

OSNOVNA ŠOLA MIHE PINTARJA TOLEDA

KIDRIČEVA 21, 3320 VELENJE

GIBANJE MLADI RAZISKOVALCI ZA RAZVOJ ŠALEŠKE DOLINE

RAZISKOVALNA NALOGA

**VPLIV MESSENGERJA, NETLOGA IN FACEBOOKA NA DRUŽENJE
MLADIH**

Tematsko področje: SOCIOLOGIJA
(DRUŽBOSLOVNE VEDE)

Avtor: Primož Delopst, 9. a

Mentor:
Vesna Vranješ, predm. učitelj
Irena Rošer, predm. učitelj

Velenje, 2010

Raziskovalna naloga je bila opravljena na Osnovni šoli Mihe Pintarja Toleda, Velenje.

Mentor: Vesna Vranješ
Irena Rošer

Datum predstavitve:

KLJUČNA DOKUMENTACIJSKA INFORMACIJA

- ŠD Osnovna šola Miha Pintarja Toleda, 2009/2010
- KG Elektronski mediji / druženje mladih / prednosti in slabosti internetnega druženja/
Razlogi tovrstnega druženja/
- AV DELOPST, Primož
- SA VRANJEŠ, Vesna, mentorica
ROŠER, Irena, mentorica
- KZ 3320 Velenje, SLO, Stanetova 58
- ZA Osnovna šola Mihe Pintarja Toleda Velenje
- LI 2010
- OP V, 33 s., 1 fot., 22 graf., 7 sl., 2 pril.
- LJ (sl)
- AI Za to raziskovalno nalogo sem se odločil, ker me je zanimalo, kako elektronski mediji Messenger, Netlog in Facebook vplivajo na druženje mladih. Tudi sam preživim veliko časa za temi mediji, čeprav bi se s prijatelji raje družil in zabaval v živo. Želel sem ugotoviti, ali tudi moji vrstniki menijo tako in kaj jih pri tem ovira. Ugotavljal sem, koliko časa preživijo osnovnošolci in srednješolci na teh elektronskih medijih, kateri od naštetih medijev uporabljajo največ. Zanimalo me je, ali se zaradi časa, ki ga preživijo za računalnikom, v živo družijo manj. V ta namen sem izvedel anketo med 155. osnovnošolci in 126. srednješolci. Želel sem ugotoviti, ali z leti čas, ki ga mladi preživijo za elektronskimi mediji Messenger, Netlog in Facebook upada, ker imajo srednješolci manj omejitev izhoda, zato sem primerjal nekatere rezultate anketiranih osnovnošolcev in srednješolcev.

KAZALO VSEBINE:

	stran
Ključna dokumentacija (KDI) z izvlečkom	II
Kazalo vsebine	III
Kazalo slik	IV
Kazalo grafov	V
Kazalo prilog	V
Seznam okrajšav	V
1 UVOD	1
1.1 Hipoteze	1
1.2 Cilji raziskovalne naloge	1
2 PREGLED OBJAV	2
2.1 Predstavitev računalnika, interneta in elektronskih medijev	2
2.1.1 Definicija in uporaba računalnika	2
2.1.2 Definicija in uporaba interneta	2
2.1.3 Elektronski mediji: Messenger , Netlog in Facebook	4
2.2 Zgodovinski razvoj elektronskih medijev	5
2.3 Prednosti in slabosti interneta	6
2.4 Zgodovina druženja mladih	7
2.4.1 Mladina in zgodovina	7
2.4.2 Mladi in prosti čas	9
2.4.3 Mladi in zabava	10
3 METODOLOGIJA	12
3.1 Iskanje podatkov	12
3.2 Anketiranje	12
3.3 Kabinetno delo	14
4 IZSLEDKI IN RAZPRAVA	15
4.1 Mladi in elektronski mediji	15
4.2 Mladi in druženje	23
5 SKLEPI	30
5.1 Zaključki	30
5.1.1 Prva hipoteza	30
5.1.2 Druga hipoteza	30
5.1.3 Tretja hipoteza	31
5.1.4 Četrta hipoteza	31
6 POVZETEK	33
7 ZAHVALA	34
8 PRILOGE	35
8.1 Anketa	35
8.2 Prošnja za posredovanje podatkov	37
9 VIRI IN LITERATURA	38

KAZALO SLIK, GRAFOV, FOTOGRAFIJ, PRILOG IN OKRAJŠAV

KAZALO SLIK:

Slika št.1: Število internetnih uporabnikov v svetu	3
Slika št.2: Logo – Messenger	4
Slika št.3: Logo – Netlog	4
Slika št.4: Logo – Facebook	5
Slika št.5: Varna raba interneta	7
Slika št.6: Druženje mladih ob prostem času	10
Slika št.7: Druženje mladih ob zabavah	11

KAZALO GRAFOV:

Grafikon št. 1: Status anketiranih	13
Grafikon št. 2: Starostna struktura anketiranih	13
Grafikon št. 3: Primerjava uporabe elektronskih medijev	15
Grafikon št. 4: Primerjava časovne uporabe netloga	16
Grafikon št. 5: Primerjava časovne uporabe facebooka	17
Grafikon št. 6: Primerjava časovne uporabe messengerja	18
Grafikon št. 7: Primerjava časovne uporabe elektronskih medijev	19
Grafikon št. 8: Kdaj se uporabljajo elektronski mediji	20
Grafikon št. 9: Kdaj se uporabljajo elektronski mediji	20
Grafikon št. 10: Zakaj se elektronski mediji uporabljajo	21
Grafikon št. 11: Zakaj se elektronski mediji uporabljajo	22
Grafikon št. 12: Omejitev prihoda domov	23
Grafikon št. 13: Omejitev prihoda domov	23
Grafikon št. 14: Primerjava omejitev	24
Grafikon št. 15: Kaj anketiranci pogrešajo v Velenju	25
Grafikon št. 16: Kaj anketiranci pogrešajo v Velenju	25
Grafikon št. 17: Mesta, kjer se družijo mladi	26
Grafikon št. 18: Mesta, kjer se družijo mladi	26
Grafikon št. 19: Kakšno druženje je bolj zabavno	27
Grafikon št. 20: Zakaj je to druženje bolj zabavno	28
Grafikon št. 21: Zakaj je to druženje bolj zabavno	28
Grafikon št. 22: Primerjanje težav osnovnošolcev in srednješolcev	29

KAZALO FOTOGRAFIJ

Fotografija št.1: Opravljanje kabinetskega dela	14
---	----

KAZALO PRILOG:

Priloga št.1: Anketni vprašalnik	35
Priloga št.2: Prošnja za posredovanje podatkov	37

SEZNAM OKRAJŠAV:

Št. – številka

MSN – Messenger

OŠ – osnovna šola

MPT – Miha Pintar Toledo

1. UVOD

MSN Messenger je brezplačen računalniški program podjetja Microsoft, ki omogoča komunikacijo uporabnikom v realnem času. Program ponuja več načinov komunikacije.

Tako kot mnogo mojih vrstnikov, tudi sam veliko prostega časa preživim za elektronskimi mediji, zato sem se odločil, da bom raziskal njihov vpliv na druženje mladih.

1.1. Hipoteze

Predvidevam:

- Da mladi veliko svojega prostega časa preživijo za elektronskimi mediji, zato se v živo družijo manj.
- Osnovnošolci bi se raje družili med sabo, če bi imeli za to ustrezne pogoje.
- Messenger nudi različne načine komunikacije, in sicer preko kamere, mikrofona in pisanja, zato ga mladi tudi največ uporabljajo.
- Srednješolci v primerjavi z osnovnošolci preživijo na messengerju manj časa, saj so starejši in več svojega prostega časa zvečer in nočnih urah preživijo s prijatelji.

1.2. Cilji raziskovalne naloge

Z raziskovanjem sem želel ugotoviti:

- Koliko časa mladi preživijo za elektronskimi mediji;
- Ali se mladi raje družijo v živo ali preko elektronskih medijev;
- Kaj jih ovira pri druženju v živo;
- Kje se ponavadi družijo, ko so zunaj;
- Zakaj uporabljajo elektronske medije;

2. PREGLED OBJAV

2.1. Predstavitev računalnika, interneta in elektronskih medijev

2.1.1. Definicija in uporaba računalnika

Računalnik je naprava sedanjosti. Je neke vrste "informacijski multipraktik". Omogoča pisanje in pošiljanje dokumentov, preživljanje prostega časa ob igrinah, neznanske količine urejenih informacij, možnosti nakupovanja, izdelavo potovalnega načrta ...

Računalnik obdeluje podatke v skladu s seznamom ukazov, katerega imenujemo program.

Moderni računalniki so zasnovani na relativno majhnih vezjih in so milijon do milijarde krat bolj zmogljivi, zasedejo pa le malo prostora. Danes se najbolj uporablja vgradni računalnik. Vgradni računalniki so majhne, preproste naprave, ki so pogosto uporabljene za nadzor nad drugimi napravami, najdemo jih lahko npr. v vojaških letalih, tovarniških robotih, digitalnih kamerah in celo otroških igračah. Znana je Church Turingova teza: vsak računalnik z določeno minimalno sposobnostjo je v principu sposoben opravljati iste naloge kot katerikoli drug računalnik.

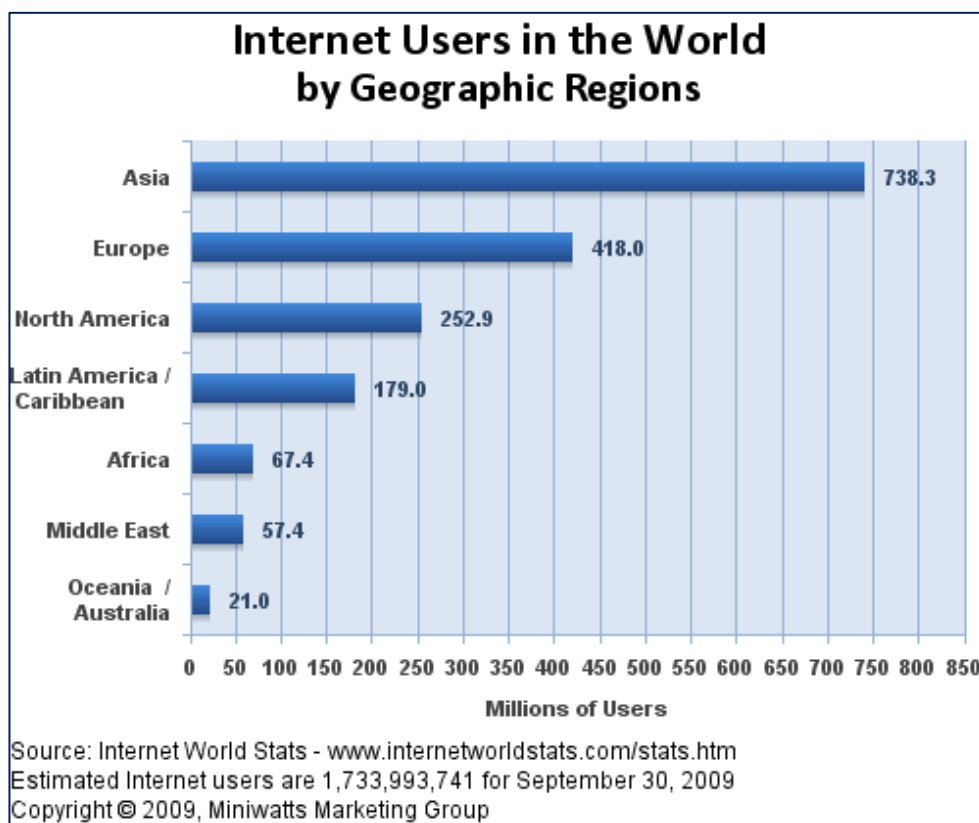
Vsi računalniki vsebujejo enote, brez katerih celotna naprava ne bi delovala. Za delovanje potrebujemo programsko in strojno opremo, ki med seboj usklajeno in sinhronizirano delujejo.

