

GenAI-ramverket – Mikrokvalifikationer

100 mentors

PCSS

iRIS
SUSTAINABLE DEVELOPMENT

helixconnect

4et+



Innehållsförteckning

Inledning.....	4
Avsnitt 1: Demografi.....	4
Polen.....	4
Grekland.....	5
Sverige.....	5
Serbien.....	6
Avsnitt 2: Användning av teknik.....	6
Hur ofta teknik används i vardagen.....	6
Polen.....	7
Grekland.....	8
Sverige.....	8
Serbien.....	8
Typer av tjänster.....	9
Polen.....	9
Grekland.....	10
Sverige.....	11
Serbien.....	11
Avsnitt 3: Kunskap om generativ AI (GenAI).....	12
Kännedom om verktyg och tekniker för generativ AI.....	12
Polen.....	12
Grekland.....	13
Sverige.....	14
Serbien.....	14
Primära informationskällor om generativ AI.....	15
Polen.....	15
Grekland.....	16
Sverige.....	16
Serbien.....	17
Kända eller använda verktyg för generativ AI.....	17
Polen.....	18
Grekland.....	19
Sverige.....	20
Serbien.....	21
Avsnitt 4: Uppfattningar om generativ AI.....	21
De viktigaste fördelarna med generativ AI i vardagen.....	21
Polen.....	22



Grekland.....	23
Sverige.....	24
Serbien.....	25
Farhågor kring generativ AI.....	25
Polen.....	26
Grekland.....	27
Sverige.....	28
Serbien.....	28
Allmän inställning till generativ AI.....	29
Polen.....	29
Grekland.....	30
Sverige.....	31
Serbien.....	32
Avsnitt 5: Användning av generativ AI.....	32
Hur ofta används verktyg för generativ AI.....	32
Polen.....	33
Grekland.....	34
Sverige.....	34
Serbien.....	35
Sektorer där generativa AI-verktyg används.....	35
Polen.....	36
Grekland.....	37
Sverige.....	38
Serbien.....	39
De största hindren för användningen av generativa AI-verktyg.....	39
Polen.....	40
Grekland.....	41
Sverige.....	42
Serbien.....	43
Avsnitt 6: Förslag för att öka användningen.....	44
Föredragna metoder för att lära sig om generativ AI.....	44
Polen.....	44
Grekland.....	45
Sverige.....	46
Serbien.....	47
Analys.....	48
Slutsats.....	54





Inledning

Avsnitt 1: Demografiska uppgifter

Undersökningen samlade in demografiska uppgifter om ålder, kön, boplatans land, utbildningsbakgrund och yrke. Respondenterna ombads ange sin åldersgrupp, indelad i under 18, 18–24, 25–29 eller 30 och äldre. Denna indelning hjälper till att förstå åldersfördelningen inom urvalet.

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

Utbildningsbakgrunden bedömdes genom att deltagarna ombads ange sin högsta utbildningsnivå, med valmöjligheterna gymnasieutbildning, grundutbildning, forskarutbildning eller annan specificerad kvalifikation. Slutligen lämnade respondenterna information om sin nuvarande sysselsättning, med valmöjligheterna student, deltidsanställd, heltidsanställd, arbetslös eller annan specificerad kategori.

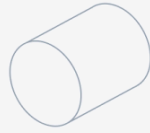
Polen

Datauppsättningen omfattar 83 respondenter, alla bosatta i Polen. Åldersfördelningen är ganska jämn, med 32 respondenter (27,7 %) under 18 år, följt av 16 respondenter (19,3 %) i åldersgruppen 18–24 år. Åldersgruppen 25–29 år utgör 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 %) föredrog 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 forskarutbildning. Ett litet antal (3 respondenter, 3,6 %) har en grundutbildning, och 11





respondenter (13,3 %) uppgav andra utbildningsbakgrunder, inklusive specialiserade tekniska eller yrkesinriktade examina.

När det gäller sysselsättningsstatus består den största gruppen av heltidsanställda (37 respondenter, 44,6 %). Dessutom uppgav 3 respondenter (3,6 %) att de var deltidsanställda, medan 25 respondenter (30,1 %) är studenter. Arbetslösa utgör 7 respondenter (8,4 %), och 11 respondenter (13,3 %) angav kategorin "annat", varav 6 specifikt uppgav att de är gymnasieelever ("Uczeń w liceum").

Grekland

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

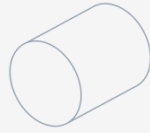
När det gäller utbildningsbakgrund är respondenterna nästan jämnt fördelade mellan grundutbildning (8 personer) och forskarutbildning (8 personer), medan 2 personer endast har gymnasieutbildning och 1 person angav "Annat". Åldersgruppen 30+ har en högre andel med magisterexamen, medan gruppen 18–24 år huvudsakligen består av studenter på grundnivå. I gruppen 25–29 år finns en blandning av personer med grundutbildning, magisterexamen och gymnasieutbildning, vilket tyder på en övergångsfas där vissa fortsätter med högre studier medan andra går ut i arbetslivet.

Sysselsättningsdata visar att 16 av 19 personer är heltidsanställda, medan 3 personer är studenter. Gruppen 30+ är övervägande sysselsatt, vilket stämmer överens med deras högre utbildningsnivå och arbetslivserfarenhet. Gruppen 18–24 består uteslutande av studenter, medan gruppen 25–29 omfattar både studenter och heltidsanställda, vilket återspeglar en fas där många övergår från utbildning till sysselsättning.

Sverige

Datauppsättningen representerar 21 personer bosatta i Sverige, varav majoriteten tillhör åldersgruppen 18–24 år (15 personer). Gruppen 25–29 år





består av 5 personer, medan endast 1 person är 30+. Detta tyder på att urvalet huvudsakligen består av unga personer, med en stark representation av personer i tidig vuxen ålder.

När det gäller könsfördelningen omfattar datasetet 8 män, 12 kvinnor och 1 person som identifierar sig som "Annat". Detta indikerar en liten kvinnlig majoritet, med en mångfaldig representation av könsidentiteter.

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

Sysselsättningsstatusen i datasetet är blandad, med 9 personer som arbetar heltid, 5 som arbetar deltid och 7 som identifierar sig som studenter. Med tanke på den stora andelen personer i åldersgruppen 18–24 år är antalet studenter förväntat, eftersom många sannolikt fortsätter sin utbildning.

Serbien

Datauppsättningen representerar 12 personer bosatta i Serbien, där majoriteten tillhör åldersgruppen 25–29 år (8 personer), medan 4 personer är i åldern 18–24 år. Det är värt att notera att det inte finns några respondenter som är 30 år eller äldre, vilket indikerar att urvalet främst består av unga vuxna som antingen befinner sig i början av sin karriär eller fortfarande studerar. Könsfördelningen är jämnt fördelad, med 6 män och 6 kvinnor representerade i datasetet. När det gäller utbildningsbakgrund visar datasetet en jämn fördelning mellan personer med grundexamen (5 personer) och personer med forskarutbildning (5 personer), medan 2 personer endast har avslutat gymnasieutbildning. Uppgifterna om sysselsättning visar att 6 personer är heltidsanställda, 2 arbetar deltid och 4 är studenter. Det faktum att en tredjedel av respondenterna fortfarande studerar stämmer överens med förekomsten av åldersgruppen 18–24 år, som är mer benägna att gå på universitet.



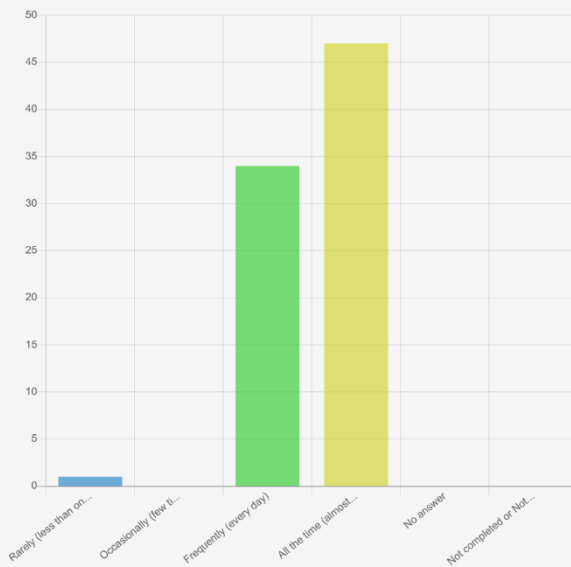


Avsnitt 2: Användning av teknik

Frekvensen av teknikanvändning i vardagen

Detta underavsnitt mäter hur ofta individerna använder teknik i sitt dagliga liv, med fokus på enheter som 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 svarsalternativ gör det möjligt för respondenterna att ange omfattningen av sin teknikanvändning, från minimal interaktion till kontinuerlig användning under hela dagen. Frågan ger insikt i nivån av teknikanvändning, vilket kan vara relevant för att förstå digitala vanor, beroende av enheter eller teknikens roll i dagliga aktiviteter.



Polen

Utifrån svaren från 82 deltagare uppger majoriteten att de använder teknik i stor utsträckning i sin vardag. Hela 47 av de 82 tillfrågade (57 %) uppger att de använder teknik "Hela tiden (nästan hela dagen)". Detta tyder på att över hälften av de tillfrågade är starkt beroende av digitala enheter som smartphones, datorer och surfplattor för arbete, kommunikation, underhållning eller andra dagliga aktiviteter. Samtidigt

angav 34 av 82 respondenter (41 %) att de använder teknik "ofta (varje dag)". Även om de kanske inte är uppkopplade hela tiden, använder de ändå teknik som en del av sin dagliga rutin. Endast 1 av 82 respondenter (1 %) uppger att de använder teknik "sällan (mindre än en gång i veckan)". Detta är en mycket liten andel, vilket understryker att tekniken har blivit en nästan oundgänglig del av det moderna livet för de flesta människor. Sammantaget visar uppgifterna på en stark integration av tekniken i de dagliga rutinerna, där 98 % av de



Co-funded by
the European Union

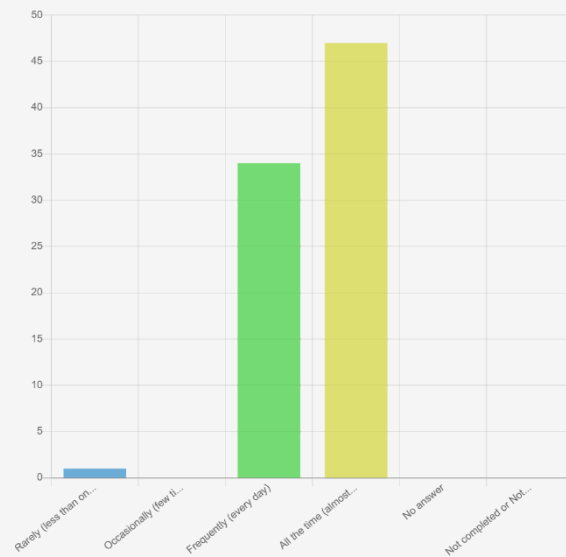
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



tillfrågade använder den antingen ofta eller hela tiden. Detta tyder på att digitala enheter spelar en avgörande roll för kommunikation, arbete, lärande och underhållning.

Grekland

Majoriteten av de svarande, totalt 12, uppgav att de använder teknik *hela tiden (nästan hela dagen)*, vilket tyder på ett starkt beroende av digitala enheter som smartphones, datorer eller surfplattor. Ytterligare 6 deltagare uppgav att de använder teknik *ofta (varje dag)*. Även om detta inte är lika intensivt som kontinuerlig användning, speglar det ändå en regelbunden och rutinmässig interaktion med teknik. Endast en respondent uppgav att hen använder teknik *ibland (några gånger i veckan)*, vilket tyder på att begränsad användning är ganska sällsynt i denna grupp. Sammantaget visar data tydligt att den stora majoriteten av deltagarna är mycket engagerade i teknik i sitt dagliga liv, vilket kan påverka deras beredskap eller förmåga att anamma nya digitala innovationer såsom generativ AI.



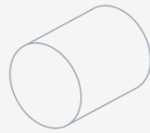
Sverige

De tillhandahållna uppgifterna belyser frekvensen av teknikanvändning och de typer av digitala tjänster som respondenterna regelbundet använder. Bland de 21 registrerade svaren använder 20 % (5 av 21) teknik "hela tiden (nästan hela dagen)", medan 80 % (16 av 21) använder den "ofta (varje dag)".

Serbien

Majoriteten av respondenterna anger att de använder teknik "hela tiden (nästan hela dagen)", där 10 av 12 personer (83,3 %) valde detta alternativ.

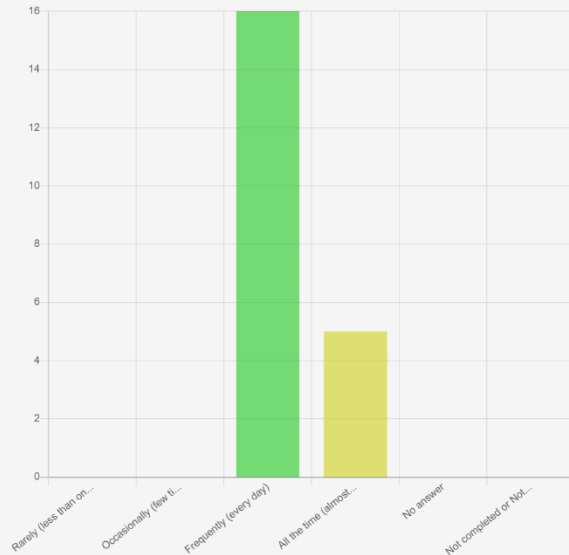




Detta tyder på att tekniken spelar en viktig roll i deras vardag, troligen för arbete, kommunikation, underhållning och andra viktiga aktiviteter.

Endast en respondent (8,3 %) uppgav att de använder tekniken "ofta (varje dag)", vilket fortfarande innebär regelbunden användning men med något lägre intensitet jämfört med de som använder den hela dagen. Samtidigt valde endast en person (8,3 %) "ibland (några gånger i veckan)", vilket indikerar ett betydligt lägre beroende av digitala enheter.

Dessa resultat belyser teknikens genomgripande roll i det moderna livet, särskilt bland dem som är starkt beroende av den för både privat och yrkesmässigt bruk. Den överväldigande preferensen för konstant teknikanvändning tyder på ett växande beroende av digitala verktyg, vilket förstärker vikten av digital kompetens och ansvarsfull teknikanvändning i vardagen.



Typer av tjänster

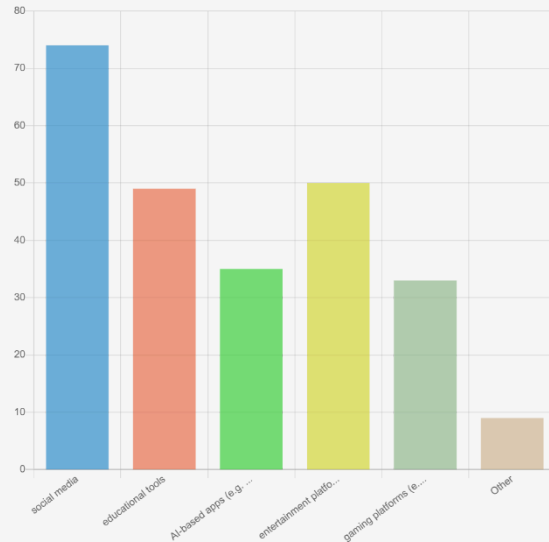
Detta underavsnitt mäter de olika typer av digitala tjänster som spelar en betydande roll i det dagliga livet, där individer använder dem för olika ändamål. Svartalternativen inkluderar sociala medier, utbildningsverktyg, AI-baserade appar (såsom chattbotar och bildgeneratorer), underhållningsplattformar (streamingtjänster och VR) samt spelplattformar (Steam, PlayStation Network, Xbox Live). Dessutom finns ett alternativ för "övrigt" som gör det möjligt för respondenterna att ange eventuella ytterligare tjänster som de använder. Dessa val hjälper till att identifiera omfattningen av digitala interaktioner, från kommunikation och lärande till underhållning och spel. Att förstå användningsmönster inom dessa kategorier ger insikt i användarnas preferenser, digitala vanor och onlinetjänsternas roll i vardagliga aktiviteter.





Polen

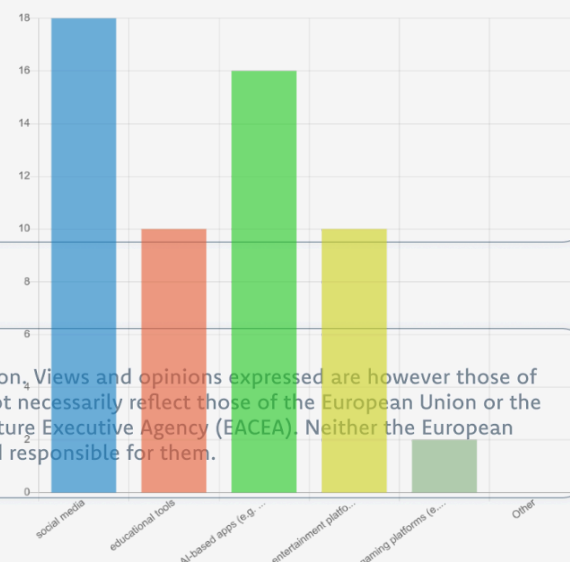
Bland de analyserade kategorierna är sociala medier den mest använda tjänsten, där 75 av 83 respondenter (90 %) uppger att de använder dem regelbundet. Utbildningsverktyg används av 50 av 83 respondenter (60 %), vilket tyder på en stark preferens för resurser för lärande och professionell utveckling. När det gäller nya tekniker används AI-baserade applikationer, inklusive chattbottar och verktyg för bildgenerering, av 35 av 83 respondenter (42 %). Detta återspeglar en måttlig användningsgrad, sannolikt påverkad av den växande integrationen av AI-verktyg i både personliga och professionella sammanhang. Även om AI-drivna tjänster ökar i popularitet är de fortfarande mindre vanliga än sociala medier och utbildningsverktyg.



Underhållningsplattformar, såsom streamingtjänster och VR-plattformar, används av 51 av 83 respondenter (61 %), vilket gör dem till den näst mest populära kategorin efter sociala medier. Slutligen används spelplattformar, inklusive Steam, PlayStation Network och Xbox Live, av 33 av 83 respondenter (40 %). Även om spel fortfarande är en viktig digital aktivitet har det en lägre användningsgrad jämfört med streamingtjänster för underhållning och sociala medier.

