrupper (t.ex. Reddit eller Discord) valdes av 4 av 21 respondenter (19%), vilket tyder på att även om vissa uppskattar erfarenhetsutbyte och kunskapsdelning i realtid, är detta inte den mest använda metoden för strukturerat lärande. Sammanfattningsvis visar resultaten att de flesta användare föredrar strukturerade och expertledda lärförmer, såsom onlinekurser och workshops. Samtidigt finns ett tydligt intresse för interaktiva verktyg och communitybaserat lärande, vilket indikerar att en mångfald av utbildningsresurser behövs för att tillgodose olika preferenser och lärstilar.

### Serbien

De föredragna metoderna för att lära sig om generativ AI visar på en variation av inlärningspreferenser bland respondenterna. Onlinekurser eller handledningar är den mest populära metoden, där 7 respondenter valde detta alternativ. Workshops eller seminarier valdes av 4





respondenter, vilket visar ett intresse för mer formella och interaktiva lärmiljöer där deltagarna kan samarbeta direkt med experter och andra deltagare i realtid.

Utbildningsappar eller verktyg med AI-integration lockade 3 respondenter, vilket tyder på att praktiskt och hands-on-lärande genom AI-baserade verktyg är ett värdefullt sätt för vissa att förstå generativ AI. Communityforum eller diskussionsgrupper (såsom Reddit eller Discord) valdes också av 3 respondenter, vilket pekar på en preferens för informellt lärande genom interaktion mellan användare, där individer kan utbyta idéer, ställa frågor och samarbeta kring lösningar. Slutligen var kampanjer via sociala medier den minst populära metoden, med endast 3 respondenter som valde detta alternativ. Detta tyder på att även om sociala medier kan fungera som en informationskälla, föredrar respondenterna mer strukturerade eller gemenskapsbaserade lärmeter.

## Analysis

Data visar ett starkt beroende av teknik i Polen, Grekland, Serbien och Sverige, där de flesta respondenter använder digitala enheter dagligen. I Polen och Serbien rapporterade majoriteten nästan konstant användning (57 % respektive 83,3 %), medan Grekland visade en liknande trend, där nästan alla deltagare använder teknik ofta. Sverige hade också hög daglig användning, men med en något större balans mellan konstant och frekvent användning. Sammantaget belyser resultaten den avgörande rollen som digitala verktyg spelar i kommunikation, arbete och underhållning. Med mycket få rapporter om låg teknikanvändning understryker data ett växande beroende av digitala enheter och betonar behovet av digital kompetens och ansvarsfull användning i alla regioner.

Sociala medier är den mest använda tjänsten i Polen (90 %), Grekland (89 %) och Serbien (91,7 %), vilket visar dess centrala roll i kommunikation och underhållning. Underhållningsplattformar har också hög användning, särskilt i Polen (61 %) och Serbien (66,7 %), medan användningen av spel varierar,





med lägre nivåer i Grekland (10,5 %) och Sverige (9,5 %). AI-baserade applikationer blir allt vanligare, med hög användning i Grekland (79 %) och måttlig användning i Polen (42 %) och Serbien (41,7 %). Sverige utmärker sig genom fokus på utbildningsverktyg (76,2 %) och AI-appar (47,6 %), medan sociala medier (23,8 %) och underhållning (19 %) har lägre användning. Sammantaget dominerar sociala medier i de flesta länder, AI och utbildningsverktyg är på uppgång, och underhållning är fortsatt betydelsefullt, även om användningsmönstren varierar mellan regioner.

I alla fyra länder varierar kännedomen om generativ AI, men Polen och Sverige visar de högsta nivåerna av medvetenhet. I Polen rapporterar över 80 % av respondenterna minst måttlig kännedom (nivå 3–5), varav 52 % har hög kunskap (nivå 4–5). På liknande sätt anger 71,4 % av deltagarna i Sverige nivå 4 eller 5, vilket tyder på bred exponering. Grekland följer efter, där de flesta respondenter (89 %) ligger på nivå 3–4, men endast två personer anser sig ha hög kompetens (nivå 5). Serbien visar lägst kännedom, med endast tre respondenter på nivå 5 och en på nivå 2, vilket tyder på mindre engagemang i AI-teknologier jämfört med övriga länder. Sammantaget visar alla länder en växande medvetenhet om generativ AI, men Polen och Sverige ligger i framkant, medan Grekland och Serbien har fler respondenter på måttlig till låg nivå.