2.1.2. Definicija in uporaba interneta

Internet ali medmrežje (skrajšano iz angleške besede »inter-network«) je v splošnem smislu računalniško omrežje, ki povezuje več omrežij. Je javno razpoložljiv, mednarodno povezan sistem računalnikov z informacijami in uslugami za uporabnike. Sistem uporablja način paketno preklopljivih komunikacijskih protokolov TCP/IP. Tako se največje medmrežje enostavno imenuje Internet. Spretnost povezovanja omrežij na ta način se imenuje internetno delovanje.

Zasnovan je bil, da bi služil kot povezava oddaljenih raziskovalnih institucij s superračunalniki za potrebe raziskav, ki jih je naročalo ameriško obrambno ministrstvo. Vedno več ljudi vsakodnevno uporablja storitve medmrežja pri svojem delu, veliko je podjetij, ki preko Interneta opravljajo del svojega poslovanja. S širjenjem omrežja se je povečalo tudi število različnih vrst aplikacij, kot so Netlog, Facebook in Messenger.

V Sloveniji uporablja internet kar 72% ljudi, kar je približno 1.500000 uporabnikov. V svetu internet uporablja 1.733.993.741 ljudi. Spodnji graf predstavlja število internetnih uporabnikov v svetu.



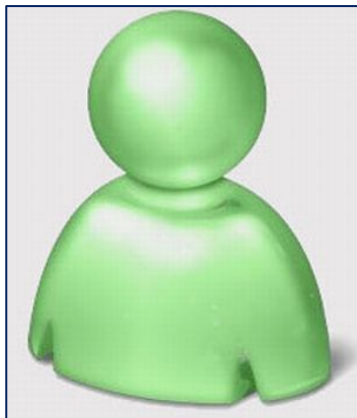
Slika št.1: Število internetnih uporabnikov v svetu.

Link:<http://translate.google.si/translate?hl=sl&langpair=en%7Csl&u=http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

Širjenje interneta in uporaba novih tehnologij, kot so mobilni telefoni, v skupnosti še vedno občutno naraščata. Poleg tega so nevarnosti, zlasti za otroke in zloraba teh tehnologij še vedno prisotne, obenem pa se pojavljajo nove nevarnosti in zlorabe. Za boljše izkoriščanje možnosti, ki jih ponujata internet in nove spletne tehnologije, so potrebni tudi ukrepi, ki spodbujajo njihovo varnejšo uporabo in ščitijo končnega uporabnika pred neželenimi vsebinami. V ta namen je bil ustvarjen svetovni dan varne rabe interneta SID (Safer Internet Day) pod pokroviteljstvom evropske komisarke za informacijsko družbo in medije Viviane Reding. Vsako leto v februarju ta dan praznuje več kot petdeset držav po celem svetu. Letos ga evropska mreža za varno rabo interneta Insafe pripravlja že peto leto zapored. V pripravi je na stotine mednarodnih, nacionalnih in lokalnih on-line in off-line dogodkov za mlade in odrasle.

2.1.3. Elektronski mediji: Messenger , Netlog in Facebook

MSN Messenger je brezplačen računalniški program podjetja Microsoft, ki omogoča komunikacijo med uporabniki v realnem času. Za uporabo tega programa potrebujemo internetno povezavo in e-poštni račun. Ta program ponuja več različnih načinov sporazumevanja: pisanje, pogovarjanje s pomočjo slušalk, ogledovanje s pomočjo spletne kamere in izmenjevanje datotek. Na spletu je dostopen tudi MSN-jev naslednik Windows Live Messenger. Za uporabo potrebujemo Microsoft Passport.



Slika št.2: Logo - Messenger

Link: http://www.dbtechno.com/images/Messenger_Mac_7.jpg

Netlog (na začetku poznan kot Facebox in Bingbox) je belgijska internetna stran, ki je specifično usmerjena, da jo uporabljajo ljudje po Evropi. Netlog sedaj šteje že kar 59 milijonov uporabnikov. Omogoča neposredne pogovore z drugimi člani, ki so registrirani na netlogu. Deluje podobno kot messenger in yahoo messenger, vendar je razlika v tem, da se lahko pogovarjaš le znotraj strani. Poleg tega omogoča dodajanje prijateljev, pisanje blogov, igranje iger, nalaganje lasnih slik, dodajanje svojih zaščitnih znamk in ustvarjanje svojih skupin. Na netlog se najpogosteje registrirajo mladostniki, vendar pa se tudi starejši vse pogosteje odločajo za registracijo.



Slika št.3: Logo - Netlog

Link: <http://www2.arnes.si/~oscelive10/9b/netlog.jpg>

Facebook je družbena spletna stran. Brezplačen dostop do strani omogoča uporabnikom, da se povežejo na eno ali več omrežij (kot so npr. šola, delovno mesto ali zemljepisno območje) in tako lažje komunicirajo z ostalimi ljudmi iz istega omrežja. Določene ameriške univerze take profile razdelijo novim oz. bodočim študentom in osebju, ki tako (hitreje in uspešneje) spoznajo ljudi na ozemlju univerze. Ustanovitelj Facebooka je Mark Zuckerberg, ki je spletišče izdelal kot študent na univerzi na Harvardu. Na začetku so lahko bili člani spletnega mesta le študentje harvardske univerze, kasneje pa so lahko člani postali še študenti ostalih univerz, dijaki ter vsi, stari več kot 13 let. Spletna stran ima po celem svetu več kot 150 milijonov aktivnih uporabnikov (kar trikrat več kot na netlogu). Je tudi najbolj priljubljena spletna stran za nalaganje fotografij - dnevno jih naložijo kar 14 milijonov. Junija je Facebook od podjetja PayPal dobil okoli \$500,000 in ga iz The facebook preimenovalo v Facebook. Facebook je postal dostopen za vsakogar 11. septembra 2006. Nekaj zaskrbljenosti se je pojavilo glede njegovega nadzora.



Slika št.4: Logo - Facebook

Link: <http://www.omcareers.org/blog/wp-content/uploads/2009/08/facebook-small-logo-thumb-360x360-75537-thumb-300x300-78195.png>

2.2. Zgodovinski razvoj elektronskih medijev

Računalniki se pojavljajo v številnih fizičnih oblikah. Prve naprave, ki so podobne današnjim računalnikom, so iz sredine 20. stoletja (okoli 1940-1941), čeprav je zasnova računalnika, in mnogi računalniku podobni stroji, obstajali že prej. Ker računalniki niso služili svojim namenom, so znanstveniki začeli razvijati internet.

Nastal je konec sedemdesetih in v začetku osemdesetih let 20. stoletja. Njegovo prvotno ime je bilo ARPANET s sponzorstvom agencije za napredne raziskave pri ameriškem obrambnem ministrstvu DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency). Sčasoma je omrežje preraslo v akademsko in raziskovalno omrežje, kasneje pa je postalo zanimivo tudi za komercialne uporabnike. Na internetu so začele nastajati aplikacije, kot so Facebook in Netlog. Facebook je bil ustanovljen 4. februarja 2004 v mestu Cambridge v Massachusettsu, Netlog pa je nastal leta 2003 v Belgiji.

2.3. Prednosti in slabosti interneta

Elektronski mediji, kot so internet, mobilne telefone, računalniške igre itd so postale sestavni del našega strokovnega, družbenega in zasebnega življenja. Nekatere od funkcij in učinkov elektronskih medijev so zelo cenjeni, kot so pridobivanje informacij, nakupi, oprava storitev in zabava. Drugi učinki, kot sta internet odvisnosti in ustrahovanje na spletu, pa so zaskrbljujoči. Kljub temu uporaba interneta uživa veliko popularnost, še posebej med mladimi.

Številne raziskave ugotavljajo vpliv elektronskih medijev na uporabnike, zlasti mlade. Večina teh študij se osredotoča na negativne učinke, kot so: nasilje, zasvojenosti in socialne izolacije. Vendar pa vedno več raziskovalcev ugotavlja tudi pozitivne rezultate, kot sta pismenost in boljše kognitivne sposobnosti. Ta nova tehnologija je na primer v veliki meri olajšala iskanje po knjižnicah. Številnim so različni viri informacij, ki bi jih sicer mesece iskali po klasični poti, postali dostopni v nekaj urah. Ali drugače: številni ljudje uporabljajo splet kot novo in zelo učinkovito orodje pri svojem delu.

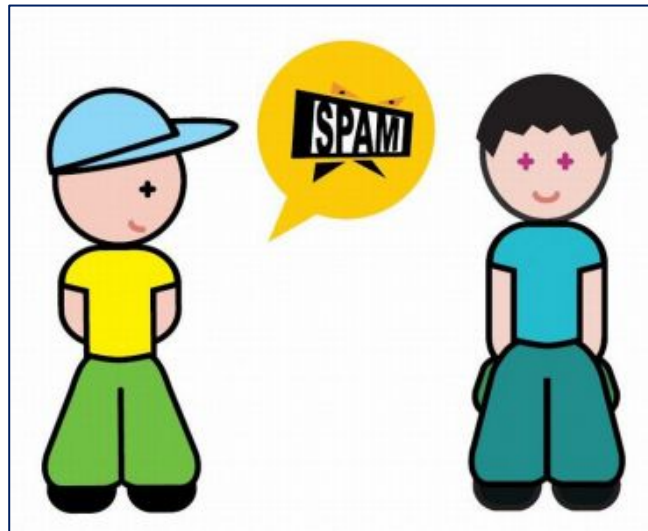
Rezultati letošnje raziskave Valicona in Iproma kažejo, da je v Sloveniji že skoraj 78 odstotkov dnevnih uporabnikov spleta, od tega jih 87 odstotkov splet uporablja za iskanje informacij, 77 odstotkov za spremljanje novic, več kot polovica za gledanje video posnetkov, takojšnje sporočanje, poslušanje radia in glasbe. Skoraj četrtnina vprašanih je imela zmenek prek spleta že vsaj enkrat. Podatki Eurobarometra iz leta 2008 pa kažejo, da je internet uporabilo že 42 odstotkov šestletnikov in 72 odstotkov devetletnikov v Sloveniji.

Podatki o tem, kako pogosto se pojavlja zasvojenost s sodobnimi elektronskimi mediji, so različni. Kot kaže raziskava, ki jo je izvedlo podjetje Websence, je v ZDA četrtnina zaposlenih zasvojena s spletom. Le osem odstotkov jih med delovnim časom ne brska po spletu, četrtnina do polovica delavcev pa svojo zasvojenost kaže kar na delovnem mestu. Ameriška študija, opravljena med mladimi od 8. do 18. leta starosti, je pokazala, da skoraj vsak deseti kaže znake odvisnosti od video iger. Pri tem na 8,5 odstotka mladih igranje video iger negativno vpliva na njihov šolski uspeh, na odnose s prijatelji in družino ter na zdravje.

Otroci in mladostniki so glede uporabe interneta še posebno ranljivi, saj lahko pretirana raba le-tega preusmeri njihov razvoj, njim samim pa so mehanizmi odvisnosti manj prepoznavni. Mladi pogosto sprašujejo: 'Kako pa to zgleda, če si zasvojen z internetom?' Internet mladostniku ponuja možnost posnemanja konkretnega, manj ogrožujoče odnose med priključenimi, iluzijo socialnih odnosov brez nelagodja in bolečine, biti popolnoma anonimen, občutek pripadnosti, povezanosti, globalnega doma, biti boljši, lepši, bolj pogumen, biti karkoli (hiper osebnost), iluzijo večje svobode in mej (ne)dovoljenega.

Za marsikaterega strokovnjaka težave zasvojenosti od interneta niso posledica medija, ampak patološkega odnosa do nekaterih vsebin, npr.: spolnosti, iger na srečo, nakupovanja, ipd. Uporaba interneta velikokrat pomeni samozdravljenje stresa, tesnobe, žalosti in umik pred težavami. Posameznik zelo rad beži od težav.

Strokovnjaki svetujejo, da je najboljša preventiva proti škodljivi uporabi elektronskih medijev ozaveščanje prebivalstva, predvsem staršev in mladostnikov. Pri mladih je potrebno krepiti dejavnike, ki krepijo mladostnika, kot je npr.: dejaven življenjski slog, kreiranje situacij, kako se postaviti zase, interaktivno delo z mladimi in trening socialnih veščin. V primerjavi z drugimi zasvojenostmi, pri zasvojenosti z internetom, popolna abstinenca ni smiselna in mogoča.