Grekland

Data visar att sociala medier är den mest använda tjänsten bland respondenterna, där 17 av 19 deltagare uppger att de använder dem regelbundet. AI-baserade appar,



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

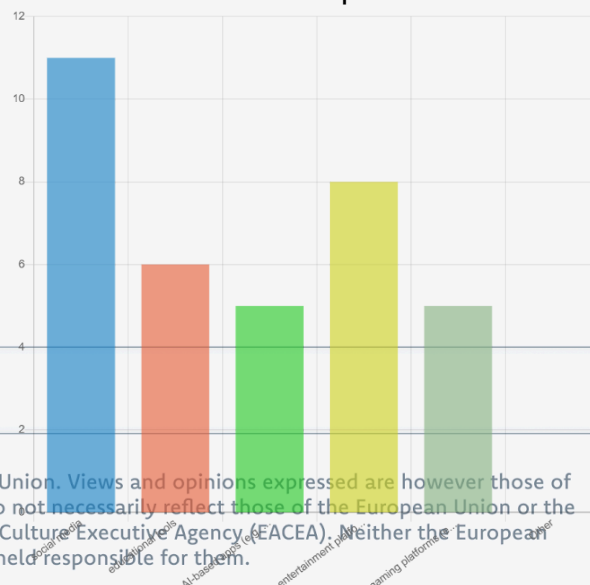


inklusive chattbottar, bildgenereringsverktyg och musikgeneratorer, används av 15 av 19 respondenter. Utbildningsverktyg används regelbundet av 10 deltagare, vilket visar att drygt hälften av respondenterna integrerar teknik i inlärningsprocesser. Underhållningsplattformar som streamingtjänster och VR-plattformar används också av 10 deltagare, vilket indikerar en balans mellan aktiva och passiva former av engagemang med teknik. Å andra sidan används spelplattformar som Steam, PlayStation Network eller Xbox Live av endast 2 deltagare.

Sverige

Datauppsättningen består av 21 svar som anger vilka typer av tjänster användarna använder regelbundet. Nedan följer en sammanställning av resultaten baserat på användningsfrekvensen för varje kategori.

Utbildningsverktyg framträdde som den mest använda tjänsten, där 16 av 21 respondenter (76,2 %) uppgav att de använde dem regelbundet. Detta tyder på att en betydande andel av användarna använder sig av onlineplattformar för lärande, digitala kurser eller utbildningsappar. AI-baserade applikationer, inklusive chattbottar, verktyg för bildgenerering och musikgeneratorer, används av nästan hälften av respondenterna (47,6 %). Uppgifterna belyser den ökande rollen som artificiell intelligens spelar i vardagliga digitala upplevelser. Endast 5 av 21 respondenter (23,8 %) uppgav att de använder sociala medier regelbundet. Även om sociala medier generellt sett anses vara en dominerande digital tjänst, kan den lägre användningen i denna dataset tyda på att de tillfrågade användarna 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 att de använder dem regelbundet. Endast en användare (4,8 %) uppgav att de använder



Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



tjänster utanför de fördefinierade kategorierna.

Serbien

Den mest använda tjänsten bland respondenterna är sociala medier, där 11 av 12 personer (91,7 %) uppger att de använder dem regelbundet.

Underhållningsplattformar, inklusive streamingtjänster och VR-plattformar, används också i stor utsträckning, där 8 av 12 respondenter (66,7 %) uppger att de använder dem regelbundet. Spelplattformar, såsom Steam, PlayStation Network och Xbox Live, används regelbundet av 5 av 12 respondenter (41,7 %). AI-baserade applikationer, inklusive chattbotar, verktyg för bildgenerering och musikgeneratorer, används regelbundet av 5 av 12 deltagare (41,7 %).

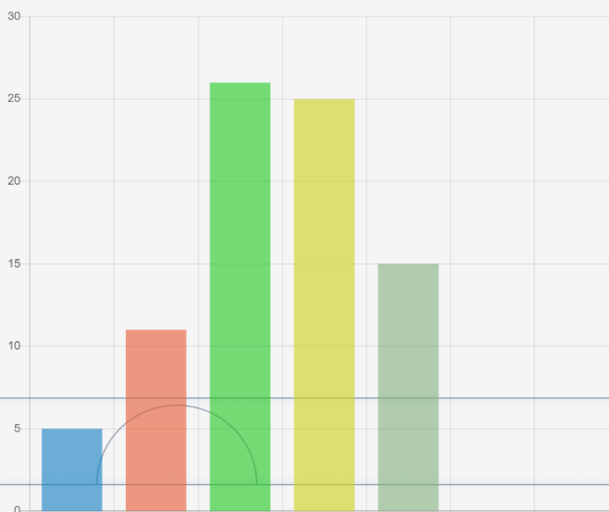
Detta återspeglar den ökande användningen av AI-teknik inom olika områden, såsom kreativitet, produktivitet och underhållning. Utbildningsverktyg används däremot av 6 av 12 respondenter (50 %).

Avsnitt 3: Medvetenhet om generativ AI (GenAI)

Kännedom om verktyg och tekniker för generativ AI

I detta underavsnitt bedöms hur väl individerna känner till verktyg och tekniker för generativ AI. Respondenterna ombeds att betygsätta sin kännedom på en skala från 1 till 5, där 1 står för "inte alls bekant" och 5 för "mycket bekant".

Polen



Svarfördelningen speglar en bred variation i kännedom, med en märkbar koncentration i det måttliga till höga intervallet. Majoriteten av respondenterna hamnar inom nivå 3 och 4, där varje kategori står för 30 % av svaren – 26 respektive 25



Co-funded by the European Union

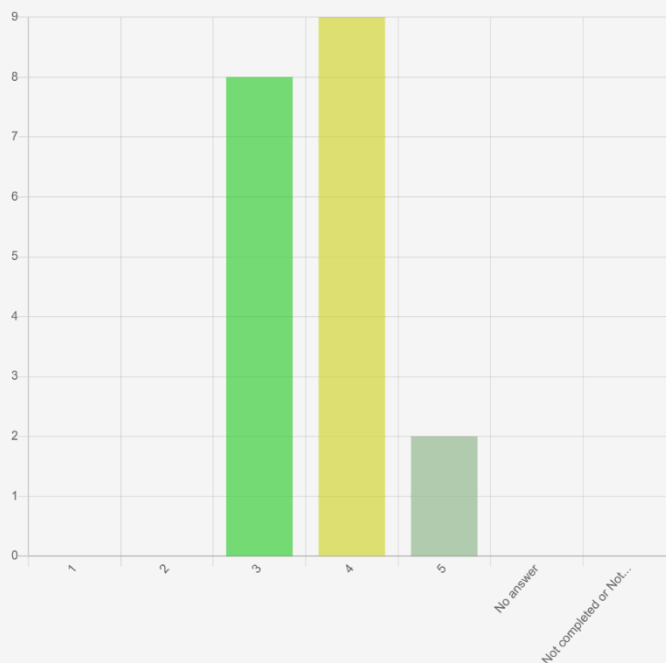
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



personer. Detta tyder på att de flesta deltagarna har åtminstone en måttlig förståelse för generativ AI, vilket sannolikt härrör från personlig användning, utbildningserfarenheter eller exponering på arbetsplatsen. En mindre men ändå betydande del av urvalet, 15 respondenter (22 %), angav kännedom på nivå 5, vilket indikerar en hög grad av expertis eller frekvent interaktion med dessa tekniker. Däremot angav endast 5 respondenter (6 %) kännedom på nivå 1, vilket visar att mycket få individer saknar erfarenhet av verktyg för generativ AI. Samtidigt valde 11 respondenter (12 %) nivå 2, vilket indikerar en grundläggande men begränsad förståelse för dessa tekniker.

Sammantaget visar resultaten att mer än 80 % av deltagarna (nivå 3, 4 och 5) har åtminstone en måttlig kännedom om generativ AI, där 52 % uppger att de har goda kunskaper (nivå 4 och 5). Den relativt låga andelen respondenter i den nedre delen av skalan (nivå 1 och 2) förstärker uppfattningen att de flesta i detta urval har kommit i kontakt med dessa tekniker i viss utsträckning.

Grekland



Bland de 19 deltagarna bedömde majoriteten sin kännedom om verktyg och tekniker för generativ AI till nivå 4, där 9 personer valde detta alternativ. Detta tyder på att nästan hälften av de svarande har en ganska gedigen förståelse för eller regelbunden kontakt med sådana verktyg. Åtta deltagare bedömde sin kännedom till nivå 3, vilket indikerar en grundläggande eller inledande

kunskapsnivå. Endast två respondenter valde nivå 5, vilket speglar en mer avancerad eller fördjupad kännedom. Dessa resultat pekar på en generellt måttlig medvetenhetsnivå,

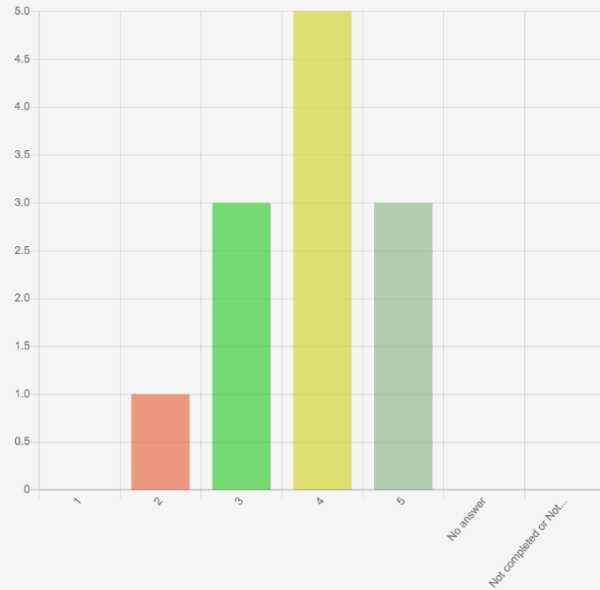




där de flesta är något bekanta med generativ AI, även om få anser sig vara mycket kunniga.

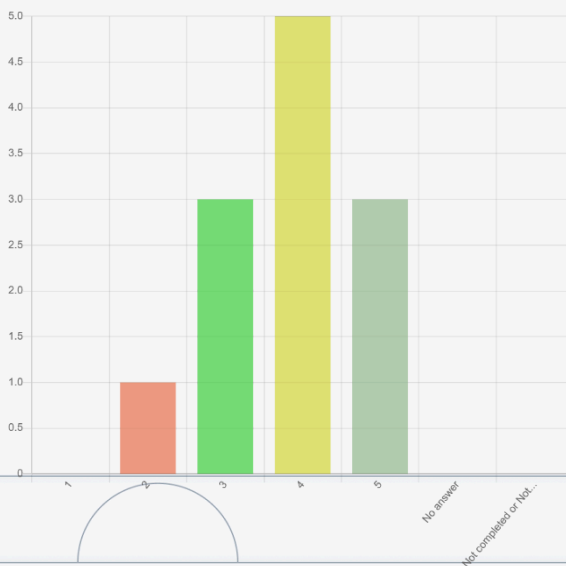
Sverige

Bland de 21 deltagarna från Sverige bedömde 23,8 % (5 av 21) sin kännedom om generativ AI till den högsta nivån (5), medan majoriteten, 47,6 % (10 av 21), bedömde den till 4. De återstående 28,6 % (6 av 21) hade lägre kunskapsnivåer, med en betygsättning på 3. Detta tyder på att de flesta respondenterna har en relativt hög medvetenhet om generativ AI-teknik, där över 70 % (15 av 21) betygsatte sin kunskap som 4 eller 5. En betydande andel har dock fortfarande måttlig kunskap, vilket belyser möjligheterna till vidareutbildning och exponering för AI-framsteg.



Serbien

Tre deltagare gav sin kännedom betyget 5, vilket indikerar en hög kunskapsnivå och sannolikt regelbunden användning av AI-baserade verktyg, såsom chattbottar, bildgenereringssystem och musikgeneratorer. Fem (5) respondenter gav sin kännedom betyget 4, vilket tyder på att de har en gedigen förståelse för generativa AI-verktyg. Även om de kanske inte är experter är de sannolikt väl förtrogna med dessa



Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



tekniker och använder dem med lätthet, vilket indikerar en god nivå av skicklighet och engagemang. Tre (3) deltagare gav betyget 3, vilket återspeglar en måttlig kännedom med viss exponering för generativ AI, men de kanske inte är lika bekväma med eller använder verktygen så ofta, vilket indikerar en grundläggande eller inledande förståelse.

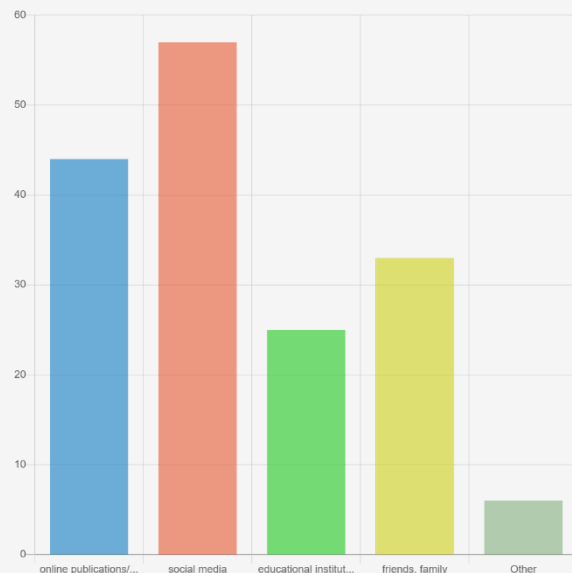
Slutligen gav en respondent betyget 2, vilket tyder på begränsad erfarenhet av eller kunskap om generativa AI-verktyg.

Primära informationskällor om generativ AI

För att få en tydligare förståelse för varifrån individerna främst hämtar sin information om generativ AI mäter detta underavsnitt de viktigaste kunskapskällorna om ämnet. Denna fråga tillät flera val och inkluderade en rad alternativ såsom onlinepublikationer, artiklar och bloggar; sociala medieplattformar; utbildningsinstitutioner; vänner och/eller familj; samt en öppen kategori "annat" för eventuella ytterligare källor som inte anges.

Polen

Av 83 respondenter angav 44 personer, vilket motsvarar 53,7 %, att de använder onlinepublikationer, artiklar eller bloggar som primär informationskälla om generativ AI. Den vanligaste informationskällan var sociala medier, vilket valdes av 57 av 83 respondenter, eller 69,5 %. Detta belyser den utbredda användningen av plattformar som Twitter, YouTube, LinkedIn och andra för att lära sig om generativ AI. Utbildningsinstitutioner valdes av 25 respondenter, vilket utgör 30,5 % av det totala antalet. Även om detta inte är lika dominerande som online- eller sociala källor, visar det ändå att nästan en tredjedel av människorna förlitar sig på skolor, universitet eller

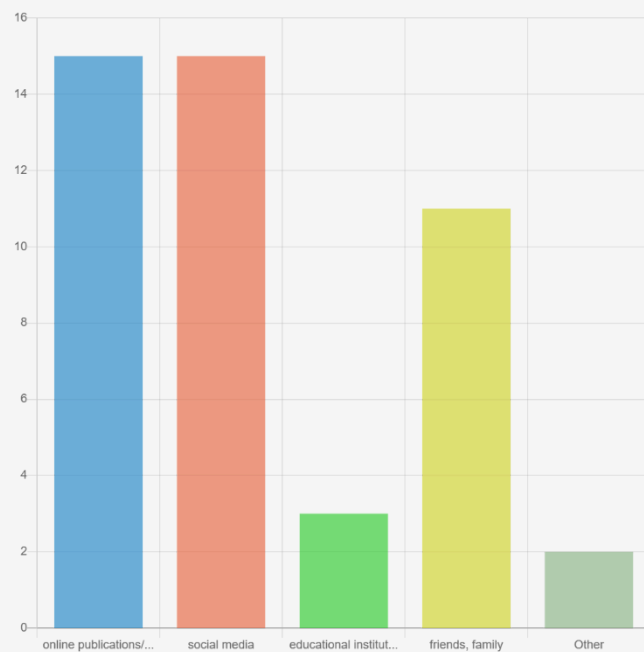




formella utbildningsprogram för att skaffa sig kunskap inom detta område. Vänner och familj nämndes av 33 personer, vilket motsvarar 40,2 % av alla svar. Detta indikerar att informella, interpersonella nätverk spelar en betydelsefull roll i spridningen av kunskap om generativ AI. Slutligen angav 6 av 83 respondenter, eller 7,3 %, något i kategorin "Övrigt". Deras svar varierade från lärande genom praktisk användning och arbetsrelaterade erfarenheter till deltagande i branschevenemang eller skola.

Grekland

Bland de 19 respondenterna är onlinepublikationer som artiklar och bloggar en ledande informationskälla om generativ AI, där 15 deltagare angav att de förlitar sig på dem. Sociala medier är lika framträdande och nämndes också av 15 deltagare. Detta belyser betydelsen av plattformar som Twitter, LinkedIn och Instagram, där uppdateringar i realtid, användares åsikter och kortfattat innehåll gör information om generativ AI lättillgänglig och



sprids i stor utsträckning. Vänner och familj är en informationskälla för 11 deltagare, vilket visar att informell, muntlig kommunikation fortfarande spelar en betydande roll för hur individer blir medvetna om eller fördjupar sin förståelse för AI-teknik, vilket tyder på att socialt förtroende och nätverk av jämnåriga påverkar uppfattningar och medvetenhet. Endast 3 deltagare nämnde utbildningsinstitutioner som källa, vilket indikerar att formella akademiska kanaler för närvarande spelar en relativt liten roll i spridningen av kunskap om generativ AI.