I Polen, Grekland, Sverige och Serbien framstår sociala medier och onlinepublikationer som de dominerande informationskällorna om generativ AI, även om deras betydelse varierar mellan länder. I Polen är sociala medier den vanligaste källan (69,5 %), följt av onlinepublikationer (53,7 %), medan båda källorna är lika populära i Serbien (83,3 %). I Grekland är dessa två kanaler också lika viktiga, med 15 av 19 respondenter som använder dem, medan onlinepublikationer i Sverige har en liten fördel (52,4 %) jämfört med sociala medier (42,9 %). Utbildningsinstitutioner spelar en större roll i Sverige (47,6 %) och Polen (30,5 %) än i Grekland (15,8 %) och Serbien (33,3 %), vilket tyder på att formell utbildning är mer integrerad i AI-lärande i vissa regioner. Vänner och familj påverkar kunskap om AI i högre grad i Polen (40,2 %) och Grekland (57,9 %), medan deras påverkan är mindre i Sverige (19 %).

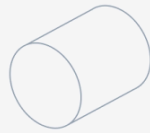


och obefintlig i Serbien. Dessa skillnader visar varierande grad av beroende av formella respektive informella källor mellan länderna.

I alla fyra länder—Polen, Grekland, Sverige och Serbien—är ChatGPT det mest kända och använda generativa AI-verktyget, med nästan universell användning från 91,6 % i Polen till 100 % i Grekland, Sverige och Serbien. DALL·E är det näst mest populära verktyget, men med varierande kännedom, från 31,3 % i Polen till endast en användare i Serbien. Bing Image Creator har måttlig användning i Polen (18,1 %), men är betydligt mindre känt i övriga länder. Produktivetsverktyg som Copilot, Gamma och SlidesGPT har generellt låg användning, även om Grekland visar högst kännedom om Copilot (57,9 %). Serbien saknar helt användning av SlidesGPT och Quizard, medan Grekland har mycket begränsad användning av dessa verktyg. Kategorin "Övrigt" visar att fler AI-verktyg används, särskilt i Polen, där verktyg som Midjourney, Stable Diffusion och Claude nämns. Detta visar att textbaserade AI-verktyg dominerar globalt, medan användningen av bildgenerering och specialiserade verktyg varierar mellan länder.

I alla fyra länder framstår förbättrad effektivitet och innehållsgenerering som de viktigaste fördelarna med generativ AI. I Polen ser 57 % AI som ett verktyg för att effektivisera arbetsflöden, medan siffran i Grekland är ännu högre (79 %). Liknande mönster syns i Sverige (52,4 %) och Serbien (58,3 %). Innehållsgenerering värderas särskilt högt i Grekland (84 %) och Polen (54 %), medan det har en mer sekundär roll i Sverige (42,9 %) och Serbien. Kommunikation via chatbots och översättning är mer uppskattat i Polen (47 %) och Sverige (28,6 %) än i Serbien (16,7 %) och Grekland (37 %). Personligt lärande har måttlig betydelse i alla länder, med Grekland (47 %) i topp. Kreativitet är mindre framträdande, särskilt i Sverige (9,5 %). Underhållning är minst viktigt, med mycket låga siffror. Samtidigt finns viss skepticism, särskilt i Polen (17 %) och Sverige (14,3 %), medan alla i Grekland ser minst en fördel.

Oro kring generativ AI varierar mellan länderna, men vissa gemensamma teman framträder. Beroende av AI och förlust av färdigheter är den största



oron i Polen (75,9 %) och Grekland (63 %). Desinformation är också en stor oro i dessa länder. I Sverige är jobbförlust den största oron (76,2 %), medan etiska frågor och integritet dominerar i Serbien (66,7 % vardera). Integritet är särskilt viktigt i Polen (62,7 %) och Grekland (47 %), men mindre i Sverige (19 %). Säkerhetsrisker förekommer i flera länder men är lägst i Sverige. Miljöfrågor nämns i Polen och Serbien, medan Sverige har flest respondenter utan oro (14,3 %). Detta visar att olika länder prioriterar olika risker beroende på kontext.