Slika št.5: Varna raba interneta

Link:

http://www.dnevnik.si/uploads/image_cache/1ab67e01424a349821b66de91e56dd45.jpeg

2.4. Zgodovina druženja mladih

2.4.1. Mladina in zgodovina

Tradicionalna družba si je otroka, še bolj pa adolescenta, slabo predstavljala. Ideja otroštva je bila povezana z idejo odvisnosti. Mladost se je popolnoma enačila s tem, kar bi danes natančneje imenovali polnoletnost. Meje, ki so določale mladost, niso bile natančne, saj ni bilo splošnih starostnih stopenj, kot jih poznamo danes.

Po moje je prav na področju zabave prišla najbolj do izraza delitev na starostne stopnje, čeprav zabave mladih v pravem pomenu besede takrat sploh še ni bilo in so mladi razna praznovanja izkoristili v te namene. S tem se strinja tudi Philippe Aries, ki ugotavlja, da si danes težko zamišljamo, kako pomembne so bile igre in prazniki v nekdanji družbi, saj sta igra in zabava predstavljali eno glavnih sredstev, s katerimi je razpolagala družba za utrjevanje svojih kolektivnih vezi in občutka skupnosti. Otroci in mladi so pri tem sodelovali enakovredno kot člani družbe.

Obdobje mladosti je takrat trajalo dolgo, razlikovanja med mladostjo in adolescenco niso poznali: delo in šolanje nista bila tesno vezana na določeno starost, fiziološki razvoj, povezan

s puberteto, se je pojavil bolj pozno in postopoma. Mladost je bila pojmovanja kot manj pomembno obdobje v človekovem življenju (verjetno tudi zaradi visoke stopnje umrljivosti v zgodnjih letih življenja), ki mu je sledil vrh – poroka, pri moških v poznih dvajsetih, pri ženskah pa v srednjih dvajsetih letih.

Odrasli so bili zainteresirani, da je mladost trajala čim dlje, saj so na ta način držali mladino na vajetih. Gospodarji so skrbeli tudi, da mladina ni pila, kockala ali se družila z nasprotnim spolom, imeli so zakone za policijsko uro, da se vajenci in služabniki ponoči niso potikali po ulicah.

Ulico so odkrili rokodelski otroci. Rokodelski otrok je našel v razširitvi svojega življenjskega prostora na mestnih cestah, ulicah in trgih tisto dopolnitev socialnih vtisov, izkušnjo skupinske igre in uka polnih družbenih situacij, ki jih ni bil deležen v notranjščini rokodelskega stanovanja. Seveda pa so se z „nevarnostmi“ ulice začeli ukvarjati šele dosti kasneje.

Večina (kar 85%) mladine je še vedno živela na vasi v patriarhalnem gospodinjstvu, kjer je njihovo življenje nadziral hišni oče. Tu se po mojem mnenju pojavi prva oblika prostega časa, ki je blizu današnjemu pojmovanju: ko so končali z delom, so mladi ušli kontroli in po svoje poskrbeli za zabavo.

Mladi tega obdobja večino svojega časa preživijo v družbi z odraslimi, druženje z vrstniki je vezano na čas brez dela, torej na prosti čas: večere, počitnice, obdobja, ko se je končevala ena poljedeljska sezona in začevala druga.

V predindustrijski dobi ni bilo ostre delitve med delom in prostim časom. Vsak posameznik si je sam določil faze, ko je delal bolj intenzivno ali počival. V tistem času je prevladalo načelo, da je delo moralna vrednota, ki vodi k samouresničevanju in iskanju boga ter da kdor dela, ne greši. V tem duhu so ljudje preživljali tudi nedelje, praznike in ostale proste trenutke.

V 18. stoletju je prišlo do spremembe, ljudje so te trenutke začeli izrabljati po lastnih nagibih za priljubljene aktivnosti .

Sredi osemnajstega stoletja se s pojavom kapitalizma v kmetijstvu in trgovini, množično industrializacijo in urbanizacijo mladim odprejo nove možnosti

Množična urbanizacija povzroči spremembo selitvene tradicije mladih. Institucije mladih se morajo prilagoditi modernemu mestu. V mestu se tako skoncentrira starostna skupina, ki jo danes imenujemo mladina. Pojavijo se nove mestne vrstniške skupine, katerih mlajši člani, stari od štirinajst do sedemnajst let, se ukvarjajo z od spolnosti ločenimi dejavnostmi, kot na primer šport in kockanje; starejši pa imajo nadzor in dostop do resnejših dejavnosti, med katere spada tudi dvorjenje. Za druženje in zabavo niso imeli posebnih prostorov, srečevali so se na ulici in v krčmah.

Vrstniška skupina je lahko imela tudi bolj sumljive namene. Znane so bile tolpe mladih žeparjev, cestnih razbojnikov; znano je tudi, da so vrstniške skupine mlada dekleta spravljala na kriva pota prostitucije.

Ob tem razmišljanju dobim asociacijo na današnjo situacijo in položaj mestnih vrstniških skupin in ugotavljam, da se v osnovi ni veliko spremenilo. Tudi danes mladi nimajo primernih prostorov za srečanja, druženje in zabavo, za mnoge glavni prostor teh aktivnosti še vedno predstavljajo ulica in gostilne.

Z industrializacijo se pojavi ločitev med produkcijo, reprodukcijo in proizvodnjo, s tem pa se začrtajo meje med delom in prostim časom.

Kot center sprostitve je veljal tudi kino. Na prelomu stoletja so v vseh večjih mestih gostovali in predvajali predstave posamezni lastniki potujočih kinematografov. Leta 1896 je bila v Ljubljani prva kinematografska predstava.

Šele 20. stoletje odkrije mladost in adolescenco v pravem pomenu besede. Vzroke teh sprememb gre pripisovati v prvi vrsti napredku družbe, zlasti v ekonomskem smislu. Brišejo se ostre razredne meje med otroki in mladimi, ki so bile nekoč jasno poudarjene. Mladi se oblačijo, govorijo in vedejo podobno. Posledica vseh sprememb je sprememba osnovne celice družbe, družine. Ideal postane družina z dvema otrokoma. Pri konstituiranju mladosti je imela bistveno vlogo tudi šola kot institucija.

Danes mladosti ne razumemo več kot nasprotje odraslosti, to sta dve različni biografski dimenziji.

2.4.2. Mladi in prosti čas

Ker si posameznik dejavnosti v prostem času izbira individualno, lahko prostemu času pripišemo individualen pomen. Pomembno je, da prosti čas nima samostojne vsebine. Je vse tisto, kar opravlja človek, ko ne dela in ko ne zadovoljuje svojih bioloških potreb. Je simbol osebne svobode in vse bolj postaja vrednota sam po sebi. Na to kažejo tudi nekateri termini, ki opredeljujejo prosti čas: freizeit, freetime, slobodno vreme, temps libre ...

Kot smo spoznali že v poglavju Mladi in zgodovina, je bil prosti čas nekoč privilegij le nekaterih. Njegova vsebina je bila vezana na razredno pripadnost oz. pripadnost sloju. Z industrializacijo se pojavi ločitev med produkcijo, reprodukcijo in proizvodnjo, s tem pa se začrtajo meje med delom in prostim časom. Z industrijsko revolucijo postane prosti čas množični pojav. Zgodovinski pregled pokaže, da je imel prosti čas vedno takšno vrednost, kot mu jo je pripisoval vladajoči razred. Prosti čas poznajo vse družbe, njegovo preživljanje pa ima vedno tudi razredni značaj.

Ko posameznik opravi svoje poklicne, družinske in socialne obveznosti, lahko svobodno izbere počitek, zabavo, izpolnjevanje svojega znanja, izboljšanje sposobnosti ali povečanje svojega sodelovanja v družbenem življenju.

Vsebina, sestava, pa tudi obseg prostega časa so odvisni od spola, starosti, izobrazbe, poklica, socialne pripadnosti, okolja, tradicije, imetja. Ljudje imamo različno odmerjen prosti čas.

Po mnenju Nevenke Č. Sadar večina mladih v prostem času posluša glasbo, gleda televizijo, bere časopise ali revije. Po moje bi ob naštetem morali dodati še igranje igrice na računalniku in v novejšem času vse bolj razširjeno uporabo interneta.

S tem se strinja tudi M. Ule, ki meni, da so nove oblike zabave, ki jih ponuja informacijska tehnologija, kot so računalniške igre in internet, vrnilo mladost iz javnosti v zasebnost njihovih sob. Povečala se je odvisnost mladih od proizvodov komercialne kulture (Ule 1996, 58). Delovanje in udejanjanje v internet-kulturi lahko pomaga mladim rešiti nekaj zadreg zaradi individualizacije, saj podpira kreativnost posameznika, pomaga oblikovati njegov

osebni stil in profil v informacijskih mrežah, njegove vrednostne preference in splošno informiranost (Ule 1996, 60).

Na drugi strani pa M. Tomori opozarja, da ima izpostavljenost medijem lahko tudi škodljive posledice za otrokov telesni in duševni razvoj. V obdobju adolescence je razvoj moralnih in etičnih vrednot še posebno pomemben. Usmeritve, ki jih mladostnik interanalizira z likov, ki jih izbira kot ego ideale, postanejo del njegovega vrednostnega sistema in prav opazno uravnavajo njegove motive in vedenje. Otrok je na tej razvojni stopnji še posebej dojemljiv za teme, kot so spolnost, ugodje, nasilnost in medsebojni odnosi. Veliko medijskih sporočil povezuje med seboj prav vse te teme na izjemno neustrezen in zato škodljiv način (Tomori 2000, 245).

Na prevelik obseg časa, ki ga mladi preživijo pred televizijo in računalnikom, opozarjajo tudi mnogi evropski strokovnjaki, zato v osnutku deklaracije Sveta Evrope o športu otrok in mladine pod eno od smernic nadaljnjega dela navajajo spodbujanje staršev k omejitvi preživljanja časa njihovih otrok pred televizijskimi in računalniškimi ekrani (Jurak 2002, 128).



Slika št.6: Druženje mladih ob prostem času

Link: http://www.slovenia.info/pictures/program\1\2006\sp1_84357.jpg

2.4.3. Mladi in zabava

Prostega časa ne smemo poenostavljati na raven rekreacije in zabave, kot to mnogi počno. Prva in najpomembnejša značilnost prostega časa je, da v njem ni obveznosti. Prosti čas se razlikuje od zabave. Res je, da vsaka zabava poteka v prostem času, toda prosti čas ne pomeni zabave v vsakem primeru. Za zabavo lahko rečemo, da ima individualen pomen, saj jo vsak človek pojmuje po svoje: kar zabava nekoga, je za drugega lahko delo ali obveznost.

Res pa je, da je v današnjem času najbolj znana usmerjenost med mladimi orientacija v zabavo in razvedrilo. Izven ustaljenih delov vsakdanjega življenja, ki vključujejo predvsem šolo, se večina mladih želi zabavati in se srečevati s prijatelji. Zanimanje za razvedrilo je za večino mladih večje kot zanimanje za resnejše aktivnosti.

Zabava mladih je močno povezana s popularno kulturo. Skoraj vse, kar danes zabava mlade, je mogoče uvrstiti v njen okvir in obratno: popularna kultura se oblikuje skozi zabavo.

Do največjih sprememb je prišlo v začetku 20. stoletja, do leta 1930. Kapitalisti in desno usmerjeni vplivajo na časnikarje, da zamegljujejo družbene probleme.

V tem času se pojavijo televizija, kinematografi, radio, poulična gledališča, računalnik in internet, ki vplivajo na to, kako ljudje dojemajo kulturo in njene norme. Pojav teh medijev je bil na začetku pojmovan kot velik napredek, kot »zlata leta« kulturnega napredka, vendar je sčasoma zbledel: velja univerzalno prepričanje s strani dominantnih družbenih sil, da ti modeli prinašajo kulturno nazadovanje, saj ne zahtevajo nikakršne človekove aktivnosti.