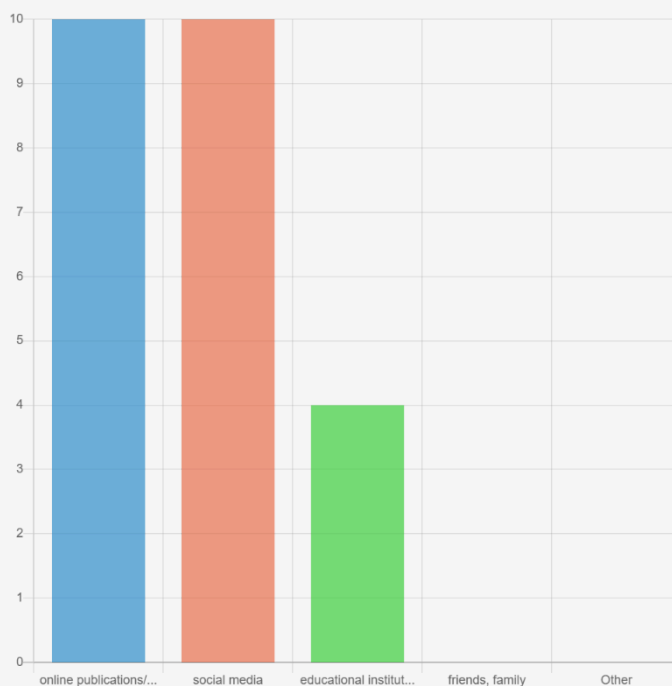




Sverige

Data tyder på att onlinepublikationer, artiklar och bloggar är de mest betrodda informationskällorna om generativ AI, där 52,4 % (11 av 21) av de svarande förlitar sig på dem. Denna preferens indikerar att strukturerade och potentiellt trovärdiga källor föredras framför informella kanaler. 42,9 % (9 av 21) vänder sig dock till sociala medier, vilket visar på deras växande roll i spridningen av AI-kunskap, troligen på grund av deras tillgänglighet och uppdateringar i realtid. Dessutom fungerar utbildningsinstitutioner som en källa till AI-information för 47,6 % (10 av 21) av de tillfrågade, vilket återspeglar den ökande integrationen av AI i formella lärandemiljöer. Däremot förlitar sig endast 19 % (4 av 21) på vänner och familj, vilket tyder på att personliga nätverk spelar en relativt liten roll i AI-utbildningen.

Serbien



Både onlinepublikationer, artiklar och bloggar samt sociala medier är de vanligaste källorna, där 10 av 12 respondenter anger att de förlitar sig på dessa kanaler.

Utbildningsinstitutioner är en sekundär källa, där 4 respondenter nämner dem som en viktig informationskanal. Även om detta är en mindre del av gruppen, tyder det på att vissa individer söker mer strukturerad, formell

utbildning i ämnet, till exempel genom akademiska kurser eller





forskningsrapporter. Intressant nog angav ingen av respondenterna vänner eller familj som en informationskälla om generativ AI.

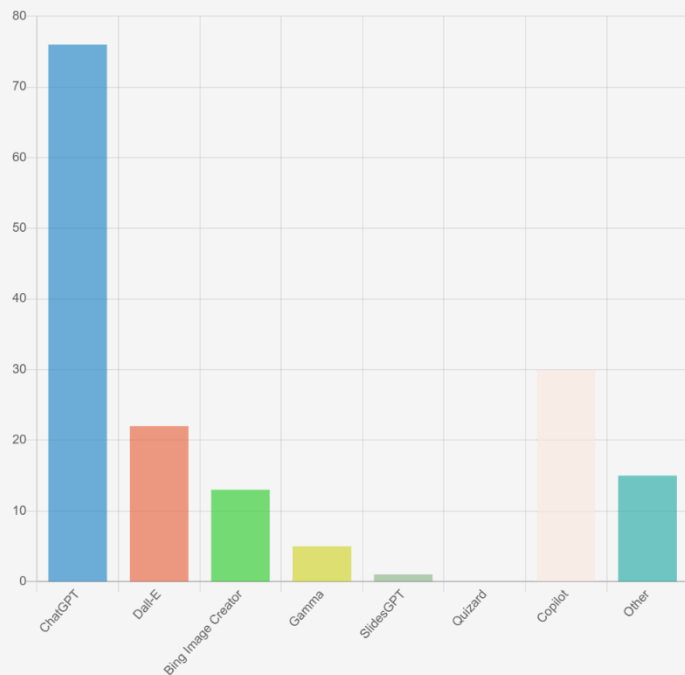
Kända eller använda verktyg för generativ AI

För att undersöka deltagarnas kännedom om olika verktyg för generativ AI ombads de att ange vilka verktyg de känner till eller använder. Frågan innehöll en rad populära alternativ såsom ChatGPT, DALL·E, Bing Image Creator, Gamma, SlidesGPT, Quizard och Copilot, tillsammans med ett alternativ för "Övrigt" för att fånga upp eventuella ytterligare verktyg som inte fanns med på listan. Detta hjälpte till att identifiera de mest kända och använda generativa AI-applikationerna bland respondenterna, vilket belyser aktuella trender när det gäller användningen av AI-verktyg.

Polen

Datauppsättningen visar en stark preferens för vissa generativa AI-verktyg, där ChatGPT är det mest använda. Av 83 respondenter uppgav 76 att de använder ChatGPT, vilket leder till en imponerande användningsgrad på 91,6 %, vilket indikerar att ChatGPT har blivit det dominerande AI-verktyget.

Efter ChatGPT är DALL·E det näst mest kända verktyget, där 26 användare (31,3 %) uppger att de känner till eller använder det. Detta visar på en betydande minskning jämfört med ChatGPT, vilket tyder på att även om AI-genererade bilder vinner mark, är de inte lika vanliga 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 relativt låg användning. Specialiserade verktyg som SlidesGPT (3,6 %) och Quizard (0 %) har ännu lägre igenkänning, vilket kan tyda på begränsad kännedom eller tillämplighet bland användarna. Noterbart är att Quizard inte fick några svar, vilket tyder på att det ännu inte har etablerat en stark användarbas.

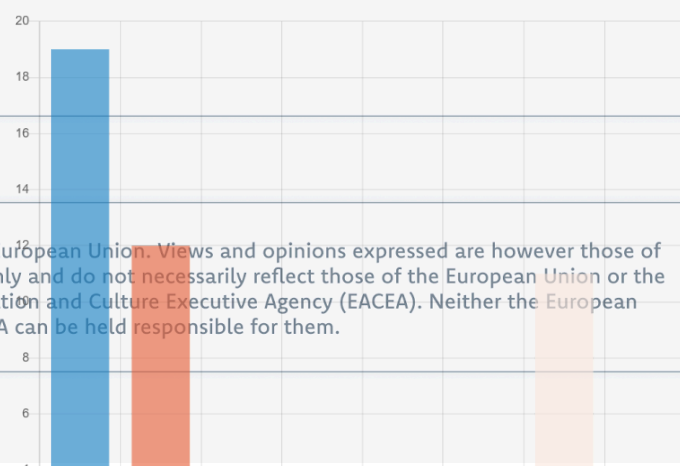
Intressant nog uppgav 24,1 % av respondenterna att de använder AI-verktyg som inte finns med i huvudalternativen, och lade till namn under kategorin "Övrigt". Bland dessa var Midjourney och Google Gemini de som nämndes oftast, med fem förekomster vardera. Andra noterbara nämnanden var Stable Diffusion (3 användare), Claude (3 användare) och Adobe Firefly (2 användare). Mångfalden av svar i denna kategori tyder på att många användare utforskar flera AI-verktyg utifrån sina specifika behov.

Trots den växande användningen av AI angav vissa respondenter uttryckligen att de inte använder några generativa AI-verktyg. Fem användare gav svar som "Žadne" (inget) eller "nie uzywam" (jag använder inte AI), vilket indikerar att även om AI-verktyg håller på att bli mainstream, har de ännu inte antagits allmänt.

Sammanfattningsvis dominerar ChatGPT landskapet för generativ AI, med DALL·E och Bing Image Creator som de näst mest populära valen. Medan många användare experimenterar med nischade AI-verktyg, har andra ännu inte anammat AI eller föredrar alternativ utanför de vanliga alternativen. Förekomsten av verktyg som Midjourney, Stable Diffusion och Gemini bland svaren indikerar att ekosystemet för generativ AI förblir mångsidigt och fortsätter att utvecklas.

Grekland

Bland de 19 deltagarna framstår ChatGPT som det



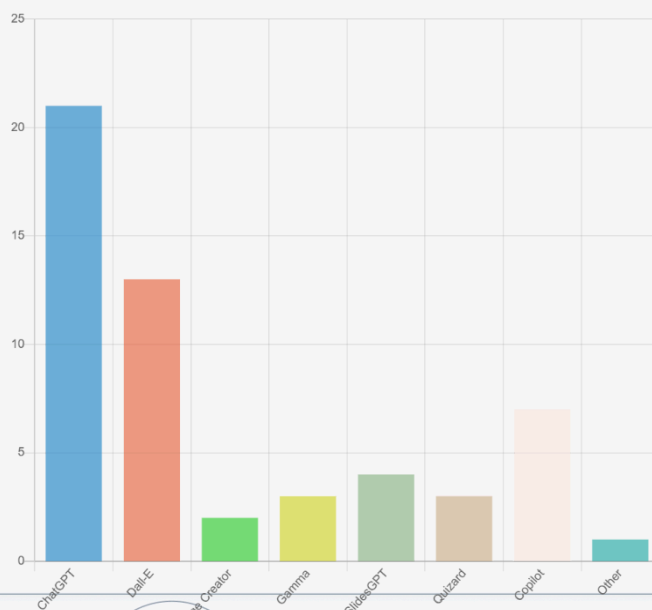
Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



mest kända och använda verktyget för generativ AI, där alla 19 personer uppger att de känner till eller använder det. DALL·E, OpenAI:s AI-drivna bildgenereringsverktyg, är känt eller används av 12 deltagare, vilket speglar en betydande medvetenhet om visuell generativ AI, även om det fortfarande är mindre utbreddt än textbaserade verktyg som ChatGPT. Bing Image Creator, trots att det tjänar ett liknande syfte som DALL·E, känns igen av endast 1 deltagare, vilket tyder på lägre synlighet eller preferens jämfört med andra AI-bildgenereringsverktyg. Gamma och SlidesGPT, AI-assisterade verktyg för att skapa presentationer, har vardera 2 deltagare som är bekanta med dem. Detta tyder på att medan AI ofta utforskas för skrivande och visuellt innehåll, är dess användning i produktivitets- och presentationsverktyg fortfarande mer begränsad. Quizard, en AI-driven frågesportsgenerator, identifierades av 2 deltagare, vilket indikerar viss kännedom men begränsad användning av AI-drivna utbildningsverktyg. Microsoft Copilot, som integrerar AI i produktivitetsprogram som Word och Excel, är känt eller används av 11 deltagare. Kategorin "Övrigt" valdes av 9 deltagare, med svar som specifikt nämnde Perplexity, Midjourney och Wisework, vilket belyser ett växande intresse för olika AI-plattformar utöver de mer allmänt kända och återspeglar en bredare utforskning av det generativa AI-landskapet.

Sverige



ChatGPT är det mest kända och använda verktyget för generativ AI, där 100 % (21 av 21 respondenter) svarade "Ja". Detta indikerar att ChatGPT är det dominerande AI-verktyget bland deltagarna, troligen på grund av dess mångsidighet och utbredda användning. Efter ChatGPT är DALL·E det näst mest kända verktyget, där 13 av 21 respondenter (62 %) svarade "Ja".



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

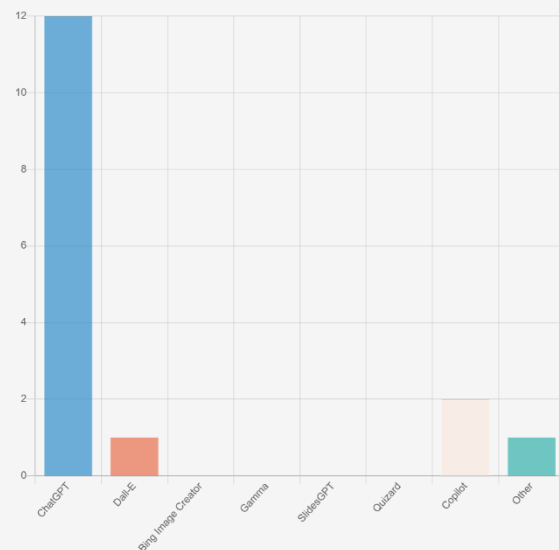


uppgger att de känner till eller använder det. Detta tyder på att AI-genererade bilder vinner mark, men inte lika allmänt som textbaserad AI som ChatGPT. På samma sätt har Copilot känns igen eller använts av 7 av 21 personer (33 %), vilket gör det till det tredje mest kända verktyget. Däremot är Bing Image Creator mindre populärt än DALL-E, där endast 3 av 21 respondenter (14 %) känner till eller använder det. Detta tyder på att DALL-E är det AI-verktyg för bildgenerering som användarna föredrar. Gamma och SlidesGPT, som båda är utformade för AI-drivna presentationer, är bland de minst kända, med endast 3 (14 %) respektive 4 (19 %) av de tillfrågade som uppgav att de kände till dem. Quizard, ett AI-verktyg för frågesporter och inläring, är ett av de minst kända, med endast 3 respondenter (14 %) som känner till eller använder det. Slutligen, under kategorin "Övrigt", nämnde endast en respondent Gemini, vilket tyder på en begränsad kännedom om Googles AI-verktyg jämfört med OpenAI:s erbjudanden.

Serbien

Svaren visar att ChatGPT används av samtliga 12 deltagare, vilket belyser dess utbredda användning och popularitet bland användarna. Det är det mest kända och mest använda verktyget för generativ AI, och de tillfrågade verkar förlita sig på det för olika uppgifter såsom konversation, problemlösning och kreativt stöd. DALL-E, ett verktyg för att generera bilder utifrån textuppmanningar, känner endast en av de tillfrågade till.

SlidesGPT, som fokuserar på att generera presentationer och bilder, och Quizard, ett verktyg för att skapa frågesporter och utbildningsinnehåll, nämndes inte av någon av respondenterna, vilket tyder på att dessa verktyg antingen inte är välkända eller inte används i någon större utsträckning av gruppen. Två (2) respondenter angav att de kände till Copilot. Slutligen innehåller kategorin





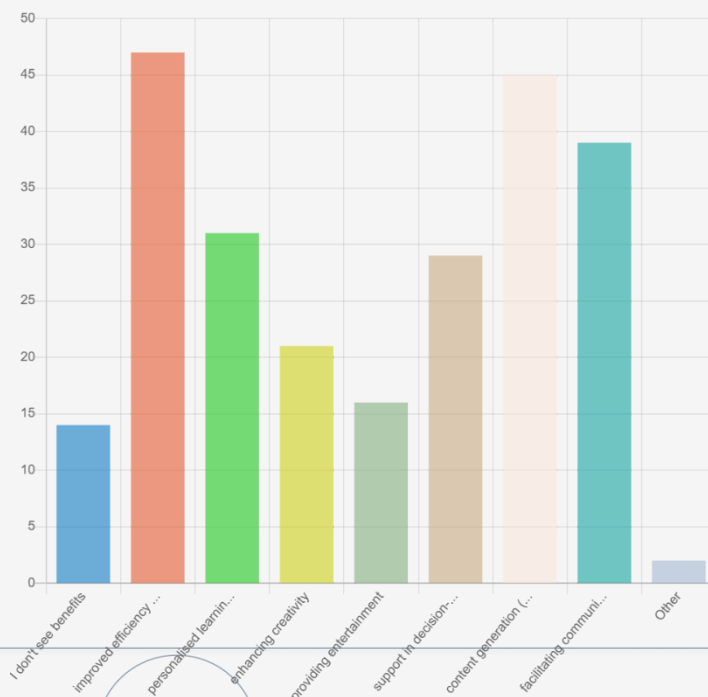
”Övrigt” ett omnämning av ”Deepseek”, ett verktyg som identifierades av en (1) respondent.

Avsnitt 4: Uppfattningar om generativ AI

De viktigaste fördelarna med generativ AI i vardagen

För att förstå det upplevda värdet av generativ AI i vardagen ombads deltagarna att välja de huvudsakliga fördelarna som de förknippar med dess användning. Detta underavsnitt mäter en rad olika alternativ, inklusive förbättrad effektivitet i uppgifter, personligt lärande och utbildning, ökad kreativitet, underhållning, stöd i beslutsfattande, innehållsgenerering (såsom bilder, text eller musik) och 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 på listan. Insikterna från denna fråga hjälper till att belysa hur individer integrerar generativ AI i sina dagliga rutiner och de specifika områden där den har störst inverkan.

Polen



Bland de 83 respondenterna var den mest erkända fördelen med generativ AI förbättrad effektivitet i arbetsuppgifter, där 47 deltagare (57 %) erkände dess inverkan, vilket indikerar att en betydande del av användarna ser AI som ett verktyg för att optimera arbetsflöden, automatisera repetitiva processer och öka den



Co-funded by
the European Union

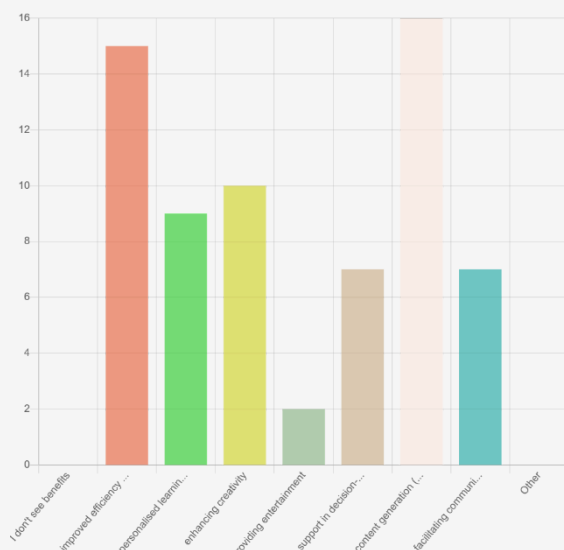
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



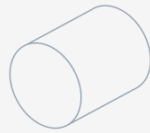
totala produktiviteten i deras vardag. En annan viktig fördel som lyftes fram var generering av innehåll (t.ex. bilder, text, musik), där 45 respondenter (54 %) erkände dess nytta. Att underlätta kommunikation, till exempel genom chattbotar och översättningsverktyg, identifierades som en fördel av 39 respondenter (47 %). Dessutom sågs personligt lärande och utbildning som en viktig fördel av 31 respondenter (37 %), vilket visar att AI spelar en allt större roll när det gäller att skraddarsy utbildningsupplevelser och tillhandahålla anpassat lärandestöd. Att öka kreativiteten erkändes av 21 respondenter (25 %), vilket visar att vissa användare anser att AI är värdefullt för att väcka nya idéer, skapa konstnärligt innehåll och bistå i kreativa projekt.