Attityder till generativ AI varierar mellan länderna. I Polen dominerar en neutral inställning (3), men många är också måttligt positiva (4). Grekland och Sverige är mest positiva, med majoriteten som ger betyget 4 och vissa 5. Serbien är mest skeptiskt, där betyg 2 är vanligast, följt av 3, och få ger högsta betyg. Sammantaget är Sverige och Grekland mest optimistiska, Polen balanserat, och Serbien mest försiktigt.

Användningen av generativ AI varierar tydligt mellan länderna. Grekland har högst användning, med 63 % daglig användning. Polen följer med stark men något lägre användning. Sverige visar en mer balanserad användning, medan Serbien har lägst nivå, där de flesta använder AI endast ibland eller sällan. Detta visar att AI är mest integrerat i Grekland och Polen, medan Serbien fortfarande befinner sig i ett tidigt skede.

Generativ AI används främst inom arbete och utbildning i alla länder. Grekland leder i arbetsrelaterad användning (89,5 %), följt av Serbien, Polen och Sverige. Utbildning är också viktigt, särskilt i Polen och Grekland. Personlig utveckling är betydande i Sverige och Grekland. Underhållning används i viss mån, men sociala medier har generellt låg användning av AI. Detta visar att AI främst används för produktivitet och lärande.

I alla länder är brist på tillit till AI:s noggrannhet en stor barriär. Rädsla för beroende är särskilt stark i Sverige och Grekland. Integritet och datasäkerhet är också viktiga hinder, liksom kostnader. Brist på kunskap påverkar särskilt Sverige och Grekland. Tillgänglighetsproblem är mindre vanliga. Samtidigt rapporterar vissa inga hinder alls, vilket visar att acceptansen ökar.



I alla länder är onlinekurser den mest föredragna metoden för att lära sig om AI. Workshops och seminarier är också populära, särskilt i Grekland och Sverige. AI-baserade utbildningsverktyg är efterfrågade i alla länder. Forum används mest i Polen men mindre i övriga länder. Sociala medier är minst populära som lärandekälla. Sammantaget föredras strukturerade och interaktiva lärandemetoder, medan sociala plattformar främst fungerar som komplement.

## Slutsats

Resultaten visar ett starkt beroende av digital teknik i Polen, Grekland, Serbien och Sverige, där sociala medier är den mest använda plattformen. AI-verktyg och utbildningsapplikationer blir allt vanligare, särskilt i Sverige och Grekland, vilket speglar en övergång mot mer avancerad digital användning. Dessa trender betonar vikten av digital kompetens och ansvarsfull teknikanvändning, så att användare effektivt kan navigera i det föränderliga digitala landskapet.

Medvetenheten om generativ AI varierar, där Polen och Sverige visar högre kännedom, medan Grekland och Serbien uppvisar en mer måttlig nivå av engagemang. ChatGPT är det mest kända AI-verktyget i samtliga länder, även om användningen av bildgenerering och produktivitetssinriktade AI-verktyg är ojämn. De främsta hindren för AI-användning inkluderar bristande tillit, integritetsproblem och rädsla för beroende, särskilt i Sverige och Grekland. Att hantera dessa utmaningar genom utbildning och ökad transparens kommer att vara avgörande för att främja en bredare acceptans av AI.

Effektivitet, automatisering och innehållsgenerering är de mest värderade fördelarna med AI, men oro kring desinformation, etik och säkerhet är fortsatt utbredd. Sverige uttrycker störst oro för jobbförlust, medan Grekland och Sverige uppvisar den högsta graden av optimism kring AI:s påverkan. Serbien





är mest försiktigt, vilket speglar en mer återhållsam inställning till AI-integration. Dessa resultat tyder på att AI-användning formas av regionala ekonomiska, etiska och samhällsliga perspektiv.

Utbildning spelar en avgörande roll för att förbättra AI-kompetensen, där onlinekurser, workshops och AI-integrerade verktyg är de mest föredragna lärometoderna. Polen och Sverige visar ett större beroende av formell utbildning, medan Grekland och Serbien använder en kombination av formellt och informellt lärande. I takt med att AI fortsätter att utvecklas blir det avgörande att främja tillgänglig utbildning och hantera centrala utmaningar för att säkerställa en ansvarsfull användning och maximera teknikens fördelar.