Slika št.7: Druženje mladih ob zabavah

Link: <http://static.mojvideo.com/foto/slika-59403/80566/2270/59403.jpg>

3. METODOLOGIJA

3.1. Iskanje podatkov

O elektronskih medijih ni veliko literature. Večino podatkov sem poiskal na spletnih straneh.

3.2. Anketiranje

Metodo anketiranja, ki je izhodiščna metoda, sem uporabil predvsem zato, da sem lahko ugotovil vpliv elektronskih medijev na druženje mladih.

V ta namen sem sestavil anketni vprašalnik z enostavnimi in razumljivimi vprašanji. Anketni vprašalnik v uvodnem delu vsebuje naslov, namen ankete in navodilo za izpolnjevanje. Pojasnil sem tudi, da je anketa anonimna. Anketo sem zaključil z zahvalo za sodelovanje in pojasnilom, da bom rezultate uporabil le v raziskovalne namene.

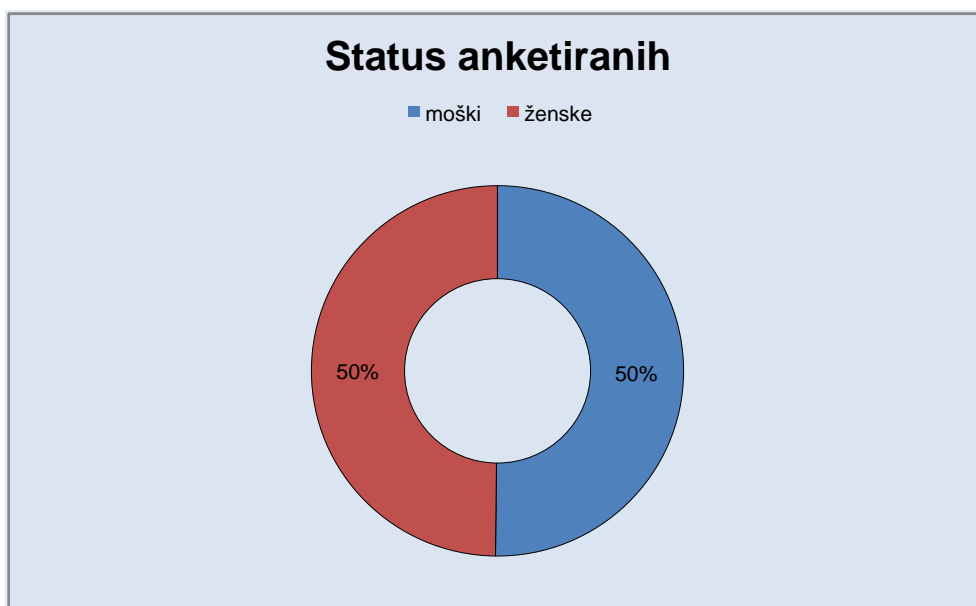
Pred začetkom anketiranja sem izvedel pilotsko anketiranje. Dobljene rezultate sem analiziral, nato sem v anketo vnesel manjše popravke, ki pa niso bistveno vplivali na postavljena vprašanja.

Anketni vprašalnik vsebuje 9 vprašanj. 4 anketna vprašanja so bila zaprtega tipa, kjer sem anketirancem v vprašanjih ponudil odgovore. Pri 5 vprašanjih so lahko anketirani poleg ponujenih možnosti tudi sami dopolnili odgovor.

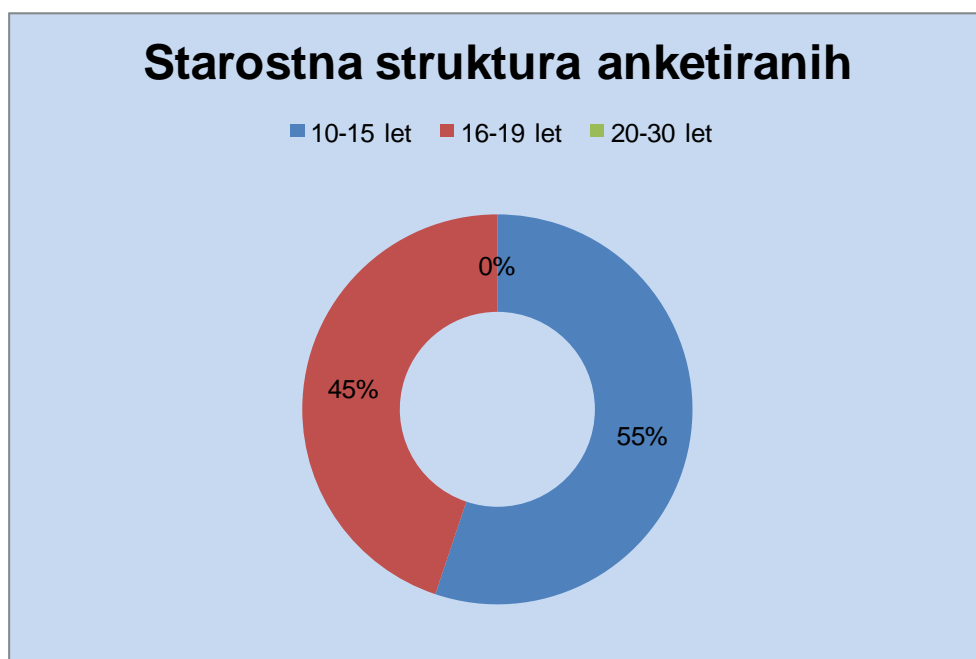
Anketiranje sem izvedel v mesecu decembru. Ankete sem razdelil po osnovnih šolah in Šolskem centru Velenje. Razdelil sem 281 anketnih vprašalnikov. Ankete so reševali učenci in dijaki pri urah oddelčne skupnosti. Vsi anketni vprašalniki so bili vrnjeni in pravilno izpolnjeni.

Anketne vprašalnice je rešilo 140 žensk – 50% in 141 moških – 50 % v starosti od 10 do 30 let.

Grafikon št. 1: Status anketiranih

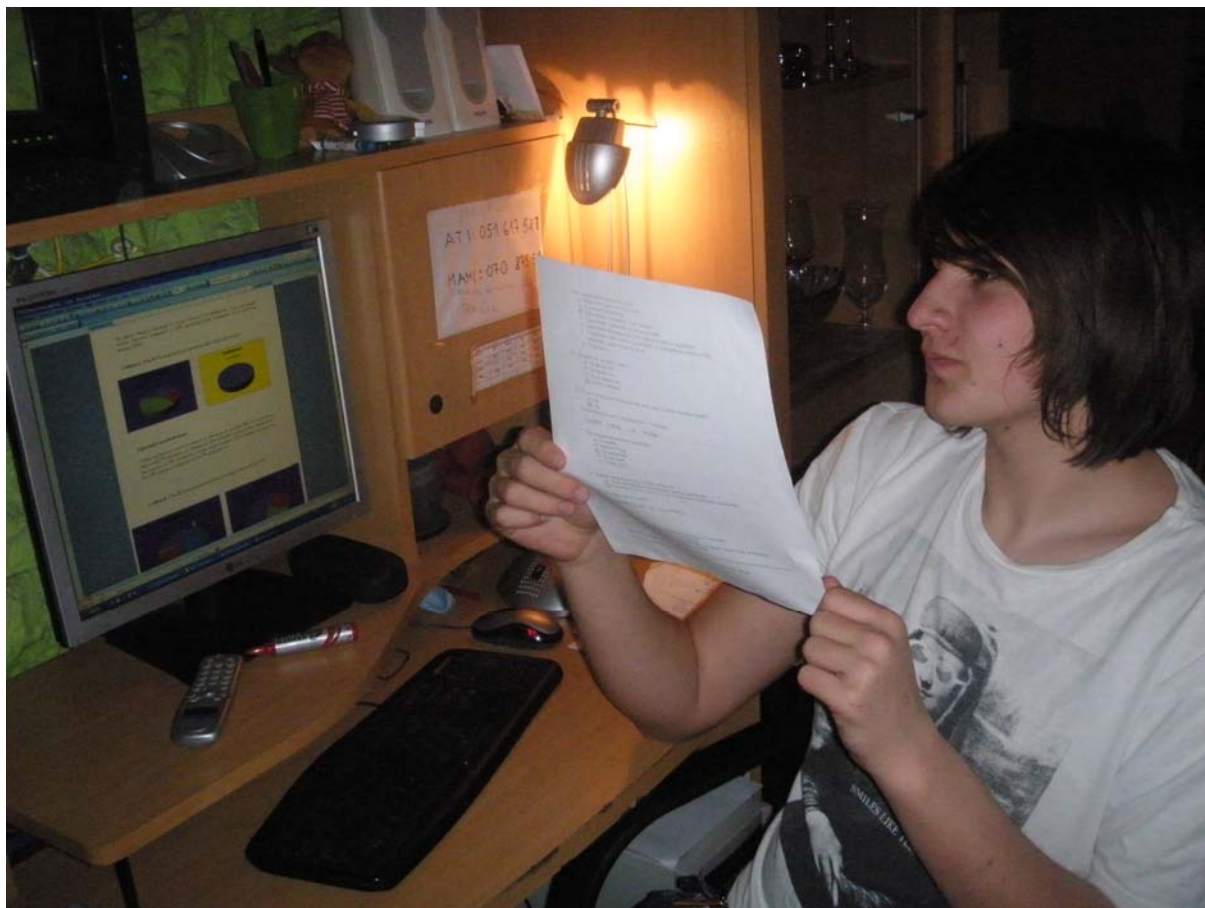


Grafikon št. 2: Starostna struktura anketiranih



3.3. Kabinetno delo

Po končanem delu sem začel z urejanjem in obdelovanjem podatkov. Pri tem sem upošteval osnovne statistične metode, nekatere podatke sem tudi grafično prikazal. Ugotovitve sem med seboj primerjal, jih analiziral, preverjal z že znanimi dejstvi in poiskal razlike med njimi. Izbral sem fotografije in z njimi opremil tekst.



Fotografija št.1: Opravljanje kabinetskega dela
(foto. Tadej Delopst, 22. februar 2010)