När det gäller underhållning angav 29 respondenter (35 %) att AI tillför värde inom detta område, troligen genom rekommendationer, generering av media och interaktiva upplevelser. En mindre del, 16 respondenter (19 %), nämnde specifikt AI:s roll när det gäller att tillhandahålla underhållning. Däremot uttryckte 14 respondenter (17 %) en viss skepsis och uppgav att de inte ser några fördelar med generativ AI i sitt dagliga liv. Detta belyser att även om användningen av AI ökar, finns det fortfarande farhågor eller tvivel angående dess praktiska användbarhet och relevans för vissa individer.

Grekland



Alla 19 deltagare erkände minst en fördel med generativ AI, vilket tyder på ett allmänt erkännande av dess nytta i vardagen. Den mest erkända fördel t är innehållsgenerering, vilket 16 av 19 deltagare (84 %) valde. Detta tyder på att användarna främst värdesätter AI för att skapa text, bilder och musik. Tätt därefter lyfte 15 deltagare (79 %) fram förbättrad effektivitet i uppgifter, och betonade AI:s roll i att automatisera och effektivisera olika processer. Att öka

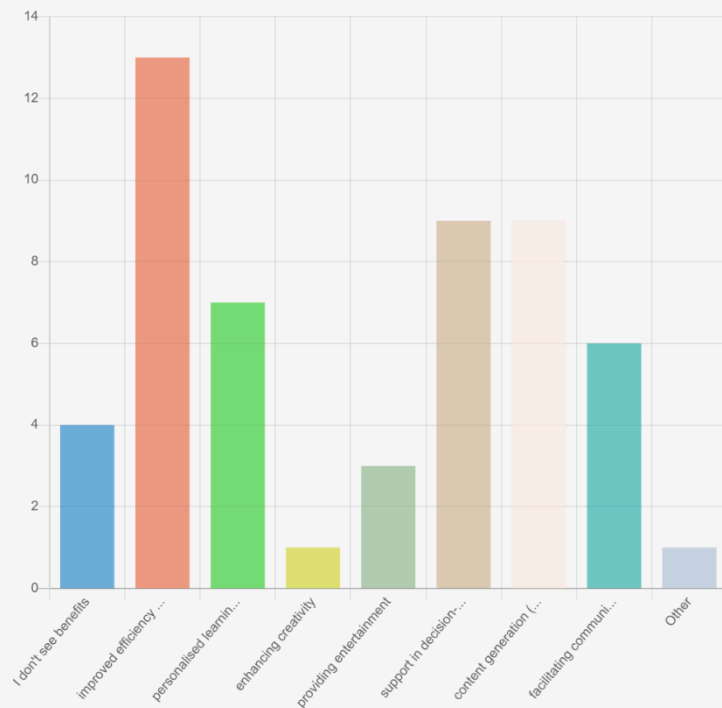


kreativiteten valdes av 10 deltagare (53 %), vilket visar att AI ses som ett verktyg som främjar innovation och konstnärligt uttryck. På samma sätt valdes personaliserat lärande och utbildning av 9 deltagare (47 %), vilket speglar AI:s växande roll i skräddarsydda och anpassningsbara lärandeupplevelser. Stöd i beslutsprocesser och underlättande av kommunikation, till exempel genom chattbottar och översättningsverktyg, erkändes av 7 deltagare (37 %) vardera, vilket indikerar att även om AI är till hjälp inom dessa områden, är det ännu inte lika allmänt accepterat som innehållsskapande och effektivitet. Att tillhandahålla underhållning var den minst erkända fördelen, med endast 2 av 19 deltagare (11 %) som valde detta.

Sverige

Datasetet ger viktiga insikter i respondenternas uppfattning om generativ AI, särskilt när det gäller dess fördelar och farhågor. När man undersöker fördelarna är den mest nämnda fördelen förbättrad effektivitet i uppgifter, vilket erkänns av 52,4 % (11 av 21) av respondenterna. Detta tyder på att en betydande del av användarna ser AI som ett verktyg som ökar produktiviteten och

effektiviserar dagliga aktiviteter. Andra anmärkningsvärda fördelar inkluderar generering av innehåll (42,9 %) och stöd i beslutsprocesser (33,3 %), vilket indikerar att många individer förlitar sig på AI för hjälp med kreativa och analytiska uppgifter. Dessutom lyfte 28,6 % av respondenterna fram AI:s roll i att underlätta kommunikation, till exempel genom chattbottar och översättningsverktyg. Fördelar relaterade till kreativitet (9,5 %) och underhållning (9,5 %) nämndes dock mindre ofta, vilket tyder på att dessa

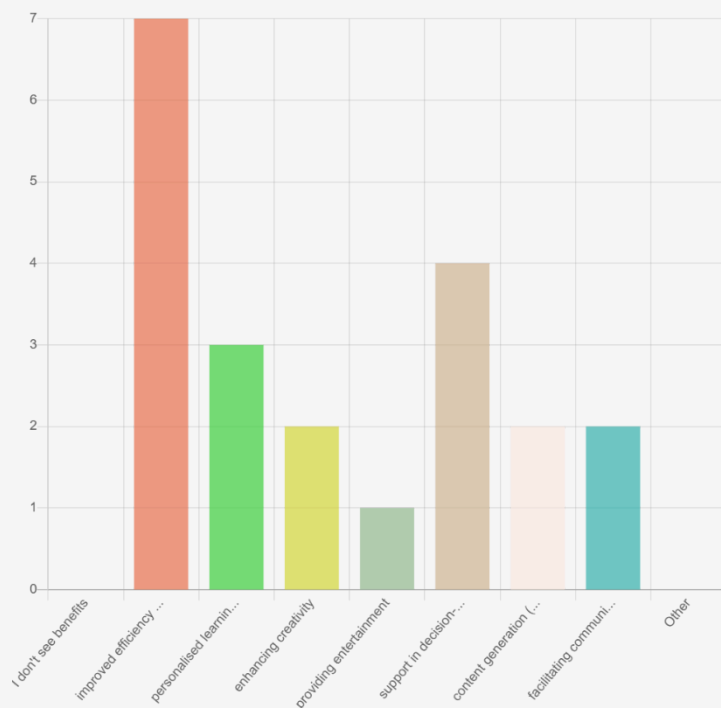




tillämpningar kan ses som sekundära jämfört med mer funktionella användningsområden. Intressant nog uppgav 14,3 % (3 av 21) att de inte ser några fördelar med generativ AI i sitt dagliga liv, vilket tyder på en viss skepsis eller bristande engagemang för tekniken.

Serbien

Svaren pekar på flera viktiga fördelar med generativ AI i vardagen, där den mest framträdande är förbättrad effektivitet i uppgifter, vilket nämnades 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 totala produktiviteten. Stöd i beslutsprocesser lyftes fram av 4 respondenter, vilket indikerar att AI spelar en roll i att hjälpa individer att fatta välgrundade beslut. Personanpassat lärande och utbildning framhölls som en fördel av 3 respondenter. Att öka kreativiteten nämnades av 2 respondenter, vilket lyfter fram AI:s roll i att stödja kreativa satsningar. Att underlätta kommunikation (t.ex. chattbottar, översättningsverktyg) erkändes också av 2 deltagare och slutligen noterades underhållning av endast 1 respondent.



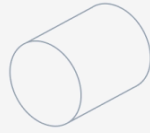
Farhågor kring generativ AI

För att få insikt i potentiella farhågor kring användningen av generativ AI ombads deltagarna att identifiera sina största farhågor. Detta underavsnitt innehåller alternativ som etiska konsekvenser, integritets- och



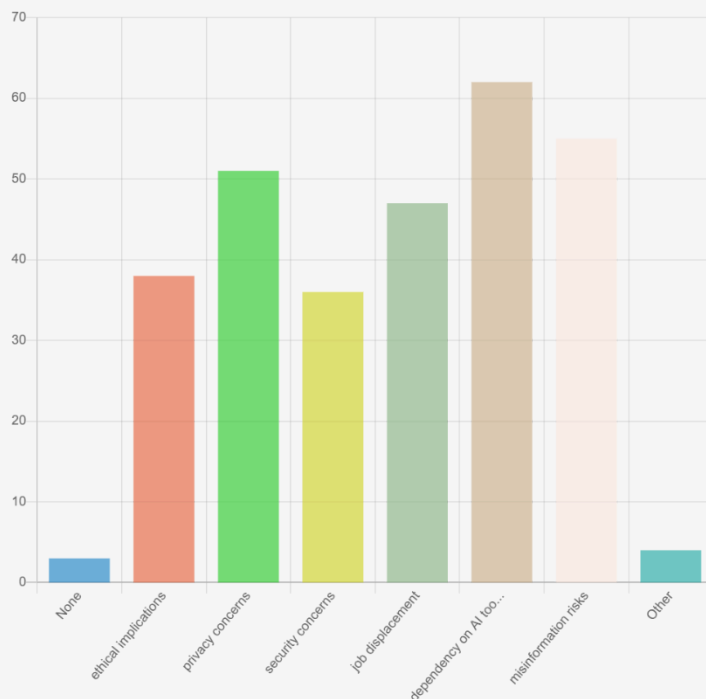
Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



säkerhetsfrågor, risken för att arbetstillfällena ersätts, överdriven tillit till AI-verktyg som leder till minskade mänskliga färdigheter samt spridning av felaktig information. Respondenterna kunde också ange om de inte hade några farhågor eller specificera ytterligare farhågor under kategorin "Övrigt". Svaren i kategorin " " hjälper till att belysa de bredare samhälleliga och individuella frågor som kan påverka acceptansen och ansvarsfull användning av generativ AI-teknik.

Polen



Den vanligaste farhågan var beroendet av AI (förlust av kompetens), där 63 av 83 svarande (75,9 %) valde denna fråga, vilket tyder på att en stor majoritet fruktar att ett alltför stort beroende av AI kan minska människors kompetens, kreativitet och kritiska tänkande. Den näst vanligaste frågan var riskerna med felaktig information, som valdes av 56 personer (67,5 %). Integritetsfrågor följde tätt

efter, där 52 respondenter (62,7 %) uttryckte oro över hur AI-system samlar in, lagrar och delar personuppgifter. En annan viktig fråga var förskjutning av arbetstillfällena, som nämnades av 48 respondenter (57,8 %), vilket indikerar att mer än hälften av deltagarna tror att AI kommer att ha en betydande inverkan på sysselsättningen, antingen genom att ersätta jobb eller genom att förändra efterfrågan på arbetskraft. Branscher som kundservice, innehållsskapande och mjukvaruutveckling är särskilt utsatta för AI-driven automatisering. Etiska konsekvenser (39 respondenter, 47,0 %) och säkerhetsfrågor (36

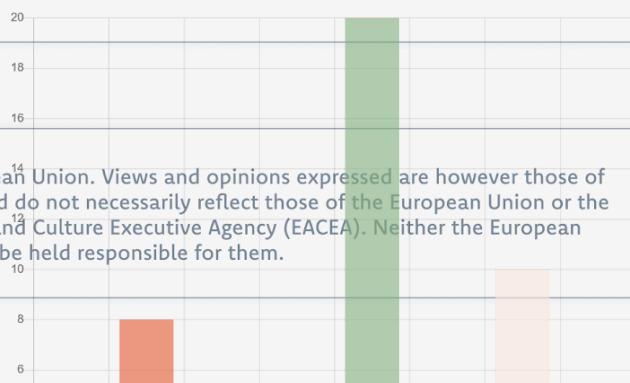




respondenter, 43,4 %) rankades också högt, vilket belyser farhågor om AI:s rättvisa, partiskhet och cybersäkerhetsshot såsom AI-driven bedrägeri, hackning och obehörig åtkomst till data. Endast 3 av 83 personer (3,6 %) uppgav att de inte hade några farhågor kring generativ AI, vilket tyder på att nästan alla ser minst en risk förknippad med AI-tekniken. Utöver de fördefinierade farhågorna angav vissa respondenter ytterligare oro i kategorin "Övrigt" i undersökningen " ", såsom miljöpåverkan, med farhågor om hög energiförbrukning och vattenanvändning, särskilt i storskaliga AI-träningsmodeller. En annan farhåga som togs upp var klyftan mellan AI:s upplevda kapacitet och dess faktiska effektivitet, vilket kan leda till falska förväntningar och felaktiga politiska beslut. Vissa farhågor nämndes ofta tillsammans, vilket visar på sammankopplade rädslor. Personer som är oroliga för att AI ska ersätta mänskliga färdigheter är också mycket oroliga för att AI ska sprida felaktig information, vilket belyser farhågor om att AI ska ta över skapandet av innehåll utan mänsklig tillsyn. Det finns ett starkt samband mellan integritets- och etiska farhågor, vilket tyder på att många respondenter anser att AI:s hantering av personuppgifter har allvarliga etiska konsekvenser. De som är oroliga för att AI ska ersätta mänsklig kompetens fruktar ofta också att AI kommer att göra människor alltför beroende av automatiserade verktyg, vilket minskar behovet av mänsklig expertis. Däremot visade farhågor som säkerhet och miljöpåverkan inte någon stark överlappning, vilket tyder på att dessa ses som separata frågor.

Grekland

Alla 19 deltagare uttryckte minst en oro angående generativ AI, och ingen valde "Inga farhågor", vilket tyder på en utbredd medvetenhet om potentiella risker. De mest frekvent nämnda farhågorna var beroende av AI-verktyg och risker för felaktig information, vilka båda valdes av 12 deltagare (63 %). Detta tyder på en stark oro för att AI ska minska mänskliga färdigheter och sprida felaktig eller vilseledande information. Etiska konsekvenser identifierades av 9 deltagare (47 %), vilket speglar oro över partiskhet, moraliskt ansvar och etisk användning av AI-genererat innehåll. Integritetsfrågor valdes också av 9 deltagare (47 %), vilket visar att datasäkerhet och användarskydd förblir viktiga frågor. Säkerhetsfrågor var





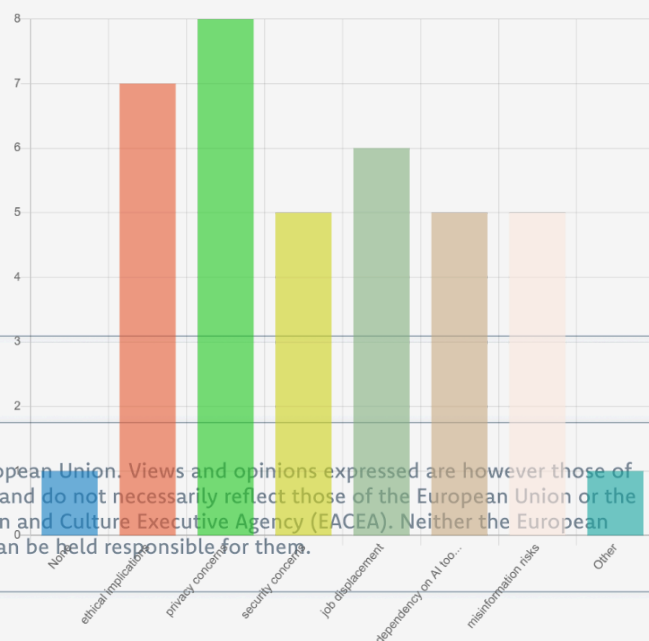
något mindre framträdande, där 8 deltagare (42 %) erkände risker relaterade till AI:s sårbarhet för cyberhot och missbruk. Arbetsförlust var en oro för 6 deltagare (32 %), vilket indikerar att även om vissa erkänner AI:s inverkan på sysselsättningen, är det inte en lika angelägen oro som felaktig information eller beroende av AI. I kategorin "Övrigt" noterade en deltagare på grekiska oro över "brist på kreativitet" och "återanvändning av mättad information", vilket tyder på att AI-genererat innehåll kan ses som repetitivt och mindre innovativt.

Sverige

När det gäller farhågor är den vanligaste frågan som tas upp förlust av arbetstillfällen, där 76,2 % (16 av 21) av de svarande uttrycker oro över att AI ska ersätta mänskliga roller. Detta återspeglar en utbredd oro över AI-teknikens potentiella ekonomiska och arbetsmarknadsmässiga inverkan. Etiska konsekvenser (42,9 %) och risker för felaktig information (33,3 %) är också betydande farhågor, vilket understryker rädslan för AI:s roll i spridningen av felaktig information och de bredare moraliska dilemman som är förknippade med dess användning. Integritetsfrågor nämndes av 19,0 % av de tillfrågade, medan säkerhetsrisker nämndes mindre ofta, 9,5 %. En liten andel av de tillfrågade (9,5 %) uttryckte också oro över beroendet av AI-verktyg och befarade att ett överdrivet beroende av sådan teknik skulle kunna minska människors kompetens. Intressant nog uppgav 14,3 % av de tillfrågade att de inte hade några farhågor kring generativ AI, vilket tyder på att vissa användare antingen litar på tekniken eller inte ser några betydande risker.

Serbien

Svaren avslöjar en rad farhågor kring generativ AI, där etiska konsekvenser och integritetsfrågor är de mest nämnda. Etiska konsekvenser var den främsta farhågan för 8 av 12 respondenter, vilket





speglar en utbredd oro över de moraliska och samhällseliga konsekvenserna av AI. Integritetsfrågor noterades också av 8 respondenter, vilket indikerar en betydande oro över hur AI-verktyg kan få tillgång till, bearbeta och potentiellt missbruka personuppgifter. AI:s förmåga att samla in stora mängder information väcker kritiska frågor om datasäkerhet och användarens samtycke, särskilt i en tid av ökad övervakning. Säkerhetsfrågor nämndes av 5 respondenter, vilket pekar på farhågor om att AI-system kan hackas, missbrukas eller till och med användas som vapen. I takt med att AI blir mer integrerat i olika sektorer är det avgörande att säkerställa dess säkerhet för att förhindra skadlig användning som kan orsaka skada. Oro över minskade mänskliga färdigheter uttrycktes också av 5 respondenter, vilket belyser rädslan för att ökat beroende av AI kan leda till en nedgång i kritiskt tänkande, kreativitet och andra väsentliga mänskliga förmågor.

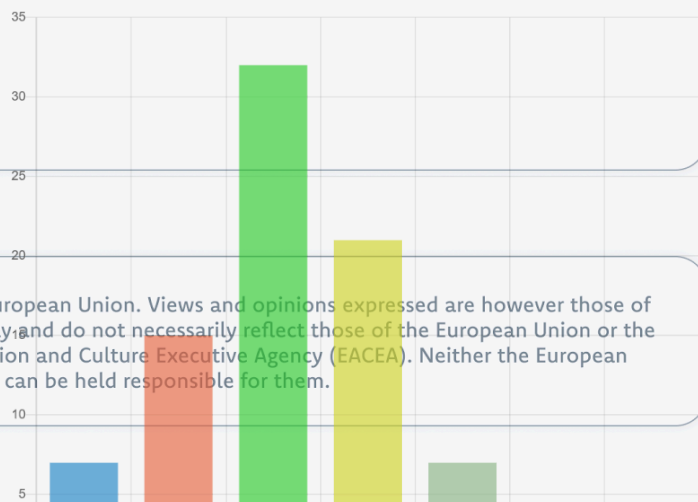
Risker för felaktig information nämndes också av 5 respondenter, vilket speglar oro över AI:s potential att skapa övertygande men falskt eller vilseledande innehåll. I kategorin Övrigt uttryckte en respondent oro över miljöfrågor och lyfte fram medvetenheten om AI-systemens energiförbrukning och miljöpåverkan av storskalig AI-implementering. Slutligen valde 1 respondent alternativet "Inget", vilket indikerar att inte alla deltagare har farhågor om generativ AI.

Allmän inställning till generativ AI

För att bedöma den allmänna inställningen till generativ AI ombads deltagarna att betygsätta sin övergripande inställning på en Likert-skala från 1 till 5, där 1 representerar en mycket negativ uppfattning och 5 en mycket positiv. Detta underavsnitt mäter hur individer känner inför generativ AI som helhet och erbjuder värdefull kontext för att stödja tolkningen av svaren på både fördelar och farhågor relaterade till dess användning.

Polen

Det vanligaste svaret är 3, vilket indikerar en neutral inställning till generativ AI. En



Co-funded by
the European Union

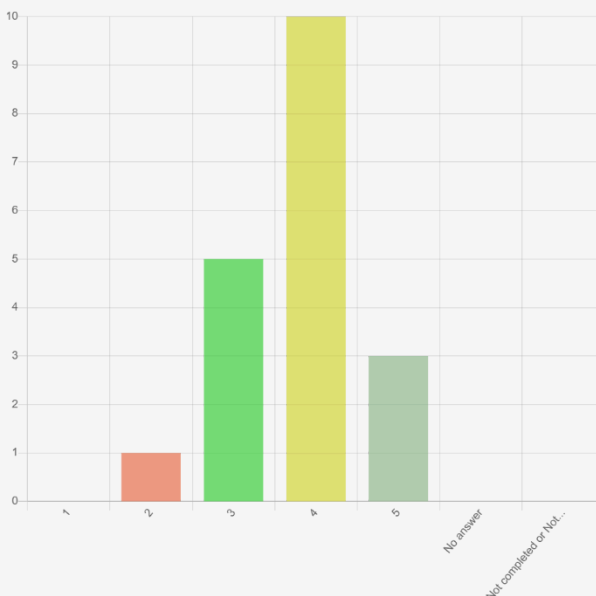
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only, and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



betydande andel av de svarande valde detta betyg, vilket tyder på att de visserligen inte helt omfamnar AI, men inte heller helt avvisar den. Många individer inser kanske både fördelarna och riskerna med AI, vilket leder till att de intar en balanserad och försiktig hållning. Det näst vanligaste betyget är 4, vilket tyder på en måttligt positiv inställning till AI. Ett stort antal personer verkar se AI:s fördelar och potential, men kan fortfarande ha vissa farhågor, särskilt när det gäller integritet, felaktig information och förlorade arbetstillfällen, vilket framgår av tidigare analyser. På den negativa sidan angav flera respondenter att deras inställning var 1 eller 2, vilket tyder på skepsis eller starka farhågor om AI:s roll i samhället.

Grekland

Den övergripande inställningen till generativ AI bland de 19 deltagarna verkar vara generellt positiv, med de flesta betyg samlade kring 4. Det vanligaste svaret är 4, valt av 10 deltagare, vilket indikerar en positiv men inte överdrivet entusiastisk uppfattning. Ett perfekt betyg på 5 gavs av 3 deltagare, vilket speglar en mycket positiv syn. Samtidigt gav 5 deltagare generativ AI betyget 3, vilket tyder på en mer neutral hållning, och endast 1 deltagare gav betyget 2, vilket representerar den mest skeptiska åsikten i gruppen. Eftersom



majoriteten av svaren lutar åt 4 och 5 tyder data på att deltagarna generellt erkänner fördelarna med generativ AI samtidigt som de möjligen erkänner dess begränsningar eller risker. Avsaknaden av betyg under 2 indikerar ytterligare att de flesta individer ser AI som mer fördelaktigt än problematiskt, även om vissa farhågor kvarstår.





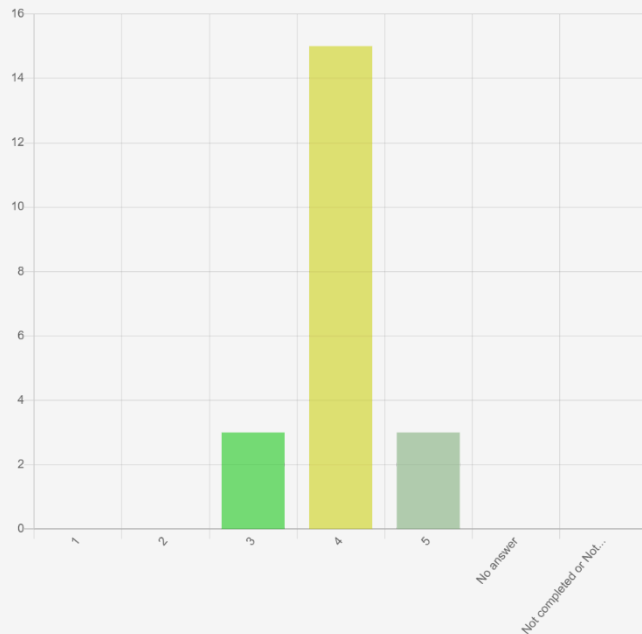
Sverige

Respondenternas övergripande inställning till generativ AI visar på en övervägande positiv syn. Majoriteten av deltagarna gav sin inställning betyget 4 av 5 (66,7 % eller 14 av 21), vilket indikerar en generellt positiv syn med vissa reservationer.

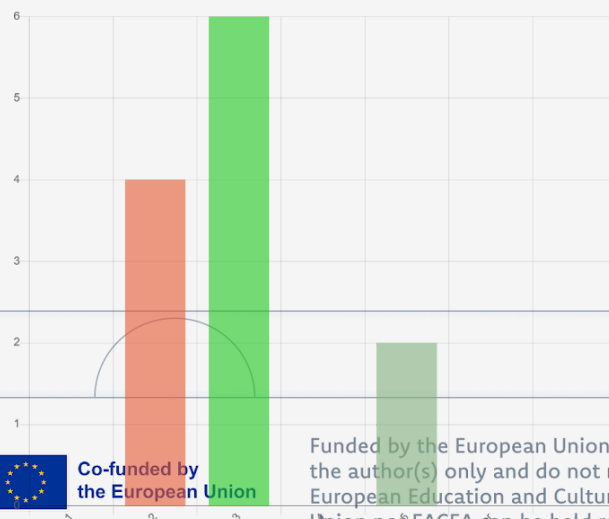
Samtidigt gav 14,3 % (3 av 21) sin inställning betyget 5, vilket visar på stark entusiasm och acceptans för generativ AI.

Däremot gav 14,3 % (3 av 21) ett mer neutralt betyg på 3, vilket tyder på en viss skepsis

eller blandade åsikter om dess inverkan och tillämpningar. Dessa resultat tyder på att de flesta respondenterna ser generativ AI som en fördelaktig teknik, även om vissa kan ha farhågor eller osäkerheter om dess bredare konsekvenser. Förekomsten av flera betyg på 5 understryker att en del av användarna är mycket positiva, medan betygen på 3 indikerar att inte alla deltagare är helt övertygade om dess fördelar. Denna trend stämmer överens med tidigare resultat, där respondenterna erkände AI:s effektivitet och fördelar när det gäller innehållsgenerering, samtidigt som de uttryckte oro över förlorade arbetstillfällen och etiska frågor.



Serbien

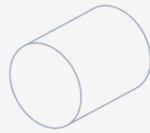


En majoritet av deltagarna, 4 av 12, uttryckte en kritisk eller försiktig åsikt och gav sin inställning betyget 2. Fem (5) respondenter gav betyget 3, vilket speglar en neutral eller



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



måttligt positiv inställning till generativ AI. En mindre grupp på 2 respondenter uttryckte en starkt positiv inställning och gav sin åsikt betyget 5.

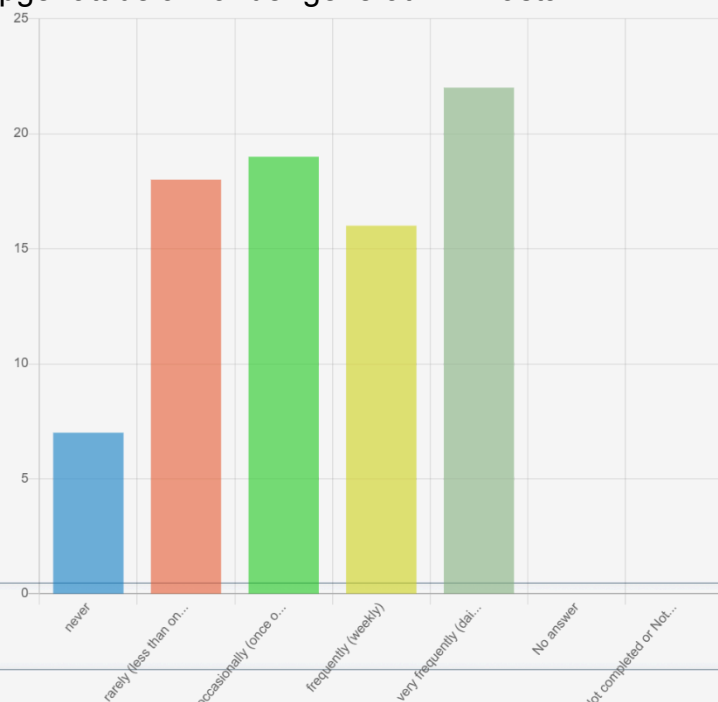
Avsnitt 5: Användning av generativ AI

Frekvensen av användning av verktyg för generativ AI

För att förstå hur ofta deltagarna använder verktyg för generativ AI ställdes frågan hur ofta de använder sådana verktyg i sitt dagliga liv. Denna flervälsfråga erbjöd ett antal alternativ, inklusive: aldrig använt, sällan (mindre än en gång i månaden), ibland (en eller två gånger i månaden), ofta (en gång i veckan) och mycket ofta (dagligen eller nästan dagligen). Svaren ger en inblick i graden av användning och integration av generativ AI i deltagarnas vardag.

Polen

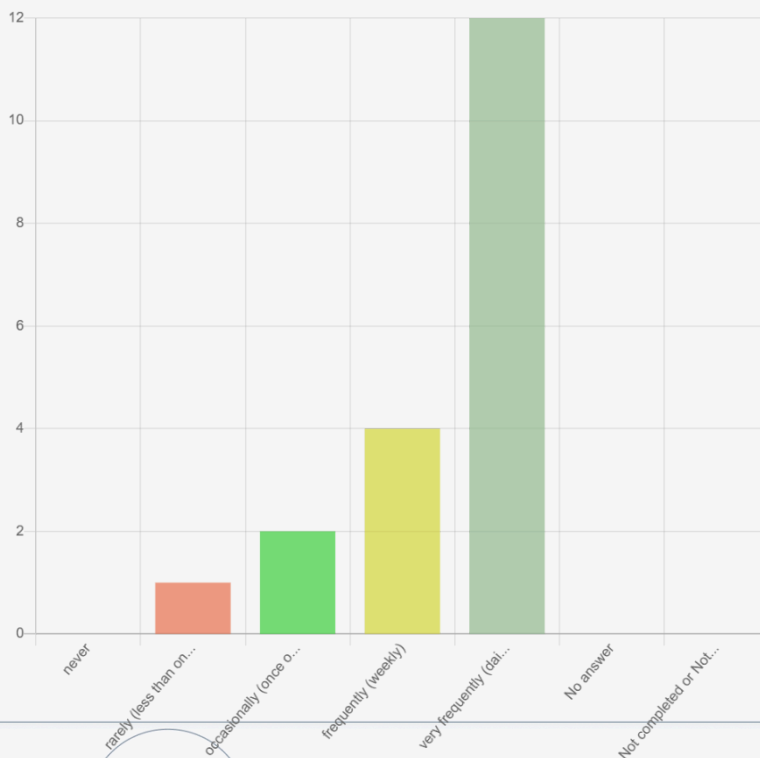
Det vanligaste svaret är ”mycket ofta (dagligen eller nästan dagligen)”, där 23 av 83 respondenter (28 %) uppger att de använder generativ AI nästan dagligen. Detta tyder på att AI för många har blivit ett viktigt verktyg i deras dagliga rutiner, troligen för uppgifter som innehållsskapande, kodning och automatisering av arbetsflöden. Tätt efter kommer ”ibland (en eller två gånger i månaden)”, vilket valdes av 19 av 83 deltagare (23 %), vilket visar





att ett betydande antal användare vänder sig till AI för specifika uppgifter men inte är beroende av det regelbundet. Kategorin "ofta (en gång i veckan)" omfattar 16 av 83 respondenter (19 %), vilket tyder på att dessa personer integrerar AI i sina rutiner regelbundet men inte dagligen. Kategorin "sällan (mindre än en gång i månaden)", med 18 av 83 personer (22 %), visar att en betydande del av befolkningen endast interagerar med AI sporadiskt, kanske för att experimentera med det men utan att fullt ut integrera det i sitt arbetsflöde. Slutligen uppgav 7 av 83 respondenter (8 %) att de aldrig använder generativ AI. Denna grupp kan omfatta personer som antingen är skeptiska till AI, omedvetna om dess fördelar eller helt enkelt inte har något praktiskt behov av den. Även om detta är den minsta gruppen visar det att trots AI:s ökande användning finns det fortfarande en del av befolkningen som ännu inte har tagit till sig den. Sammanfattningsvis tyder data på att användningen av generativ AI är utbredd, där 47 % av de svarande använder den minst en gång i veckan och ytterligare 23 % använder den ibland. Samtidigt använder 22 % AI sällan, och endast 8 % använder det aldrig alls.

Grekland



Majoriteten av de tillfrågade, 12 av 19 (63 %), uppgav att de använder verktyg för generativ AI mycket ofta (dagligen eller nästan dagligen). Detta tyder på att dessa verktyg för en betydande del av användarna har blivit en väsentlig del av deras dagliga arbetsflöde, sannolikt för yrkesmässiga, utbildningsmässiga



Co-funded by the European Union

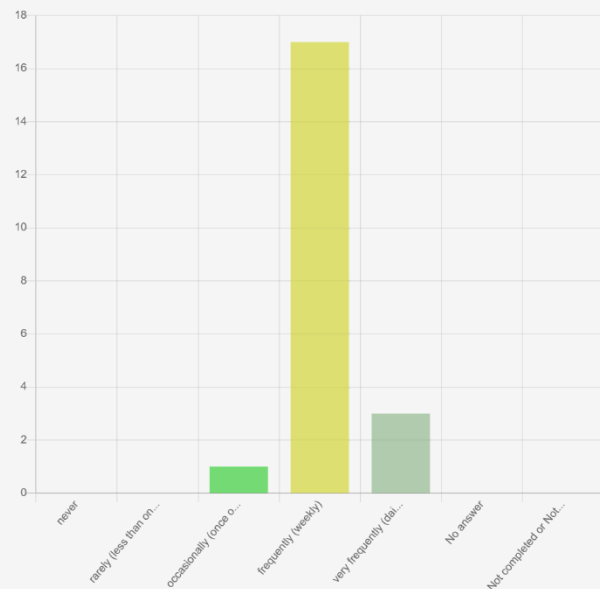
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



eller kreativa ändamål. En mindre men ändå betydande grupp, 4 av 19 respondenter (21 %), angav att de använder generativa AI-verktyg ofta (en gång i veckan). Dessa användare integrerar sannolikt AI i sitt arbete eller sina personliga uppgifter på en regelbunden men mindre intensiv basis. 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.

Sverige

Användningsmönstren för generativa AI-verktyg tyder på en växande integration i användarnas rutiner, där majoriteten använder dem ofta (en gång i veckan) och en mindre del använder dem mycket ofta (dagligen eller nästan dagligen). Detta indikerar att även om generativ AI håller på att bli en självklarhet för många, har den ännu inte nått nivån av daglig nödvändighet för de flesta användare. Cirka 50 % av de tillfrågade uppger att de använder generativa AI-verktyg ofta (en gång i veckan), vilket gör detta till det vanligaste användningsmönstret i . Samtidigt använder 25 % av användarna AI-verktyg mycket ofta (dagligen eller nästan dagligen), vilket belyser ett starkt beroende av tekniken bland en del av användarna. Dessutom använder en mindre grupp, cirka 5 %, AI-verktyg ibland (en eller två gånger i månaden), vilket indikerar ett måttligt intresse men mindre konsekvent användning.



Serbien

Sällan användning (en eller två gånger i månaden) är vanligast, med fem (5) deltagare som använder tekniken sporadiskt för specifika uppgifter eller





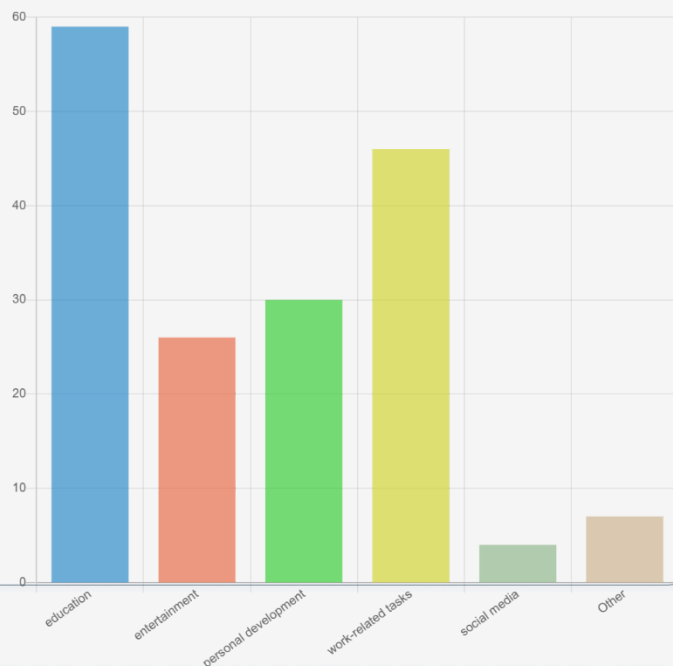
projekt. Sällan användning (mindre än en gång i månaden) följer tätt efter, med fyra (4) personer som rapporterar minimal interaktion med generativ AI, vilket tyder på att det inte är en betydande del av deras rutin. Mycket sällsynt användning noterades av en (1) deltagare, vilket indikerar att tekniken endast används i undantagsfall och inte utgör en regelbunden del av deras digitala verktygslåda. Å andra sidan rapporterade två (2) respondenter att de använder generativ AI ofta (varje vecka), vilket antyder att dessa verktyg är integrerade i deras aktiviteter mer regelbundet, sannolikt för pågående uppgifter eller projekt som kräver konsekvent användning av AI.