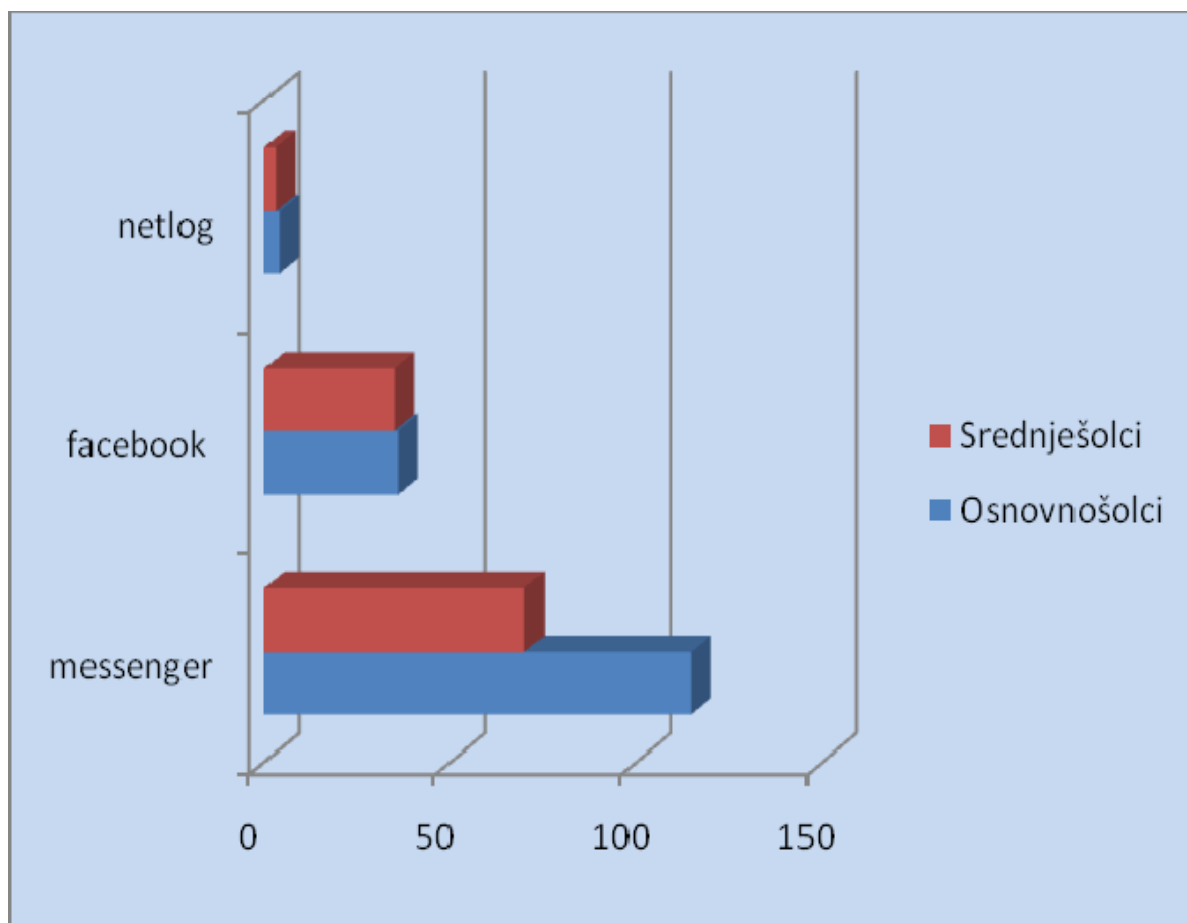
4. IZSLEDKI IN RAZPRAVA

4.1. Mladi in elektronski mediji

Uporaba elektronskih medijev

Anketirani osnovnošolci in srednješolci uporabljajo vse tri elektronske medije. Razlika je v tem, da osnovnošolci največ uporabljajo messenger, medtem ko srednješolci facebook, zelo malo pa tako eni kot drugi uporabljajo netlog. Primerjava uporabe elektronskih medijev med osnovnošolci in srednješolci kaže, da približno šestina osnovnošolcev uporablja več messenger kot srednješolcev in šestina srednješolcev uporablja več facebook kot osnovnošolci. Skoraj nihče pa ne uporablja netloga.

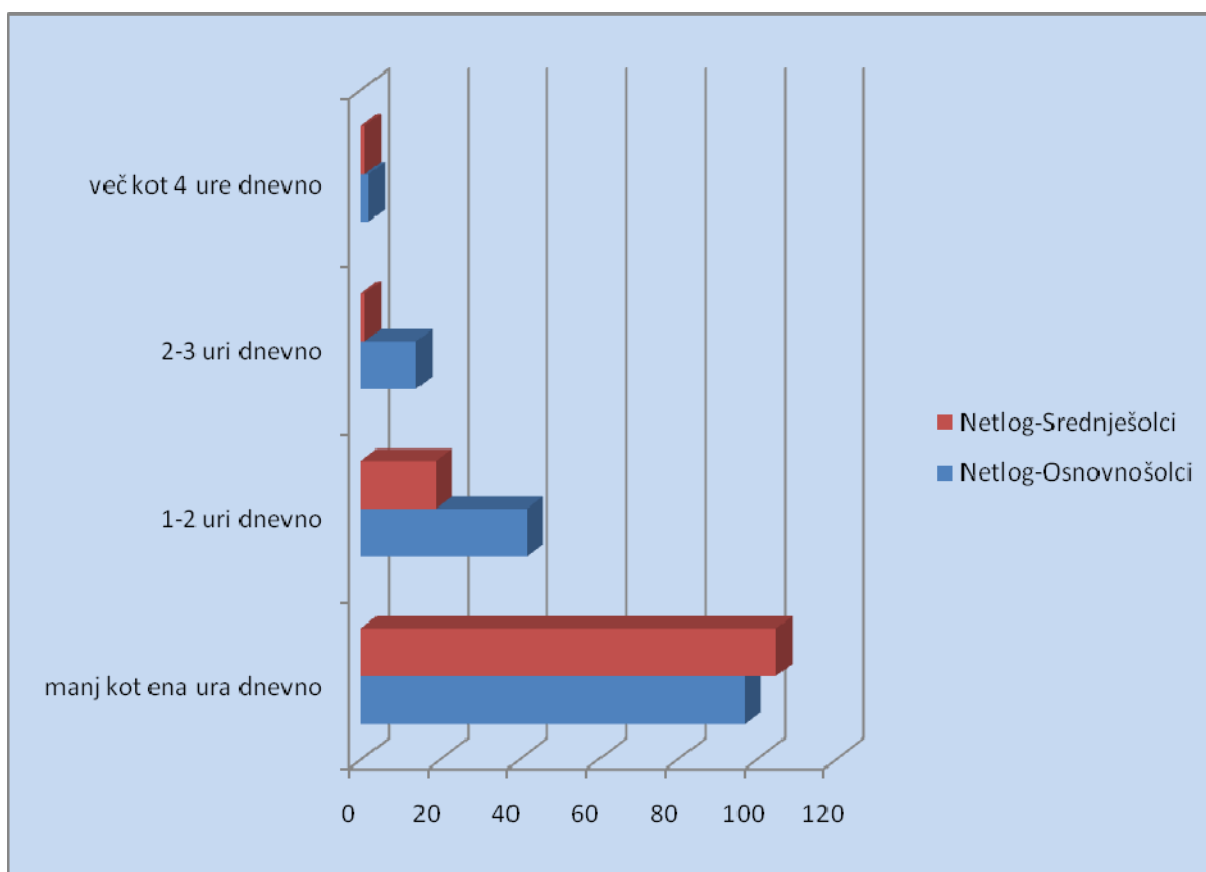
Grafikon št. 3: Primerjava uporabe elektronskih medijev



Količina časa za elektronskimi mediji

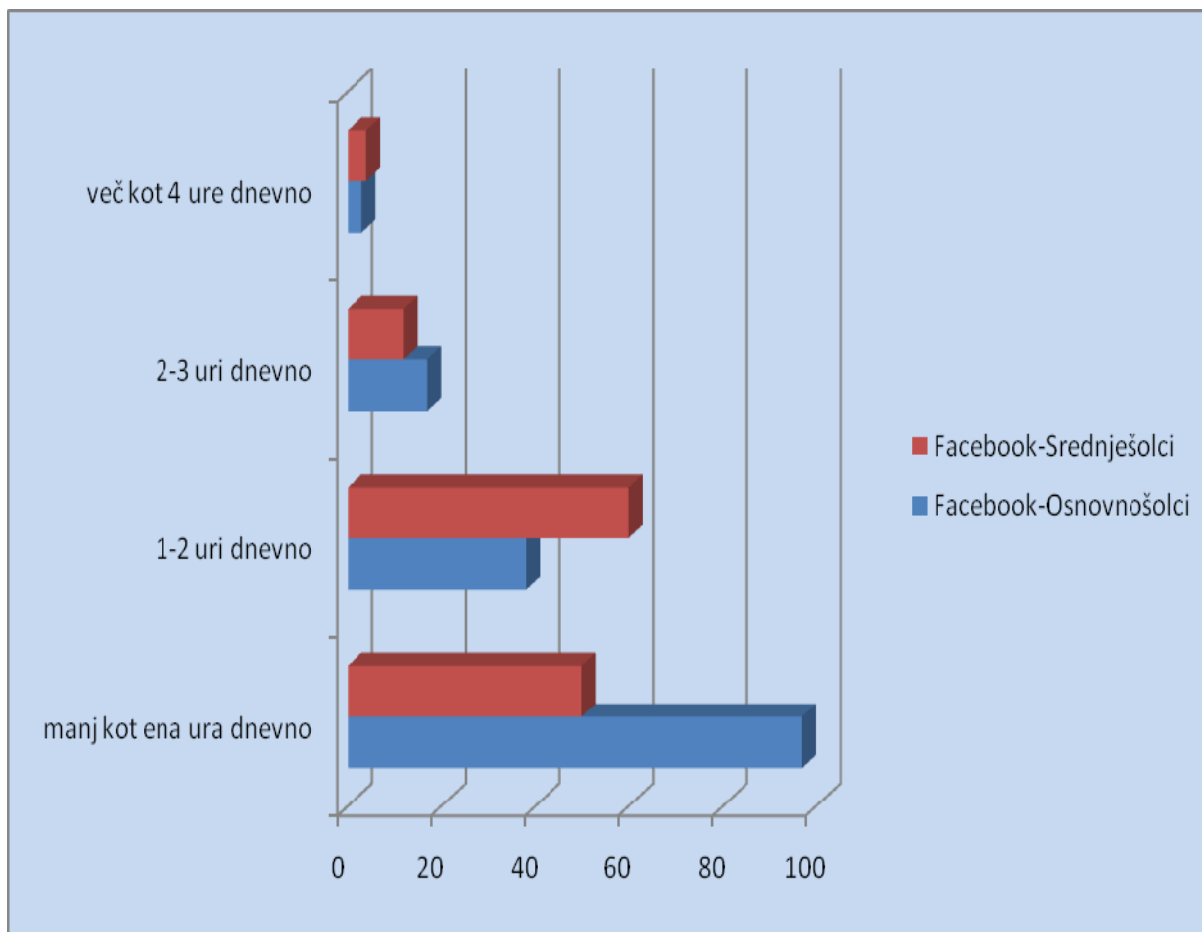
Manj kot eno uro uporablja netlog več kot 80 % anketiranih srednješolcev in malo več kot 60 % anketiranih osnovnošolcev. Do 2 uri je na netlogu četrtina osnovnošolcev in slaba šestina srednješolcev. Odstotek srednješolcev, ki na netlogu preživijo od 2-3 ure, lahko zanemarimo, prav tako tudi odstotek uporabe netloga pri obeh anketiranih skupinah nad 4 urami dnevno.

Grafikon št. 4: Primerjava časovne uporabe netloga



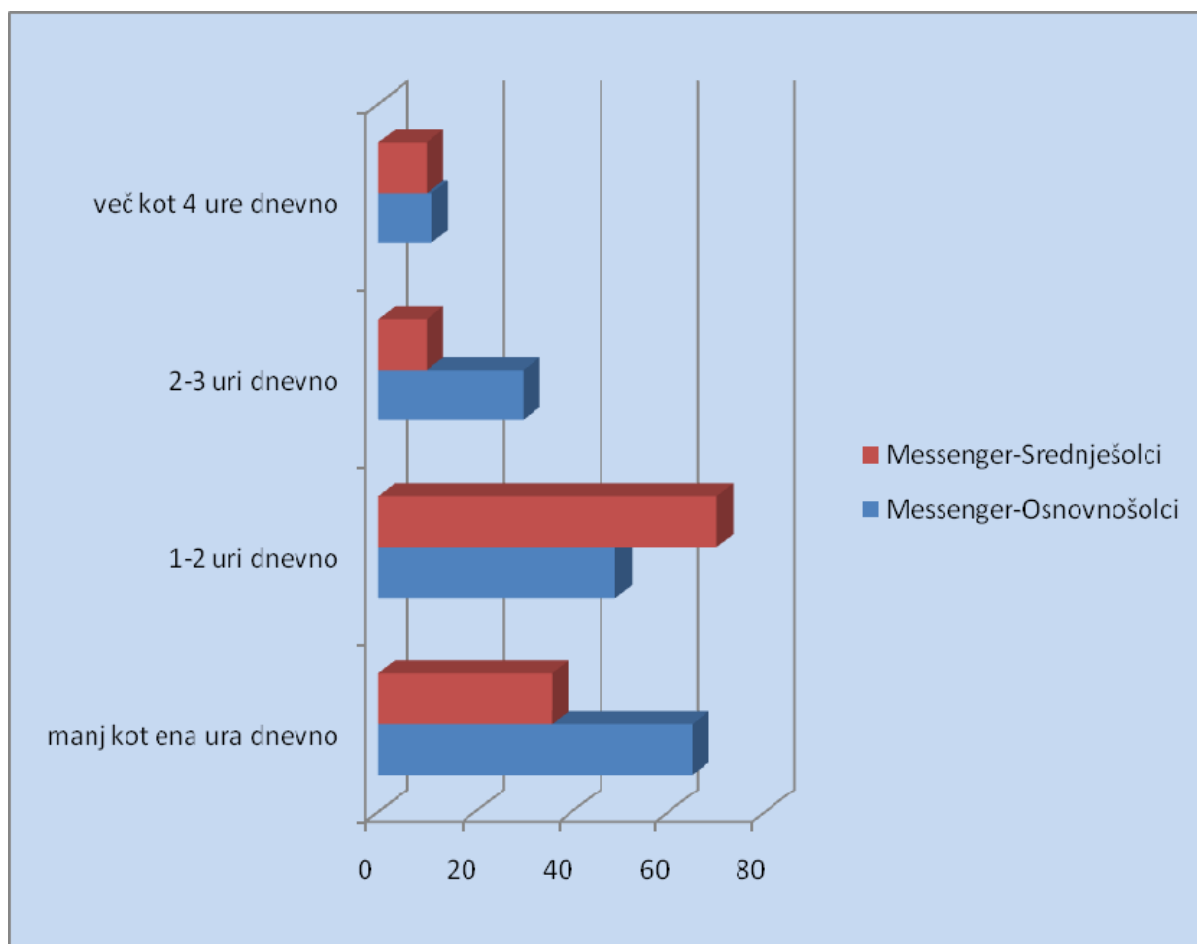
Dobre tri petine anketiranih osnovnošolcev uporablja facebook manj kot eno uro na dan, četrtnina do 2 uri, desetina pa do 3 ure. Na facebooku je največ anketiranih srednješolcev, malo manj kot polovica jih na facebooku preživi do 2 uri in dve petini do 1 ure, desetina pa preživi za tem elektronskim medijem 3 ali več kot 4 ure.