Sektorer där verktyg för generativ AI används

För att utforska de praktiska tillämpningarna av generativ AI inom olika livsområden ombads deltagarna att ange de sektorer där de har använt sådana verktyg. Detta underavsnitt mäter alternativ som utbildning, underhållning, personlig utveckling, arbetsrelaterade uppgifter och sociala medier, tillsammans med en kategori "Övrig" för ytterligare sammanhang som inte anges. De insamlade uppgifterna bidrar till att belysa de olika sätt på vilka generativ AI används inom olika områden och dess relevans för olika aspekter av dagliga aktiviteter och yrkesmässiga uppgifter.

Polen

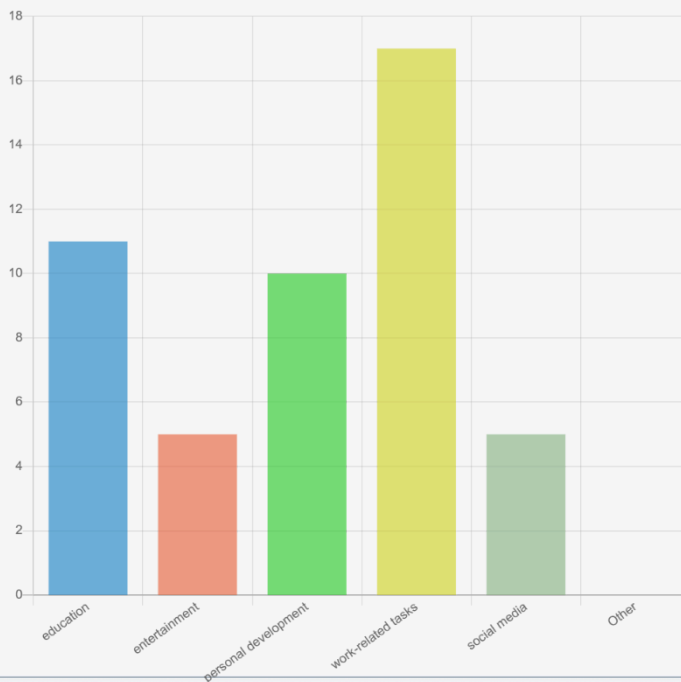
Data visar att generativa AI-verktyg används oftast i arbetsrelaterade uppgifter och utbildning, där 47 respektive 50 respondenter angav användning inom dessa områden. Detta tyder på att ett betydande antal individer utnyttjar AI för att stödja sina yrkesmässiga ansvarsområden samt sina akademiska eller lärandeaktiviteter. Personlig utveckling framstår också som





ett framträdande område, där 30 individer rapporterade användning av AI-verktyg för att underlätta självförbättring eller kompetensutveckling. Detta kan innefatta användning av AI för skrivhjälp, inläring av nya ämnen eller produktivitetsförbättring. Inom underhållning uppgav 26 respondenter att de använder AI, vilket indikerar en stabil användningsnivå för kreativa eller fritidsändamål såsom musik, video eller berättande. Sociala medier hade den lägsta rapporterade användningen, med endast 4 personer som angav detta som ett område där de har använt AI. Detta kan tyda på antingen bristande medvetenhet eller färre direkta tillämpningar som respondenterna känner till där generativ AI används i detta sammanhang. Kategorin "Övrigt" innehåller några öppna svar, såsom att använda AI för att utforska lösningar på problem inom programmering och privatlivet, samt för att generera text. Sammantaget speglar data en stark benägenhet mot praktiska och pedagogiska tillämpningar av generativ AI, medan underhållning och personlig utveckling också spelar en betydande roll. De låga siffrorna inom sociala medier och de få men varierande svaren i kategorin "Övrigt" antyder outnyttjad potential eller mindre erkänd användning inom dessa områden.

Grekland



Det vanligaste användningsområdet är arbetsrelaterade uppgifter, där 17 av 19 respondenter (89,5 %) anger att de använder AI-verktyg i sin yrkesverksamhet. Detta belyser det utbredda beroendet av AI för produktivitet, automatisering och effektivitetsförbättringar på arbetsplatsen. Utbildning är en annan viktig sektor, där 11 av 19 respondenter



Co-funded by
the European Union

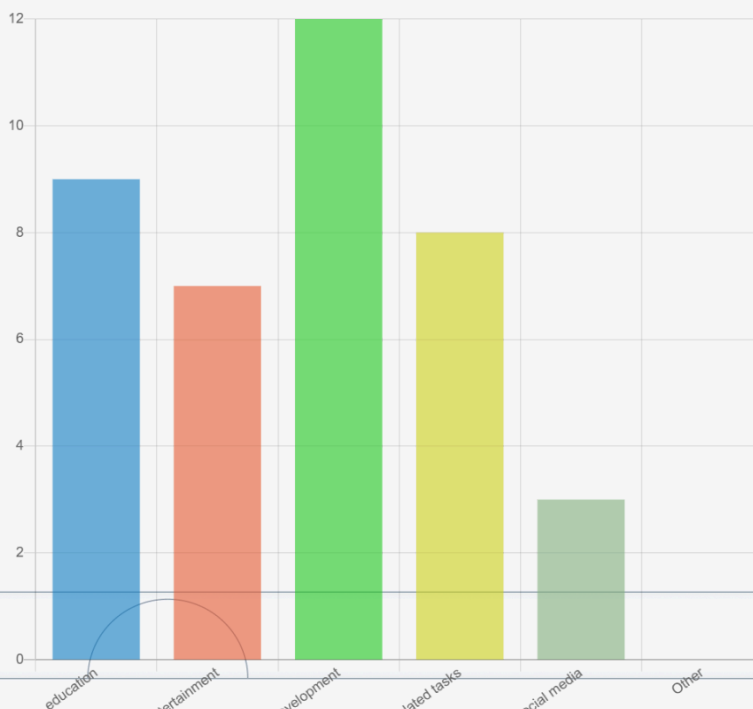
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



(57,9 %) uppger att de använder AI-verktyg i utbildningssyfte. Detta tyder på att AI spelar en allt viktigare roll inom akademisk forskning, handledning och innehållsskapande för studenter och lärare. Användningen av AI-verktyg för personlig utveckling är också anmärkningsvärd, där 10 av 19 respondenter (52,6 %) utnyttjar 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 %) uppger användning inom vart och ett av dessa områden. Även om AI-drivna funktioner ofta är inbyggda i sociala medieplattformar och verktyg för innehållsskapande, uppger färre respondenter att de aktivt använder AI-verktyg för dessa ändamål.

Intressant nog uppgav 5 respondenter (26,3 %) att de inte använder AI-verktyg inom någon av de nämnda kategorierna, vilket tyder på att användningen av AI ännu inte är allmänt utbredd och att vissa individer antingen inte ser något behov av AI-verktyg i sina dagliga aktiviteter eller ännu inte har utforskat deras potentiella fördelar.

Sverige



Uppgifterna visar att verktyg för generativ AI främst används för personlig utveckling (55 %) och arbetsrelaterade uppgifter (50 %), vilket belyser deras växande betydelse för självutveckling och yrkesmässig produktivitet. Många användare förlitar sig



Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

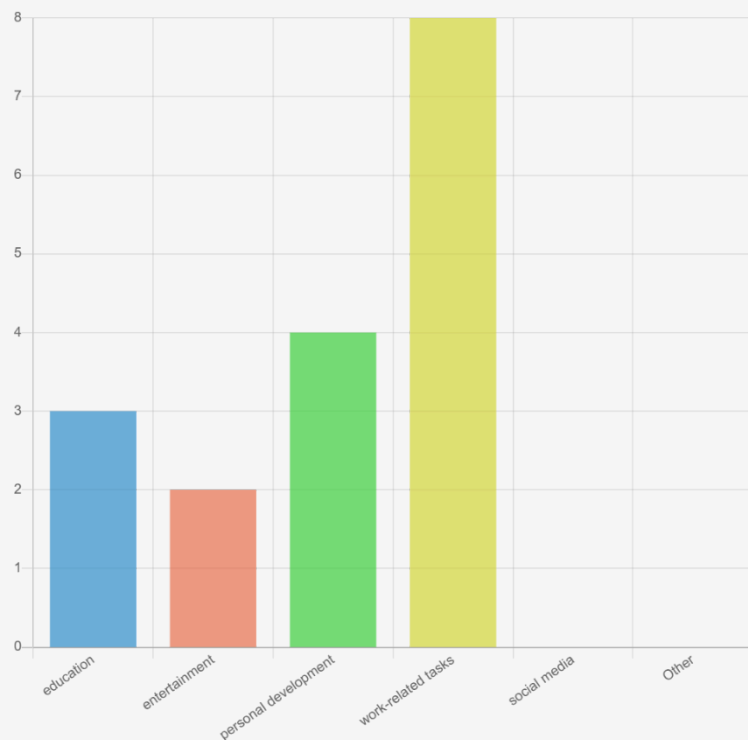


på dessa verktyg för uppgifter som att skapa innehåll, utveckla färdigheter och automatisera arbetsflöden, vilket stämmer överens med den ökande integrationen av AI på arbetsplatser och i lärandemiljöer. Utbildning är en annan viktig sektor, där 40 % av de tillfrågade uppger att de använder verktygen. Förmågan 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 %) uppvisar lägre användningsgrader jämfört med andra sektorer. Medan AI-genererat innehåll vinner mark fortsätter traditionella medieformat och användargenererat innehåll att dominera dessa områden. Sammantaget visar data att generativ AI håller på att bli ett viktigt verktyg för produktivitet och lärande, medan dess roll inom underhållning och sociala medier förblir mer begränsad.

Serbien

Generativa AI-verktyg används främst i arbetsrelaterade uppgifter, där 8 av 12 respondenter använder dessa verktyg för professionella ändamål. Detta indikerar att generativ AI spelar en betydande roll för att öka produktiviteten, kreativiteten och effektiviteten i arbetsrelaterade aktiviteter.

Utbildningssektorn följer, med 3 respondenter som använder generativa AI-verktyg för inläring eller undervisning. Underhållning är en annan sektor där generativa AI-verktyg används, där 2 respondenter uppger att de använder dem inom



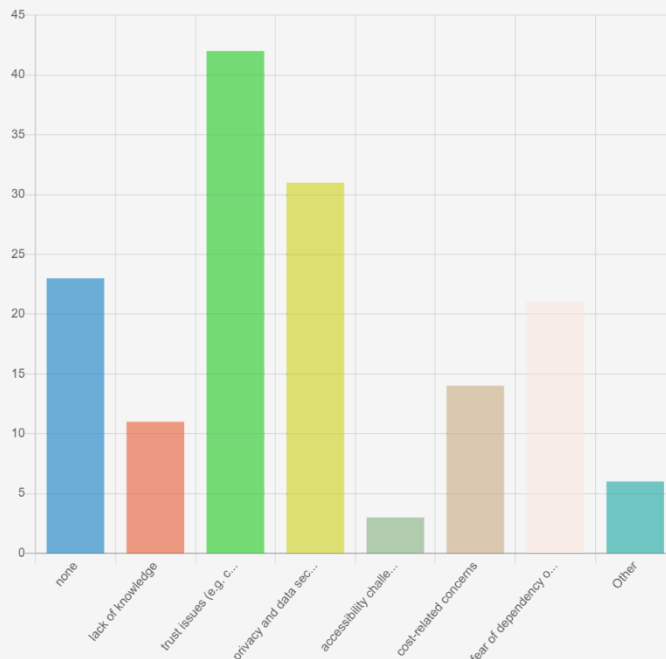


detta område. Intressant nog uppgav ingen av respondenterna att de använder generativa AI-verktyg för sociala medier, vilket tyder på att AI-verktyg ännu inte är särskilt utbredda i privat användning av sociala medier.

Huvudsakliga hinder för användning av generativa AI-verktyg

För att identifiera de faktorer som kan begränsa användningen av generativa AI-verktyg ombads deltagarna att välja de största hindren som hindrade dem från att använda dessa tekniker. Detta underavsnitt mäter alternativ som brist på kunskap, förtroendeproblem relaterade till noggrannhet eller tillförlitlighet, oro kring integritet och datasäkerhet, utmaningar kring tillgänglighet, kostnadsrelaterade farhågor och rädsla för att bli alltför beroende av tekniken. Respondenterna kunde också ange om de inte stötte på några hinder eller specificera andra skäl under kategorin "Övrigt". Att förstå dessa hinder ger värdefull insikt i vilk er som kan hindra en bredare användning och hur dessa frågor kan hanteras framöver.

Polen



Det mest framträdande hindret som hindrar människor från att använda generativa AI-verktyg är oro över noggrannhet och tillförlitlighet, vilket noterades av 43 respondenter. Integritetsfrågor rankas också högt, där 31 personer uttryckte obehag över hur deras data kan komma att användas eller lagras av AI-plattformar. I en tid där digital integritet är ett

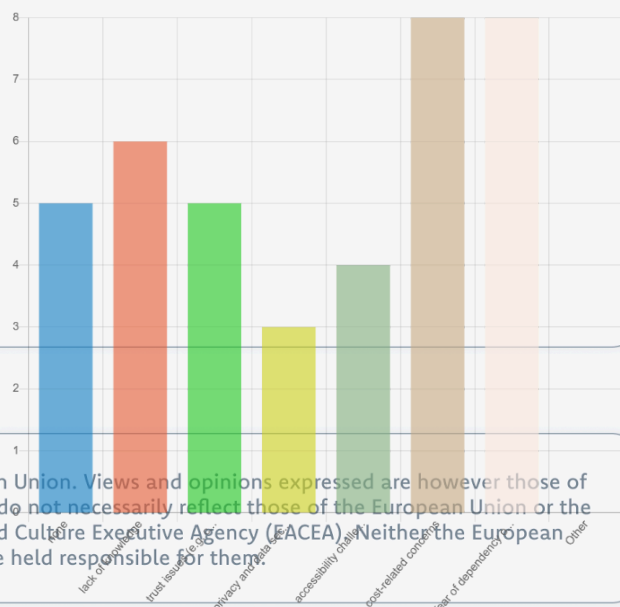




växande bekymmer är det inte förvånande att individer tvekar att använda verktyg som kan samla in och bearbeta personlig eller känslig information. Detta hinder verkar handla mer om systemiskt förtroende än om själva tekniken. Intressant nog angav 23 personer att det inte fanns några betydande hinder för att använda generativ AI, vilket tyder på att nästan en fjärdedel av deltagarna antingen känner sig bekväma med verktygen eller redan använder dem aktivt. Däremot flaggade 11 respondenter för bristande kunskap, vilket belyser att även om det inte är den största oron, finns det fortfarande ett behov av användarutbildning, eventuellt genom handledning eller tillgängliga introduktionsupplevelser. Även om de är mindre vanliga, avslöjar kostnadsrelaterade farhågor (nämnda 14 gånger) och rädsla för beroende av teknik (21 gånger) mer nyanserade bekymmer. Vissa användare kan känna att beroendet av AI kan minska deras kritiska tänkande eller kreativa förmågor. Endast 3 personer noterade tillgänglighetsutmaningar, vilket kan spegla antingen relativt god tillgång inom denna grupp eller låg medvetenhet om frågor kring inkluderande design. Svaren under "Övrigt" berikar bilden av " " ytterligare. Förutom att återupprepa kostnadsrelaterade frågor tog flera användare upp etiska farhågor, brist på personligt behov eller värdebaserat motstånd mot generativ AI. Dessa svar tyder på att tveksamheten för vissa inte har sin grund i praktiska hinder utan i djupare personliga eller filosofiska övertygelser. Sammantaget ger dessa resultat en mångfacetterad bild av införandet av generativ AI, som drivs lika mycket av emotionella och etiska faktorer som av tekniska eller praktiska.