Grafikon št. 5: Primerjava časovne uporabe facebooka



Več kot polovica anketiranih srednješolcev preživi na messengerju do 2 uri na dan in več kot četrtina 1 uro, manj kot desetina pa do 3 ure ali več kot 4 ure. Največ anketiranih osnovnošolcev je na messengerju manj kot uro in tretjina do 2 uri, dobra petnajstina do 3 ure in 7 % več kot 4 ure.

Grafikon št. 6: Primerjava časovne uporabe messengerja

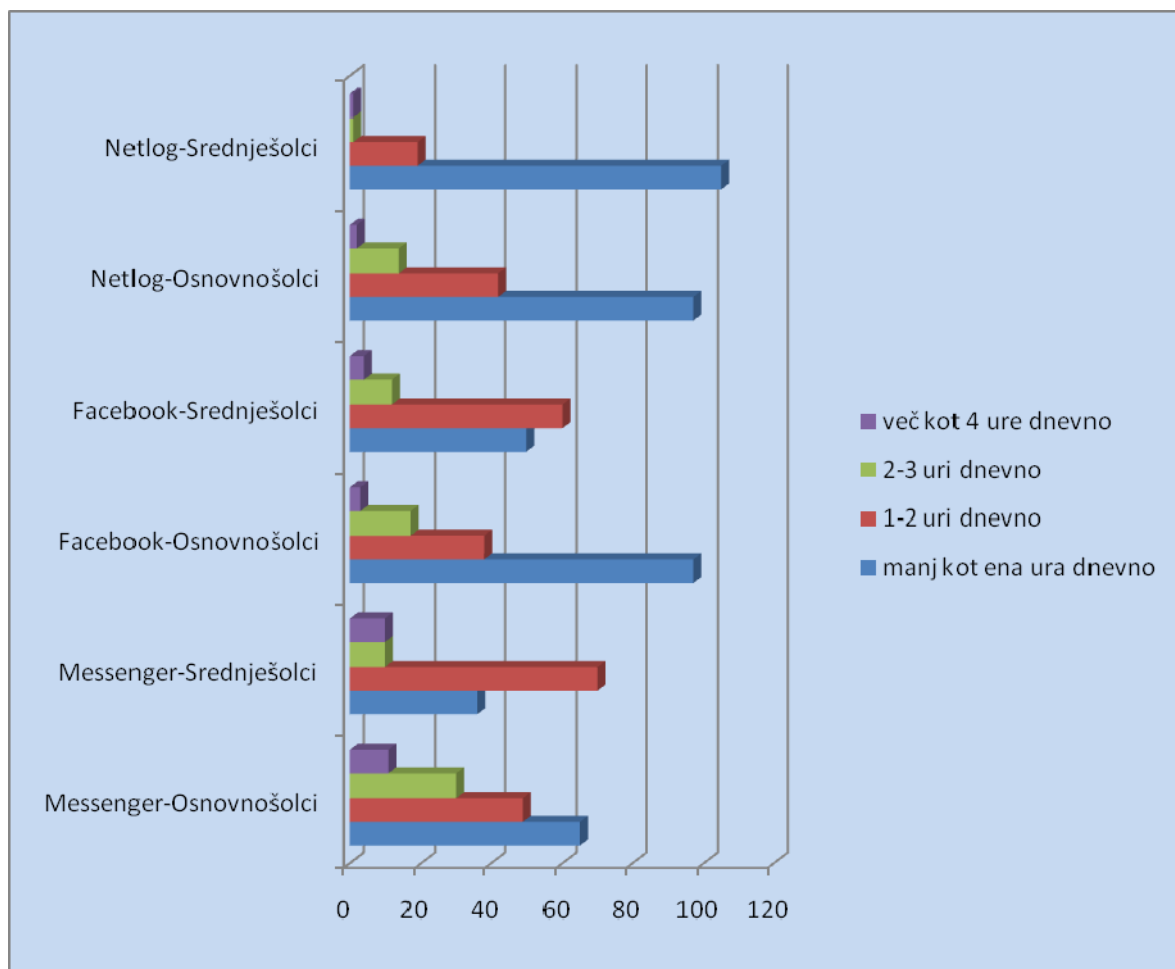


Kot je razvidno iz grafikona, največ anketiranih osnovnošolcev preživi za vsemi tremi elektronskimi mediji manj kot 1 uro na dan. Petina manj jih je na messengerju kot na facebooku in netlogu. Sledi messenger, ki ga 1-2 uri na dan uporablja tretjina, nato facebook, ki ga uporablja četrtina, in netlog. Dvajsetina jih preživi 2-3 ure na messengerju, desetina pa na facebooku ali netlogu. Več kot 4 ure je na vseh raziskovanih medijih malo anketiranih.

Največ anketiranih srednješolcev, več kot štiri petine, uporablja netlog manj kot uro, polovica manj jih uporabljajo facebook. Tretjina je na messengerju do 2 uri. Manj kot desetina jih je tako na messengerju kot netlogu do 3 ure in na messengerju več kot 4. ure.

Če primerjamo uporabo internetnih medijev med seboj, zaključimo, da tako srednješolci kot osnovnošolci uporabljajo najmanj netlog, največ pa messenger. Če primerjamo koliko časa preživijo na teh internetnih straneh, zaključimo, da do 1-2 uri dnevno, uporabljajo tako eni kot drugi največ facebook in messenger. 2-3 ure na dan jih je približno enako število tako na messengerju kot facebooku, razen pri netlogu. Število tistih, ki so več kot 4 ure dnevno na internetu, pa lahko pri vseh medijih zanemarimo.

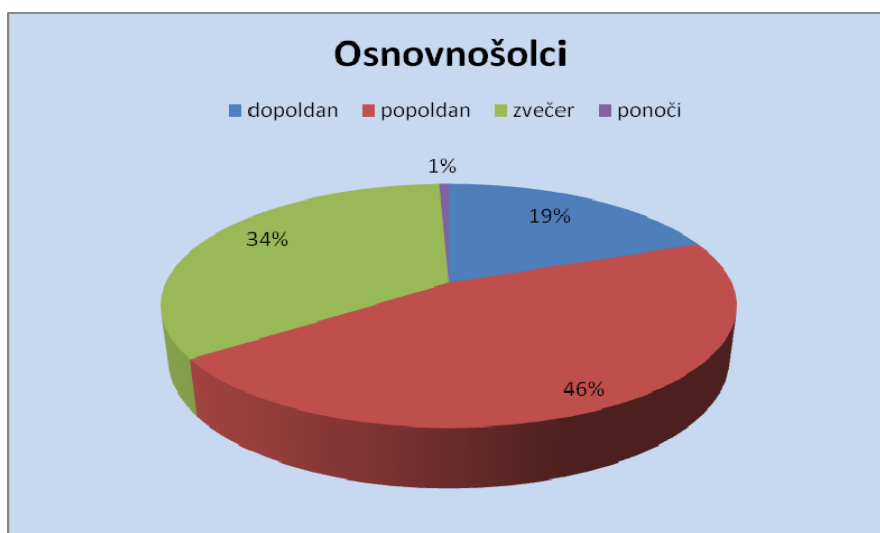
Grafikon št. 7: Primerjava časovne uporabe elektronskih medijev



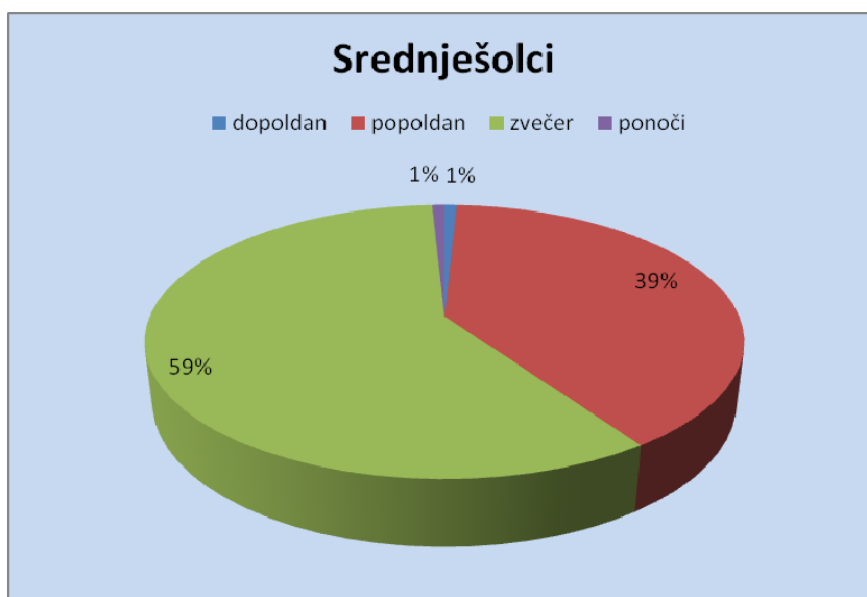
Vrsta časa za elektronskimi mediji

Internetne strani anketirani uporabljajo predvsem popoldan in zvečer. Malo manj kot polovica anketiranih osnovnošolcev za elektronskimi mediji preživi popoldan, tretjina zvečer, skoraj petina pa je na spletnih straneh dopoldan. Kar 60% anketiranih srednješolcev preživi večer za računalnikom. Popoldne skoraj dve petini anketiranih obiše spletne strani, medtem ko dopoldan in ponoči skoraj nihče ne obiskuje spletnih strani. Iz teh podatkov lahko sklepam, da osnovnošolci dopoldan kršijo hišni red in so med poukom za elektronskimi mediji na telefonu ali pa so bolni. Ker srednješolci ne uporabljajo programov dopoldan, sklepam, da so v srednji šoli pravila strožja ali pa je to zato, ker lahko zvečer bedijo dlje časa. Le en odstotek osnovnošolcev in srednješolcev uporablja elektronske medije ponoči.