Grekland

De vanligaste hindren som rapporterades är kostnadsrelaterade farhågor och rädsla för beroende av teknik, där 8 av 19 respondenter (42,1 %) angav vart och ett av dessa som ett stort problem. Den höga andelen



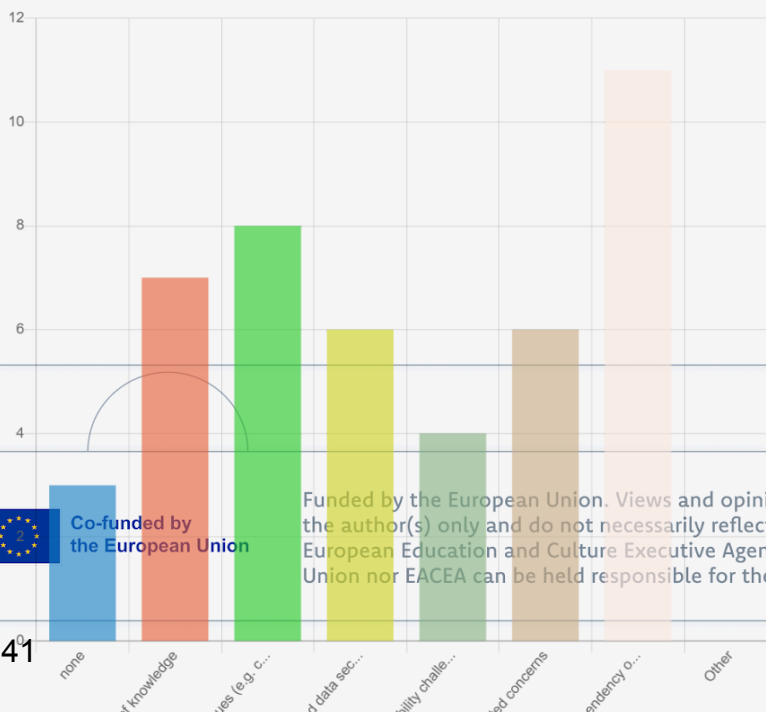
Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



kostnadsrelaterade farhågor tyder på att många användare tycker att AI-verktyg är dyra eller uppfattar premiumfunktioner som otillgängliga. Samtidigt indikerar rädslan för att bli alltför beroende av AI en bredare oro för att förlora viktiga mänskliga färdigheter eller ett överdrivet beroende av automatisering i dagliga uppgifter. En annan betydande utmaning är brist på kunskap, vilket rapporterades av 6 av 19 respondenter (31,6 %). På samma sätt belyser farhågor om noggrannhet och tillförlitlighet, som rapporterades av 5 av 19 respondenter (26,3 %), en allmän skepsis mot AI-genererat innehåll, där användarna ifrågasätter dess trovärdighet och faktamässiga korrekthet. 3 av 19 respondenter (15,8 %) nämnde oro för integritet och datasäkerhet, vilket tyder på att även om vissa individer är försiktiga med dataintrång eller missbruk av AI, är detta inte den mest utbredda oron. Utmaningar med tillgänglighet, som noterades av 4 av 19 respondenter (21,1 %), tyder dock på att tekniska hinder, såsom komplexa gränssnitt, enhetskompatibilitet eller språkbegränsningar, kan hindra vissa individer från att effektivt använda dessa verktyg för artificiell intelligens (). Intressant nog uppgav 5 respondenter (26,3 %) att de inte möter några hinder för att använda AI, vilket tyder på att en betydande del av gruppen känner sig bekväm med tekniken och dess tillämpningar. Sammantaget tyder resultaten på att ekonomiska begränsningar, kunskapsluckor och oro över ett alltför stort beroende av AI är de främsta faktorerna som begränsar införandet av AI. Att ta itu med dessa farhågor genom prisvärda alternativ, bättre användarutbildning och garantier om en balans mellan människa och AI skulle kunna uppmuntra till ett bredare införande av och förtroende för generativa AI-verktyg.

Sverige



Förtroendeproblem relaterade till noggrannhet och tillförlitlighet är fortfarande det hinder som rapporteras oftast, där 38 % av de



Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



svarande (8 av 21) uttrycker oro. Detta tyder på att en betydande del av användarna tvekar att fullt ut anamma generativ AI på grund av potentiella fel, felaktig information eller inkonsekvenser. Brist på kunskap är en annan stor utmaning som påverkar 33 % av användarna (7 av 21). Detta tyder på att många känner sig osäkra på hur man använder dessa verktyg på ett effektivt sätt. 29 % av de tillfrågade (6 av 21) nämnde oro kring integritet och datasäkerhet, vilket indikerar att en betydande andel av användarna fortfarande är försiktiga med att dela känslig information med AI-system. Tillgänglighetsproblem påverkar 19 % av användarna (4 av 21), vilket tyder på att vissa individer har svårt med användbarhet, plattformers skompatibilitet eller andra tekniska hinder. Kostnadsrelaterade farhågor är en annan viktig faktor, där 29 % av de svarande (6 av 21) uppger ekonomiska begränsningar som en hämmande faktor. Även om många AI-verktyg erbjuder gratisversioner kräver premiumfunktioner ofta betalda prenumerationer. Rädsla för beroende av teknik rapporterades av den största andelen av de tillfrågade, där 52 % (11 av 21) uttryckte oro. Detta tyder på att över hälften av användarna oroar sig för att bli alltför beroende av AI för beslutsfattande, kreativitet eller produktivitet. Intressant nog uppgav 10 % av de tillfrågade (2 av 21) att de inte stötte på några hinder vid användningen av generativ AI, vilket tyder på att en liten men självsäker grupp användare smidigt har integrerat dessa verktyg i sitt arbete eller sina personliga aktiviteter. För att uppmuntra till ökad användning kommer det att vara avgörande att ta itu med farhågorna kring noggrannhet, integritet och prisvärdhet. Dessutom kan fokus på användarutbildning och betoning av AI som ett stödverktyg snarare än ett beroende hjälpa fler användare att känna sig trygga med att utnyttja generativ AI på ett effektivt sätt.

Serbien

De främsta hindren som hindrar respondenterna från att använda verktyg för generativ AI är relaterade till farhågor om förtroende, integritet och datasäkerhet, kostnad samt rädsla för beroende av teknik. Farhågor om noggrannhet eller tillförlitlighet identifierades av 4 respondenter, vilket belyser att vissa individer tvekar att använda verktyg för generativ AI på grund av tvivel om kvaliteten och tillförlitligheten hos det genererade innehållet.





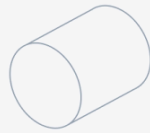
Farhågor om integritet och datasäkerhet togs också upp av 4 respondenter, vilket återspeglar en vanlig oro över hur personuppgifter kan hanteras vid användning av AI-teknik. Kostnadsrelaterade farhågor var ett annat hinder för fyra respondenter, vilket tyder på att priset på generativa AI-verktyg kan hindra individer från att använda dem, särskilt om det finns betalda prenumerationsmodeller eller tillhörande kostnader. Rädsla för beroende av teknik framkom som en farhåga hos fem respondenter, vilket indikerar att många individer oroar sig för att bli alltför beroende av AI-verktyg, vilket potentiellt kan minska deras egna färdigheter eller förmågor. Dessutom nämnde 5 respondenter andra hinder, såsom etiska och miljömässiga farhågor. Dessa respondenter kan vara försiktiga med de bredare samhällsliga och miljömässiga effekterna av en utbredd användning av AI. Intressant nog angav 1 respondent brist på kunskap som ett hinder, vilket tyder på att okunskap om generativa AI-verktyg kan begränsa deras användning. Ingen av respondenterna identifierade dock tillgänglighetsproblem eller några betydande hinder för att använda dessa verktyg.

Avsnitt 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 flervalfråga erbjöd en rad olika alternativ, inklusive onlinekurser eller handledningar, utbildningsappar eller verktyg med AI-integration, workshops eller seminarier, kampanjer i sociala medier samt communityforum eller diskussionsgrupper som Reddit eller Discord. Ett alternativ för "Annat" fanns också för eventuella ytterligare inlärningsmetoder som inte fanns med på listan. Svaren hjälper till att lyfta fram de mest effektiva och tillgängliga kanalerna för att utbilda människor om generativ AI-teknik.



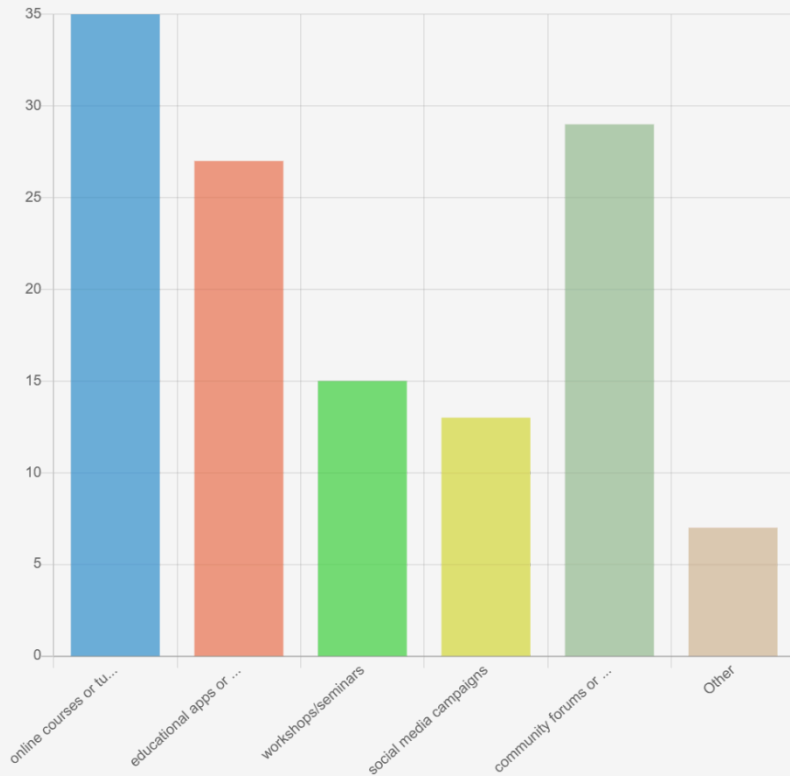


Polen

Resultaten visar att den mest föredragna metoden för att lära sig om generativ AI är genom onlinekurser eller handledningar, vilket 47 respondenter valde.

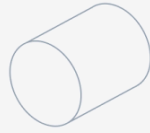
Detta tyder på en stark benägenhet mot strukturerade, självstudier som ofta ger trovärdighet, djup och i vissa fall certifiering. Sådana plattformar kan tilltala personer som söker omfattande innehåll som de kan komma åt när det passar dem.

Communityforum och diskussionsgrupper, såsom Reddit eller Discord, valdes av 29 respondenter. Detta återspeglar det värde som många lägger vid peer-to-peer-lärande, där användare kan utbyta erfarenheter från verkliga livet, ställa frågor och utforska olika perspektiv i en mer informell, interaktiv miljö. Utbildningsappar eller verktyg med AI-integration valdes av 27 deltagare. Detta svar belyser attraktionskraften hos teknikförstärkta inlärningsverktyg som använder AI-funktioner för att anpassa upplevelsen eller göra innehållet mer engagerande. Workshoppa och seminarier fick 15 röster, vilket indikerar ett mindre men ändå märkbart intresse för guide, fysiska eller live-online-utbildningsupplevelser. Kampanjer i sociala medier var minst populära bland de huvudsakliga alternativen, med 13 personer som valde denna metod.



Co-funded by
the European Union

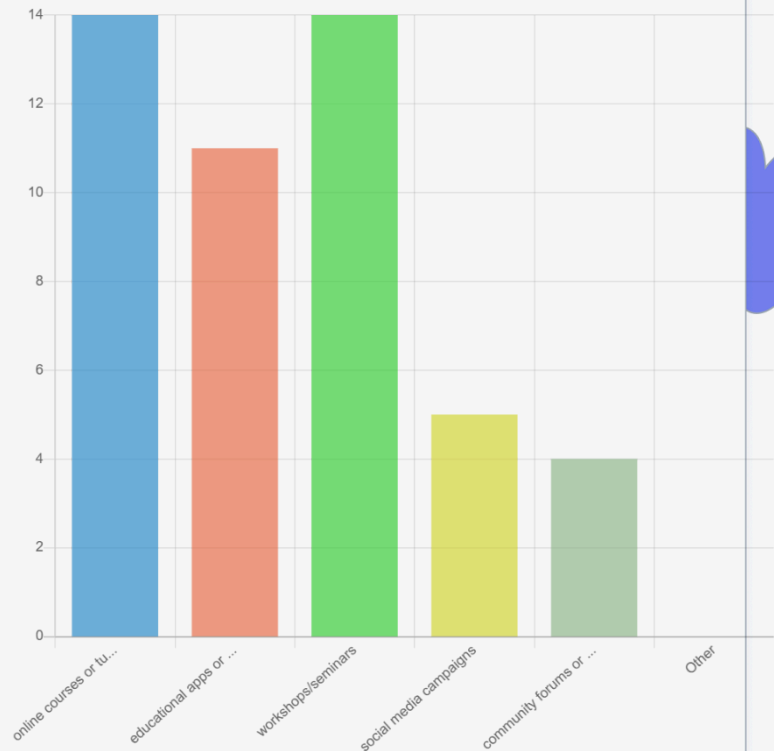
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

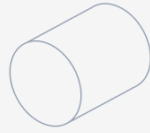


I de öppna svaren angav fyra deltagare alternativa preferenser. Två nämnde specifikt självständigt lärande (*samodzielne poznanawanie*), medan två andra noterade ett bristande intresse eller behov av att lära sig om AI.

Grekland

De vanligaste metoderna för att lära sig om generativ AI är onlinekurser eller handledningar samt workshops/seminarier, där 14 av 19 respondenter (73,7 %) valde respektive alternativ. Tätt därefter valdes utbildningsappar eller verktyg med AI-integration av 11 respondenter (57,9 %), vilket understryker efterfrågan på interaktiva och anpassningsbara lärandeupplevelser. AI-drivna applikationer gör det möjligt för eleverna att interagera med tekniken på ett praktiskt sätt, vilket gör denna metod till ett starkt komplement till traditionella inlärningsformat. Däremot valdes kampanjer i sociala medier endast av 5 respondenter (26,3 %), vilket indikerar att även om sociala medier kan sprida medvetenhet, ses de inte allmänt som en primär källa för inläring. På samma sätt var communityforum och diskussionsgrupper (t.ex. Reddit, Discord) den minst föredragna metoden, med endast 4 respondenter (21,1 %) som valde dem. Detta tyder på att även om diskussioner mellan jämlikar kan vara värdefulla, är de inte det primära valet för de flesta elever när det gäller strukturerad utbildning om generativ AI. Sammantaget understryker dessa resultat att formella och interaktiva inlärningsmetoder, såsom kurser, workshops och AI-integrerade verktyg, är de mest effektiva sätten att utbilda





individer om generativ AI. Medan sociala medier och onlineforum fungerar som kompletterande informationskällor, kommer utökad tillgång till strukturerade och praktiska inlärningsupplevelser att vara avgörande för att stödja AI-utbildning.

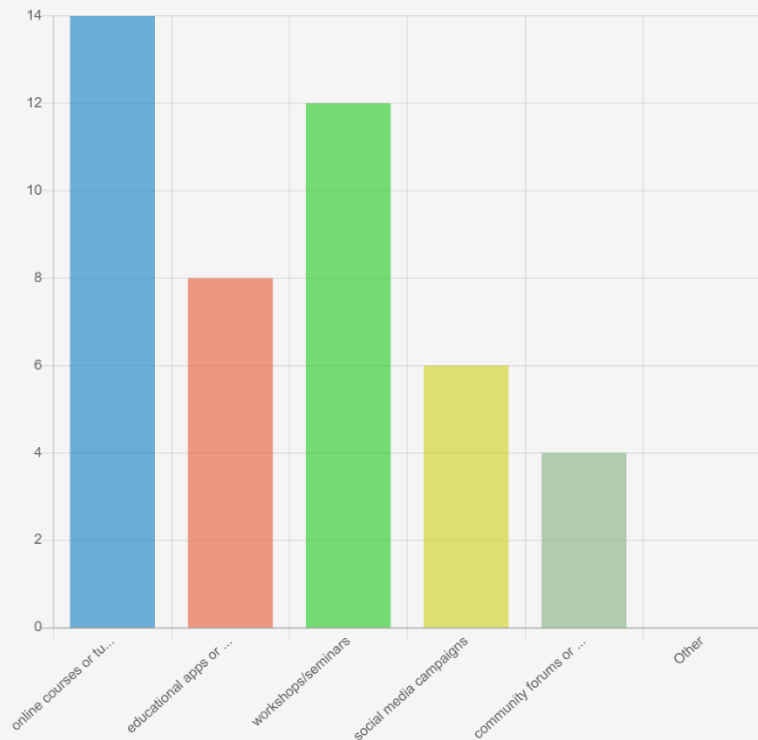
Sverige

Den mest populära 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 deltagarna att skaffa sig kunskap i sin egen takt samtidigt som de får hjälp av experter, vilket gör dem till ett populärt val för dem som vill få en omfattande förståelse för generativ AI. Workshops och seminarier är ett annat populärt alternativ, valt av

12 av 21 respondenter (57 %). Detta indikerar en stark preferens för interaktiva, praktiska lärandeupplevelser där deltagarna kan interagera med branschproffs och andra deltagare. Utbildningsappar eller verktyg med AI-integration valdes av 8 av 21 respondenter (38 %), vilket belyser en preferens för teknikdrivna, interaktiva inlärningsmetoder. Dessa verktyg tilltalar sannolikt dem som föredrar

erfarenhetsbaserat lärande, eftersom de erbjuder ett mer engagerande och dynamiskt sätt att utforska AI-koncept. Kampanjer i sociala medier föredrogs av 6 av 21 respondenter (29 %), vilket visar att även om sociala medier spelar

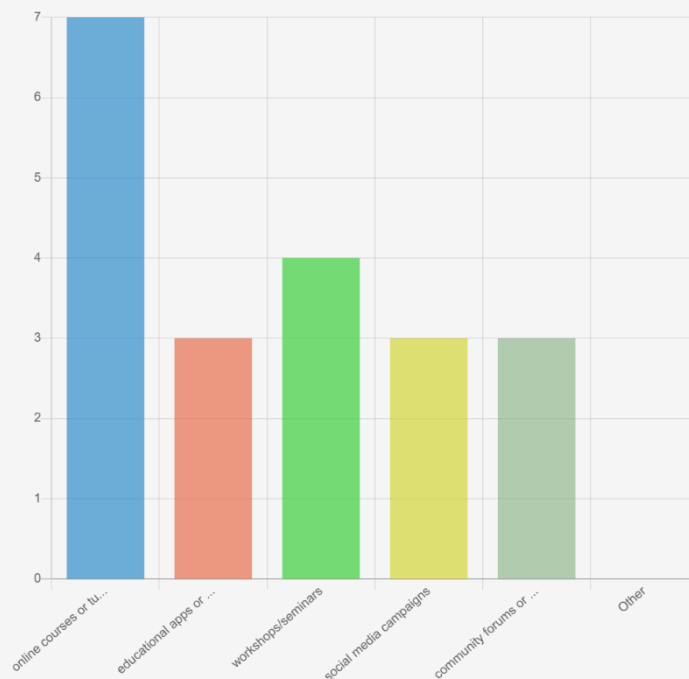




en roll i AI-utbildning, är det inte den dominerande metoden för de flesta elever. Communityforum och diskussionsgrupper (t.ex. Reddit, Discord) valdes av 4 av 21 respondenter (19 %), vilket indikerar att även om vissa individer värdesätter diskussioner med jämlikar och kunskaps- och erfarenhetsutbyte i realtid, är denna metod mindre vanlig för strukturerat lärande. Sammantaget tyder resultaten på att de flesta användare föredrar strukturerade och expertledda inlärningsmetoder, såsom onlinekurser och workshops. Det finns dock också ett stort intresse för interaktiva verktyg och community-drivna diskussioner, vilket tyder på att ett varierat utbud av inlärningsresurser är nödvändigt för att tillgodose olika preferenser och inlärningsstilar.