Grafikon št. 8: Kdaj se uporabljajo elektronski mediji



Grafikon št. 9: Kdaj se uporabljajo elektronski mediji

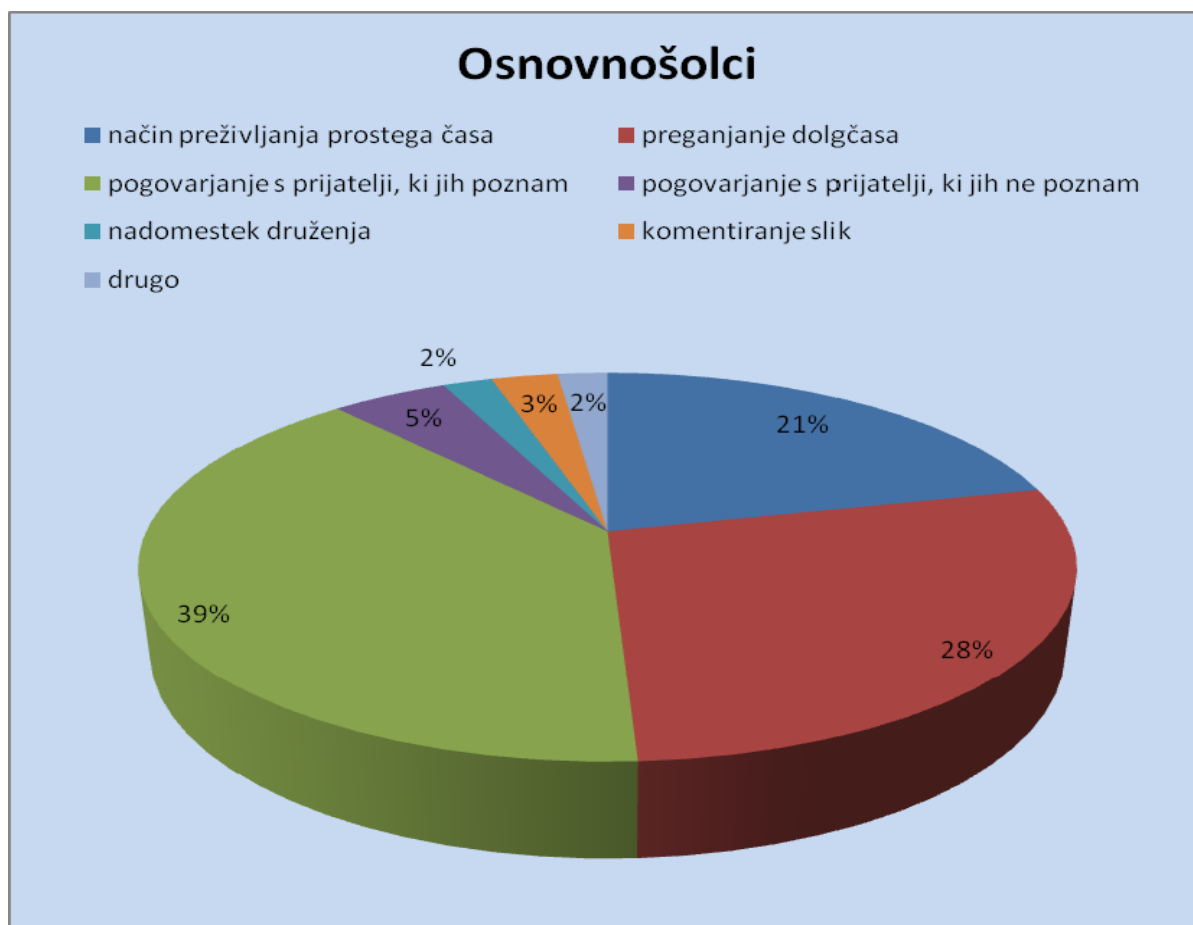


Namen uporabe elektronskih medijev

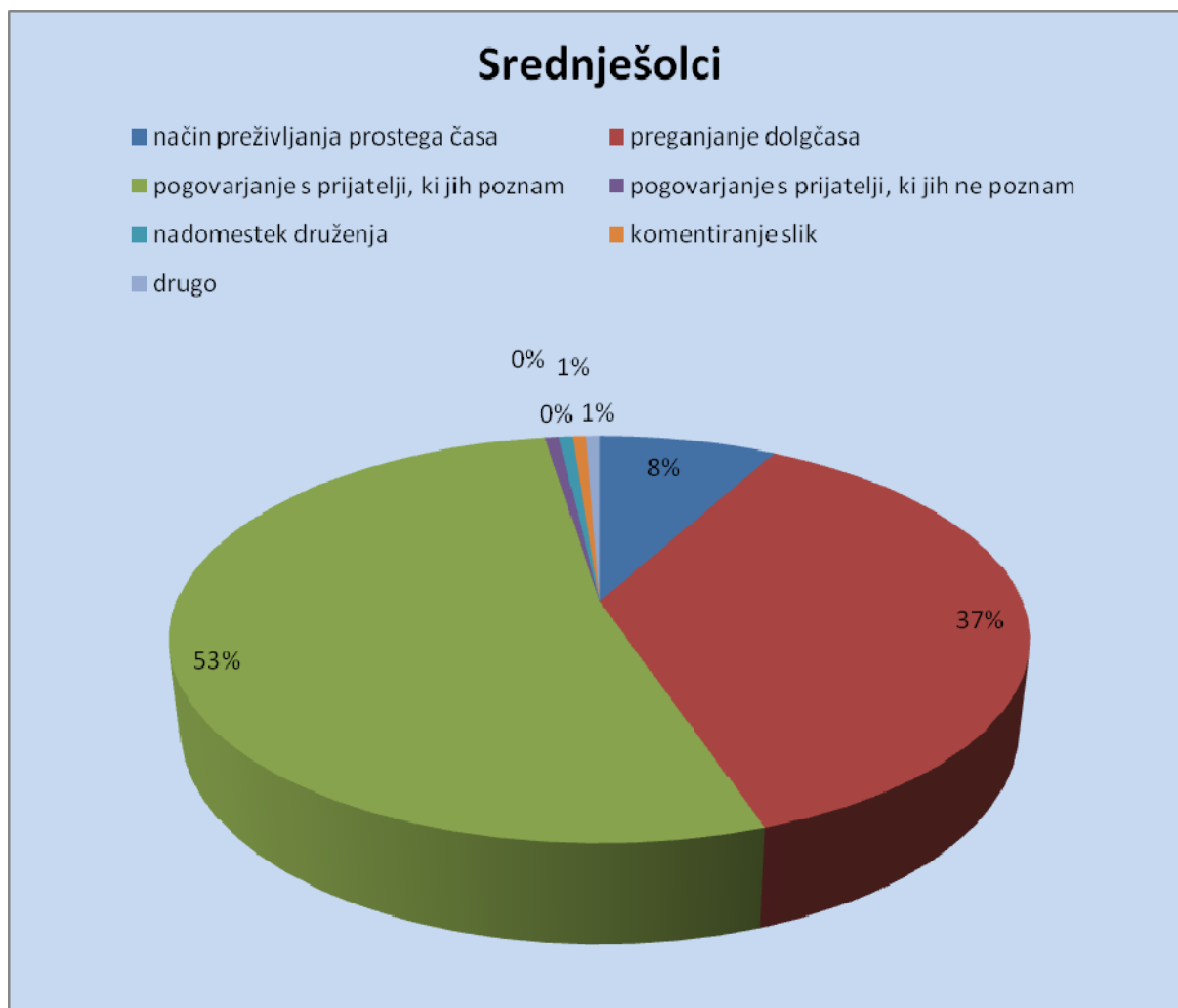
Večina srednješolcev in osnovnošolcev največ uporablja elektronske medije za pogovor s poznanimi prijatelji, ker jim je dolgčas ali na ta način preživijo svoj prosti čas.

Zanimivo je, da se srednješolci ne pogovarjajo z nepoznanimi prijatelji, medtem ko se osnovnošolci, sicer le 5 %, poslužuje tudi te možnosti. Na ostale stvari pa so anketiranci odgovorili v zelo malih odstotkih.

Grafikon št. 10: Zakaj se elektronski mediji uporabljajo



Grafikon št. 11: Zakaj se elektronski mediji uporabljajo



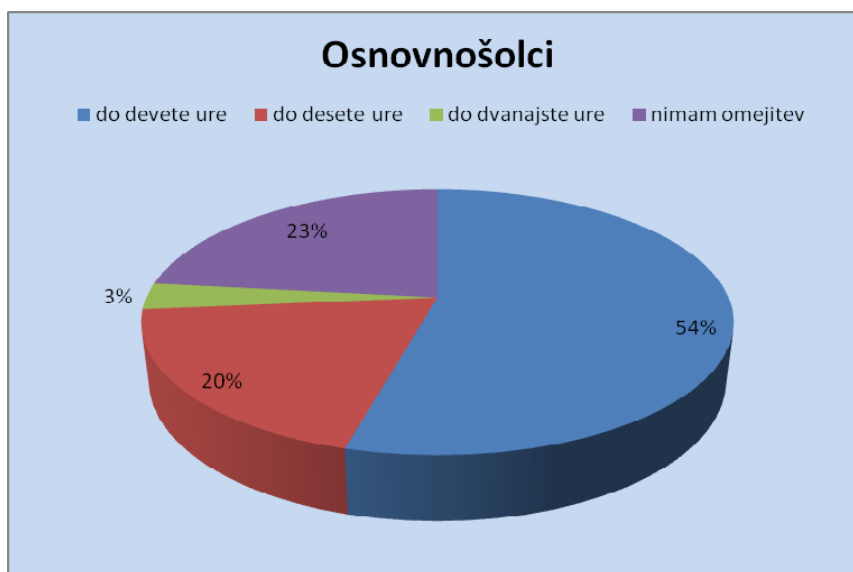
Na odgovor drugo je odgovorilo le 12 osnovnošolcev in 4 srednješolci. Poleg vseh drugih možnih odgovorih srednješolci v celoti spoznavajo ljudi, srednješolci pa se predvsem zabavajo (40%).

4.2. Mladi in druženje

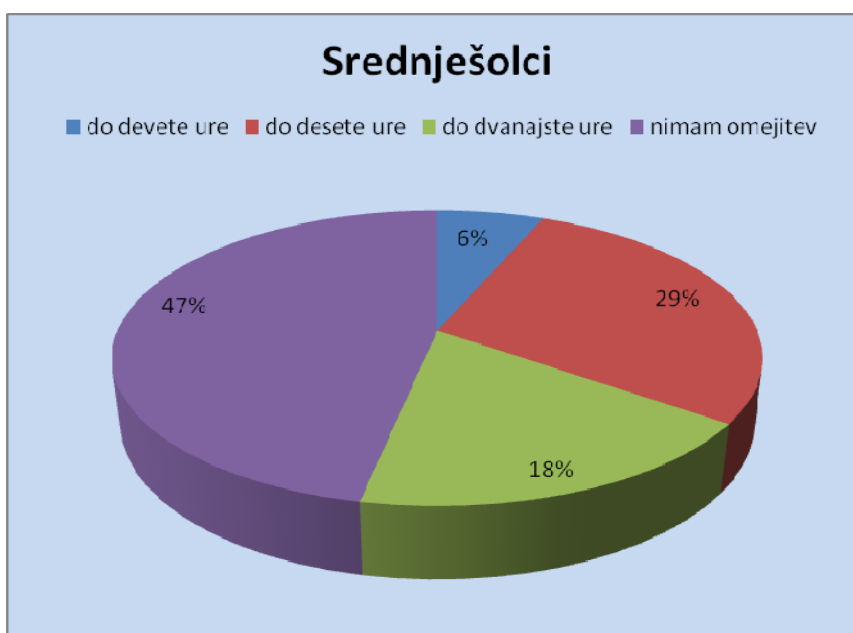
Najkasnejši čas prihoda domov

Iz grafikona je razvidno, da mora biti večina osnovnošolcev ob določeni uri doma, izjeme so predvsem pri fantih, kjer jih približno dvajsetina nima omejitve glede prihoda domov. Menim, da bi njihovi starši morali biti glede tega strožji. Tudi vsi srednješolci ne smejo biti zunaj tako dolgo, kot bi sami želeli, saj jih ima več kot polovica določeno uro povratka domov.