Serbien

De föredragna metoderna för att lära sig om generativ AI avslöjar en mängd olika inlärningspreferenser bland respondenterna. Onlinekurser eller handledningar är den mest populära metoden, med 7 respondenter som valde detta alternativ. Workshoppar eller seminarier valdes av 4 respondenter, vilket belyser ett intresse för mer formella, interaktiva miljöer där deltagarna kan interagera direkt med experter och kollegor i diskussioner eller aktiviteter i realtid. Utbildningsappar eller verktyg med AI-integration lockade också 3 respondenter, vilket tyder på att praktiskt lärande genom AI-drivna appar eller verktyg är ett värdefullt sätt för vissa att förstå begreppen inom generativ AI. Communityforum eller diskussionsgrupper (som Reddit eller Discord) valdes av 3 respondenter, vilket pekar på en preferens för informellt



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



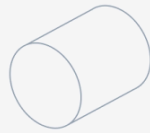
lärande genom interaktion mellan kollegor, där individer kan utbyta idéer, ställa frågor och samarbeta kring lösningar. Slutligen var kampanjer i sociala medier den minst populära metoden, med endast 3 respondenter som valde detta alternativ. Detta tyder på att även om sociala medier kan vara en användbar resurs för lärande, tenderar respondenterna att föredra mer strukturerade eller gemenskapsdrivna utbildningsmetoder.

Analys

Data visar ett starkt beroende av teknik i Polen, Grekland, Serbien och Sverige, där de flesta respondenterna 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 använde tekniken ofta. Sverige hade också en hög daglig användning, men med en något bättre balans mellan ständiga och frekventa användare. Sammantaget belyser resultaten den väsentliga roll som digitala verktyg spelar inom kommunikation, arbete och underhållning. Med minimala rapporter om låg teknikanvändning understryker data ett växande beroende av digitala enheter, vilket 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 understryker deras centrala roll inom kommunikation och underhållning. Underhållningsplattformar uppvisar också högt engagemang, särskilt i Polen (61 %) och Serbien (66,7 %), medan spelanvändningen varierar, med lägre användning i Grekland (10,5 %) och Sverige (9,5 %). AI-baserade applikationer vinner mark, med stark användning i Grekland (79 %) och måttlig användning i Polen (42 %) och Serbien (41,7 %). Sverige utmärker sig med ett fokus på utbildningsverktyg (76,2 %) och AI-appar (47,6 %), medan sociala medier (23,8 %) och underhållning (19 %) uppvisar lägre engagemang. Sammantaget dominerar sociala medier i de flesta länder, AI och utbildningsverktyg är på uppgång och underhållning förblir betydande, även om användningsmönstren varierar mellan regionerna.



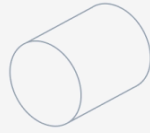


I alla fyra länderna varierar kännedomen om generativ AI, men Polen och Sverige uppvisar den högsta medvetenheten. I Polen uppger över 80 % av de erade att de har åtminstone måttlig kännedom (nivå 3–5), och 52 % har god kunskap (nivå 4–5). På samma sätt i Sverige anger 71,4 % av deltagarna att deras kännedom ligger på nivå 4 eller 5, vilket tyder på en utbredd exponering. Grekland följer med de flesta respondenterna (89 %) inom nivåerna 3–4, även om endast två personer anser sig vara mycket kunniga (nivå 5). Serbien uppvisar den lägsta kännedomen, med endast tre respondenter på nivå 5 och en deltagare på nivå 2, vilket tyder på ett mindre engagemang i AI-teknik jämfört med de andra länderna. Sammantaget visar alla länder en växande medvetenhet om generativ AI, men Polen och Sverige ligger i täten när det gäller högre kännedom, medan Grekland och Serbien har fler respondenter i det måttliga till lägre intervallet.

I Polen, Grekland, Sverige och Serbien framträder sociala medier och onlinepublikationer som de dominerande informationskällorna om generativ AI, även om deras betydelse varierar mellan länderna. 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 %). På samma sätt ligger dessa två kanaler jämnt i Grekland, där 15 av 19 respondenter förlitar sig på dem, medan onlinepublikationer har en liten fördel (52,4 %) framför sociala medier (42,9 %) i Sverige. Utbildningsinstitutioner spelar en större roll i Sverige (47,6 %) och Polen (30,5 %) jämfört med Grekland (15,8 %) och Serbien (33,3 %), vilket tyder på att formell utbildning är mer integrerad i AI-lärandet i vissa regioner. Vänner och familj har ett betydande inflytande på AI-kunskapen i Polen (40,2 %) och Grekland (57,9 %), medan deras inflytande är minimalt i Sverige (19 %) och obefintligt i Serbien. Dessa skillnader belyser olika grader av beroende av strukturerade respektive informella källor mellan länderna, vilket återspeglar skillnader i digital kultur, utbildningssystem och socialt inflytande.

I alla fyra länderna – Polen, Grekland, Sverige och Serbien – framstår ChatGPT som det mest kända och använda verktyget för generativ AI, med





en nästan total användning som sträcker sig från 91,6 % i Polen till 100 % i Grekland, Sverige och Serbien. DALL·E är det näst mest populära verktyget, men med varierande grad av kännedom bland användarna, från 31,3 % i Polen till endast en användare i Serbien. Bing Image Creator visar måttlig användning i Polen (18,1 %), men är betydligt mindre känt i Grekland, Sverige och Serbien. Produktivitetinriktade AI-verktyg som Copilot, Gamma och SlidesGPT har relativt låg användning i alla länder, där Grekland uppvisar den högsta kännedomen om Copilot (57,9 %). Det är värt att notera att ingen av respondenterna i Serbien angav att de använde SlidesGPT eller Quizard, medan Grekland hade ett minimalt engagemang för dessa verktyg. Kategorin "Övrigt" lyfter fram ytterligare AI-verktyg som utforskas, där Polen rapporterar det bredaste utbudet, inklusive Midjourney, Stable Diffusion och Claude, medan Grekland och Serbien hade färre omnämningen. Dessa skillnader tyder på att medan textbaserade AI-verktyg dominerar världen över, varierar intresset för bildgenerering och specialiserade AI-verktyg avsevärt mellan länderna, möjligen påverkat av professionella behov, lokal teknikanvändning och tillgänglighet.

I alla fyra länderna – Polen, Grekland, Sverige och Serbien – framstår förbättrad effektivitet i arbetsuppgifter och innehållsgenerering som de mest erkända fördelarna med generativ AI. I Polen ser 57 % av de tillfrågade AI som ett verktyg för att optimera arbetsflöden, medan i Grekland är det ännu fler, 79 %, som erkänner dess roll i automatisering. På samma sätt är effektivitet en viktig drivkraft för AI-användning i Sverige (52,4 %) och Serbien (58,3 %). Innehållsgenerering, inklusive text, bilder och musik, värderas särskilt högt i Grekland (84 %) och Polen (54 %), medan den i Sverige (42,9 %) och Serbien har en underordnad roll. Underlättad kommunikation genom chattbotar och översättningsverktyg är mer allmänt erkänd i Polen (47 %) och Sverige (28,6 %) än i Serbien (16,7 %) och Grekland (37 %). Personanpassat lärande och utbildning får måttligt erkännande i alla länder, där Grekland (47 %) visar störst intresse, följt av Polen (37 %) och Serbien (25 %). Kreativitet är en mindre framträdande fördel, med siffror som sträcker sig från Polens 25 % till Sveriges låga 9,5 %, vilket tyder på att AI:s roll i konstnärligt uttryck fortfarande är under utveckling. Underhållning upplever minst engagemang,





där endast 11 % i Grekland och 9,5 % i Sverige ser det som en viktig fördel med AI. Intressant nog kvarstår skepticismen, där 17 % i Polen och 14,3 % i Sverige uppger att de inte ser några fördelar, medan alla respondenter i Grekland erkände minst en fördel. Dessa resultat belyser regionala skillnader i AI-användning, där vissa länder prioriterar produktivitet och innehållsskapande, medan andra förblir mer försiktiga när det gäller dess vardagliga värde.

Oron kring generativ AI varierar mellan Polen, Grekland, Sverige och Serbien, men gemensamma teman framträder. Beroende av AI och förlust av kompetens är den största oron i Polen (75,9 %) och Grekland (63 %), vilket speglar farhågor om minskad mänsklig kreativitet och kritiskt tänkande. Riskerna med felaktig information är också betydande i båda länderna, där 67,5 % i Polen och 63 % i Grekland fruktar AI-genererade lögnar. I Sverige är den största oron förlorade arbetstillfällen (76,2 %), vilket belyser ekonomiska farhågor, medan i Serbien är etiska konsekvenser (66,7 %) och integritetsfrågor (66,7 %) de mest nämnda, vilket speglar oro över AI:s rättvisa och datasäkerhet. Integritet är en viktig fråga i Polen (62,7 %) och Grekland (47 %), men är mindre angelägen i Sverige (19 %). Säkerhetsfrågor noteras i Serbien (41,7 %), Polen (43,4 %) och Grekland (42 %), men är minimala i Sverige (9,5 %). Intressant nog lyfter Serbien och Polen fram miljöfrågor, medan Sverige har den högsta andelen (14,3 %) av de tillfrågade som inte har några AI-relaterade farhågor. Dessa variationer tyder på att även om AI:s samhällspåverkan är en gemensam oro, prioriterar olika länder olika risker utifrån sina ekonomiska, etiska och tekniska perspektiv.

Attityderna till generativ AI varierar mellan Polen, Grekland, Sverige och Serbien, vilket återspeglar olika nivåer av optimism och skepsis. I Polen är det vanligaste betyget 3, vilket tyder på en neutral inställning, även om många också valde 4, vilket visar en måttlig uppskattning av AI:s fördelar trots farhågorna. Grekland och Sverige uppvisar de mest positiva utsikterna, där majoriteten av respondenterna i båda länderna betygsätter AI med 4 (Grekland: 53 %, Sverige: 66,7 %), och vissa väljer till och med 5 (Grekland: 15,8 %, Sverige: 14,3 %), vilket indikerar stark entusiasm. Serbien visar dock störst skepsis, där det vanligaste betyget är 2 (33,3 %), vilket speglar





försiktighet eller oro, medan en neutral inställning (3) också är vanlig (41,7 %), och endast en liten minoritet (16,7 %) gav AI betyget 5. Sammantaget lutar Sverige och Grekland åt optimism, Polen har en balanserad syn, och Serbien visar störst reservationer mot AI:s inverkan.

Användningen av generativ AI varierar avsevärt mellan Polen, Grekland, Sverige och Serbien, vilket speglar olika nivåer av införande och integration i dagliga rutiner. Grekland uppvisar den högsta användningen, där 63 % av de tillfrågade använder AI dagligen och ytterligare 21 % använder det veckovis, vilket indikerar att AI-verktyg är en väsentlig del av arbets- och privatlivet. Polen följer med 28 % som använder AI dagligen och 19 % veckovis, vilket visar ett starkt men något mindre intensivt engagemang, där en betydande andel (23 %) endast använder det sporadiskt. Sverige uppvisar en mer balanserad användning, där 50 % använder AI veckovis och 25 % dagligen, vilket tyder på frekvent men inte universell användning. Däremot har Serbien den lägsta AI-användningen, där det vanligaste svaret är sporadisk användning (42 %), följt av sällan (33 %), och endast 17 % använder det varje vecka, vilket tyder på att AI ännu inte har blivit ett vanligt verktyg för de flesta användare. Denna jämförelse belyser att medan AI är allmänt accepterat i Grekland och Polen, befinner sig Sverige i en övergångsfas, och Serbien är fortfarande i de tidiga stadierna av användningen.

Generativa AI-verktyg används främst för arbetsrelaterade uppgifter och utbildning i alla fyra länderna, även om omfattningen av införandet varierar. Grekland leder när det gäller användning på arbetsplatsen, där 89,5 % av de tillfrågade integrerar AI i sin yrkesverksamhet, följt av Polen (57 %), Serbien (67 %) och Sverige (50 %), vilket tyder på att AI allmänt ses som ett verktyg för produktivitet och effektivitet. Utbildning är en annan viktig sektor, där Polen (60 %) och Grekland (57,9 %) visar en stark användning, medan Sverige (40 %) och Serbien (25 %) rapporterar ett lägre engagemang inom detta område. Personlig utveckling är en viktig AI-tillämpning i Sverige (55 %) och Polen (36 %), men är också märkbar i Grekland (52,6 %), vilket tyder på ett växande intresse för AI-stödd självförbättring. Underhållning uppvisar måttlig användning, där Polen (31 %), Grekland (26,3 %), Sverige (25 %) och Serbien (17 %) rapporterar engagemang, vilket återspeglar AI:s roll inom





kreativa områden. Användningen av sociala medier är dock genomgående låg, där Polen (5 %), Grekland (26,3 %), Sverige (20 %) och Serbien (0 %) visar minimal interaktion, vilket indikerar att AI ännu inte är ett viktigt verktyg för personligt engagemang i sociala medier. Sammantaget värderas AI högst för yrkesmässiga och utbildningsmässiga ändamål, medan dess roll inom underhållning och sociala medier förblir begränsad i alla länder.

I alla fyra länderna utgör förtroendeproblem gällande noggrannhet och tillförlitlighet ett stort hinder, där Polen (43 % av de tillfrågade), Sverige (38 %), Serbien (33 %) och Grekland (26,3 %) alla uttrycker oro över konsistensen och korrektheten hos AI-genererat innehåll. Rädslan för beroende av AI är särskilt utbredd i Sverige (52 %) och Grekland (42,1 %), vilket tyder på oro för ett alltför stort beroende av automatisering, medan Polen (21 %) och Serbien (42 %) också rapporterar liknande farhågor. Frågor om integritet och datasäkerhet är ett annat vanligt hinder, särskilt i Polen (31 respondenter), Sverige (29 %) och Serbien (33 %), vilket visar att många användare fortfarande är försiktiga när det gäller AI-plattformars hantering av data. Kostnadsrelaterade farhågor är mest framträdande i Grekland (42,1 %), följt av Sverige (29 %), Serbien (33 %) och Polen (14 respondenter), vilket tyder på att överkomliga priser påverkar införandet i vissa regioner mer än i andra. Brist på kunskap hindrar användare i Sverige (33 %), Grekland (31,6 %), Polen (11 respondenter) och Serbien (8 %), vilket belyser behovet av bättre utbildning om AI-verktyg. Utmaningar kring tillgänglighet nämns mindre ofta men förekommer fortfarande i Sverige (19 %) och Grekland (21,1 %), medan Serbien inte rapporterar några. Noterbart är att Polen (23 respondenter), Grekland (26,3 %) och Sverige (10 %) rapporterar att en del av användarna inte möter några hinder, vilket visar att en växande grupp känner sig bekväm med AI. Sammantaget framstår förtroende, integritet, kostnad och utbildning som de största hindren för en bred användning av generativ AI, medan rädsla för beroende och etiska farhågor också spelar en roll för att begränsa användningen.





I alla fyra länderna är onlinekurser eller handledningar den mest föredragna metoden för att lära sig om generativ AI, med Polen (47 respondenter), Grekland (73,7 %), Sverige (67 %) och Serbien (7 respondenter) som alla visar starkt intresse. Detta belyser efterfrågan på strukturerat, självstyrkt lärande som ger trovärdighet och djup. Workshops och seminarier värderas också högt, särskilt i Grekland (73,7 %) och Sverige (57 %), där deltagarna föredrar interaktiva, expertledda sessioner. Utbildningsappar eller AI-integrerade verktyg är ett populärt val i Polen (27 respondenter), Grekland (57,9 %), Sverige (38 %) och Serbien (3 respondenter), vilket visar på ett intresse för praktiska, teknikdrivna inlärningsupplevelser. Communityforum och diskussionsgrupper (t.ex. Reddit, Discord) är mer populära i Polen (29 respondenter) men mindre populära i Grekland (21,1 %), Sverige (19 %) och Serbien (3 respondenter), vilket tyder på att även om peer-to-peer-inläring är användbart, är det inte det främsta valet för strukturerad utbildning. Kampanjer i sociala medier är den minst föredragna metoden i alla länder, där Polen (13 respondenter), Grekland (26,3 %), Sverige (29 %) och Serbien (3 respondenter) visar ett begränsat förtroende för dessa plattformar för fördjupat lärande. Sammantaget tyder resultaten på att strukturerade kurser, interaktiva workshops och AI-drivna verktyg är de mest effektiva sätten att utbilda individer om generativ AI, medan forum och sociala medier spelar en mer kompletterande roll.

Slutsats

Resultaten visar på ett starkt beroende av digital teknik i Polen, Grekland, Serbien och Sverige, där sociala medier är den mest använda plattformen. AI-verktyg och utbildningsapplikationer vinner mark, särskilt i Sverige och Grekland, vilket speglar en utveckling mot ett mer avancerat digitalt engagemang. Dessa trender understryker vikten av digital kompetens och ansvarsfull teknikanvändning, så att användarna 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 ett måttligt engagemang. ChatGPT är det mest kända AI-verktyget i alla länder, även om användningen av bildgenererande och produktivitetssinriktad AI fortfarande är ojämn. De viktigaste hindren för införandet av AI inkluderar förtroendeproblem, integritetsfrågor och rädsla för beroende, särskilt i Sverige och Grekland. Att ta itu med dessa farhågor genom utbildning och öppenhet kommer att vara avgörande för att främja en större acceptans av AI.

Effektivitet, automatisering och innehållsgenerering är de mest uppskattade fördelarna med AI, men farhågor om felaktig information, etik och säkerhet är fortfarande vanliga. Sverige uttrycker störst oro över att arbetstillfällen ska försvinna, medan Grekland och Sverige visar störst optimism inför AI:s inverkan. Serbien är fortfarande mest försiktigt, vilket speglar en mer reserverad inställning till AI-integration. Dessa resultat tyder på att användningen av AI formas av regionala ekonomiska, etiska och samhällsliga perspektiv.

Utbildning spelar en avgörande roll för att förbättra AI-kunskaperna, där onlinekurser, workshops och AI-integrerade verktyg är de mest föredragna inlärningsmetoderna. Polen och Sverige visar ett starkare beroende av formell utbildning, medan Grekland och Serbien använder en blandning av formellt och informellt lärande. I takt med att AI fortsätter att utvecklas kommer det att vara avgörande att främja tillgänglig utbildning och ta itu med viktiga farhågor för att säkerställa en ansvarsfull användning och maximera fördelarna med denna teknik.