Grafikon št. 12: Omejitev prihoda domov

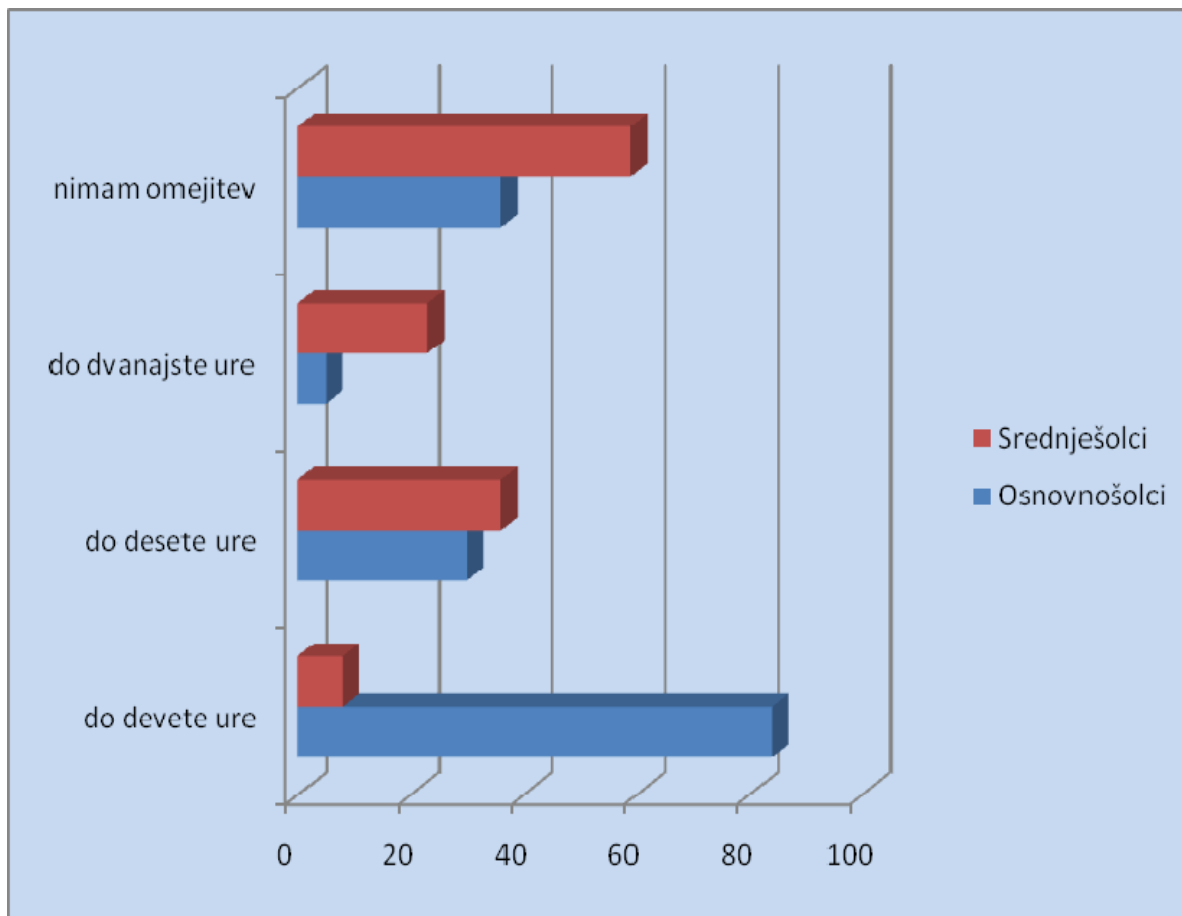


Grafikon št. 13: Omejitev prihoda domov



Če primerjamo osnovnošolce in srednješolce, ugotovimo, da imajo srednješolci več svobode kot osnovnošolci, saj jih večina nima omejitev in so lahko zunaj, do kadar hočejo. A vseeno ugotavljam, da jih ima več kot polovica omejitve.

Grafikon št. 14: Primerjava omejitev

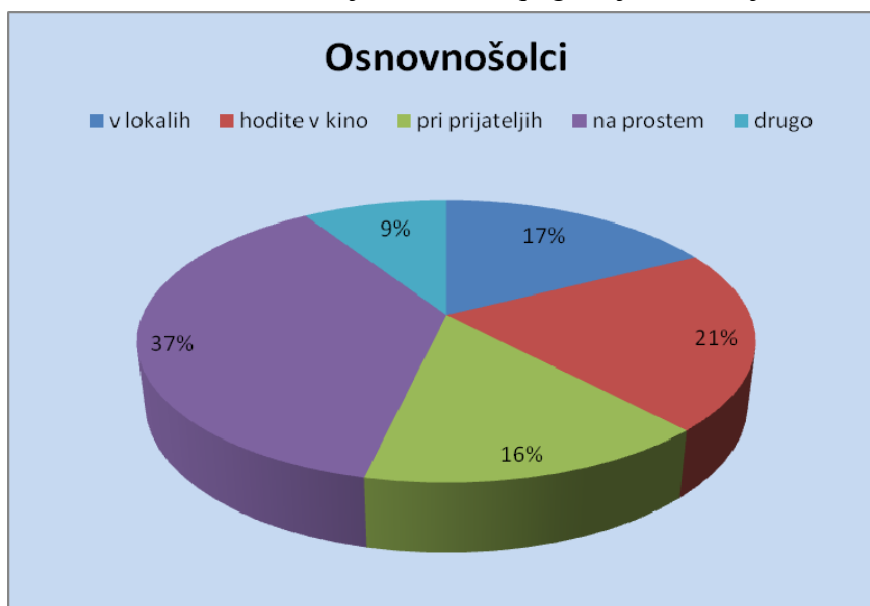


Primerna mesta v Velenju

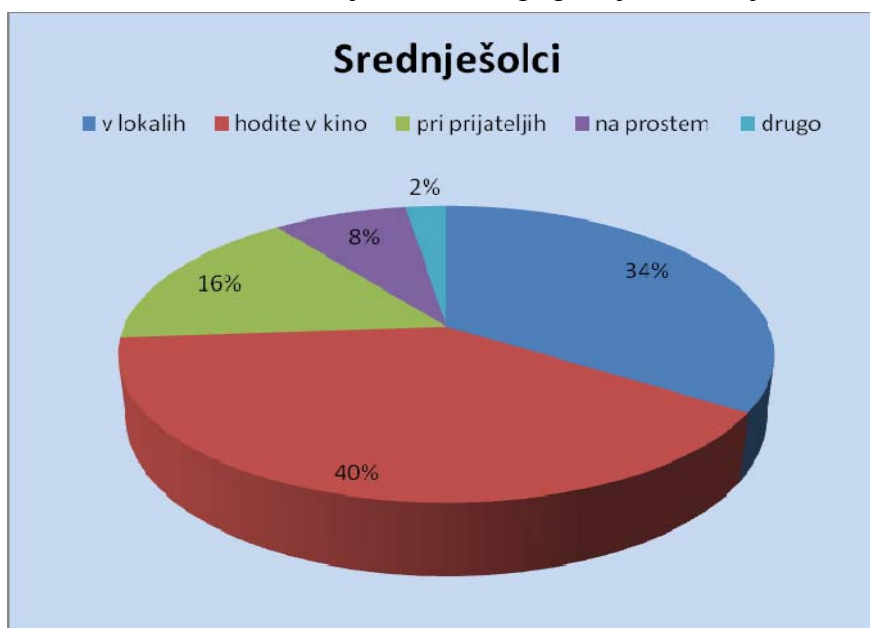
Malo manj kot devet desetih anketiranih osnovnošolcev in srednješolcev meni, da je v Velenju dovolj primernih mest, kjer se družijo mladi. Po teh rezultatih lahko sklepam, da srednješolci le za odtenek bolje poznajo mesta v Velenju, kjer se lahko družijo.

Pri odgovoru ne na prejšnje vprašanje, so morali anketiranci napisati, kaj v Velenju pogrešajo. Tako srednješolci kot osnovnošolci so odgovorili, da pogrešajo bowling, kino in biljard. Zelo zanimiv pa je odgovor osnovnošolcev, da pogrešajo boljše ljudi. Prišel sem do zaključka, da se osnovnošolci v Velenju počutijo ogrožene.

Grafikon št. 15: Kaj anketiranci pogrešajo v Velenju



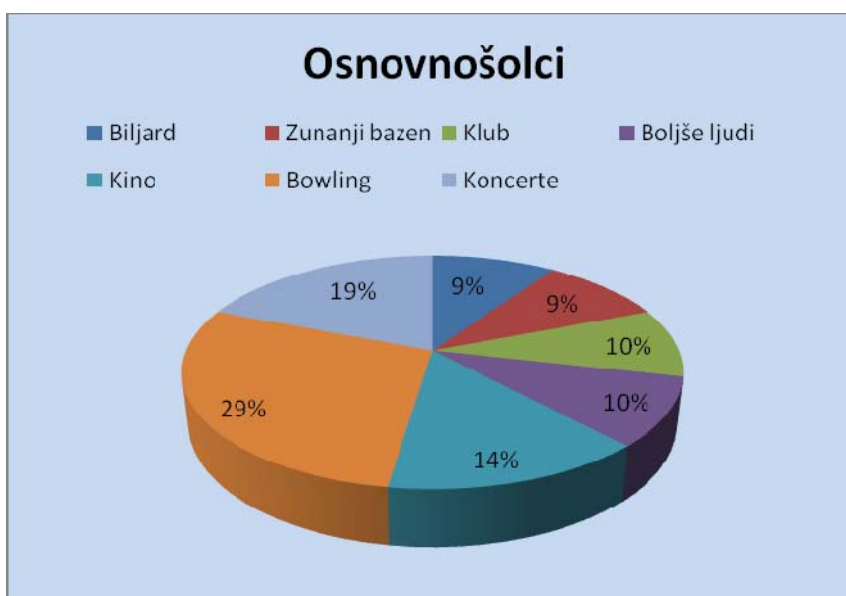
Grafikon št. 16: Kaj anketiranci pogrešajo v Velenju



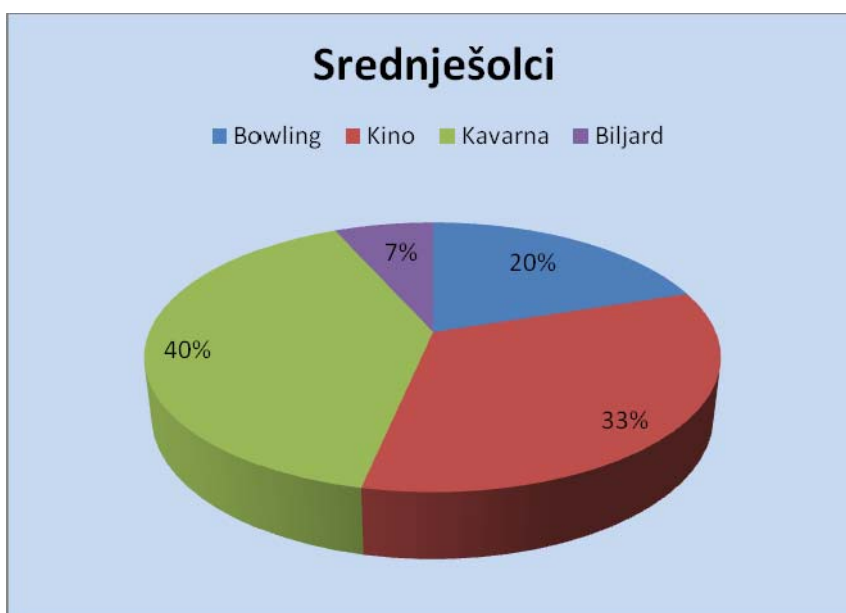
Mesta, kjer se družijo mladi

Anketirani osnovnošolci se najraje družijo na prostem, hodijo v kino, družijo doma. V primerjavi z osnovnošolci srednješolci najraje hodijo v kino, se družijo v lokalih. V lokalih se osnovnošolci družijo za polovico manj. Po mojem mnenju so srednješolci bolj seznanjeni s prostori, kjer se lahko družijo, saj se jih večina družijo v lokalih. Po zanimanju srednješolcev in osnovnošolcev za kino menim, da je kinodvorana, ki jo imamo v Velenju, premajhna in ne predvaja veliko predstav (večinoma 6 predstav na teden).

Grafikon št. 17: Mesta, kjer se družijo mladi



Grafikon št. 18: Mesta, kjer se družijo mladi - srednješolci

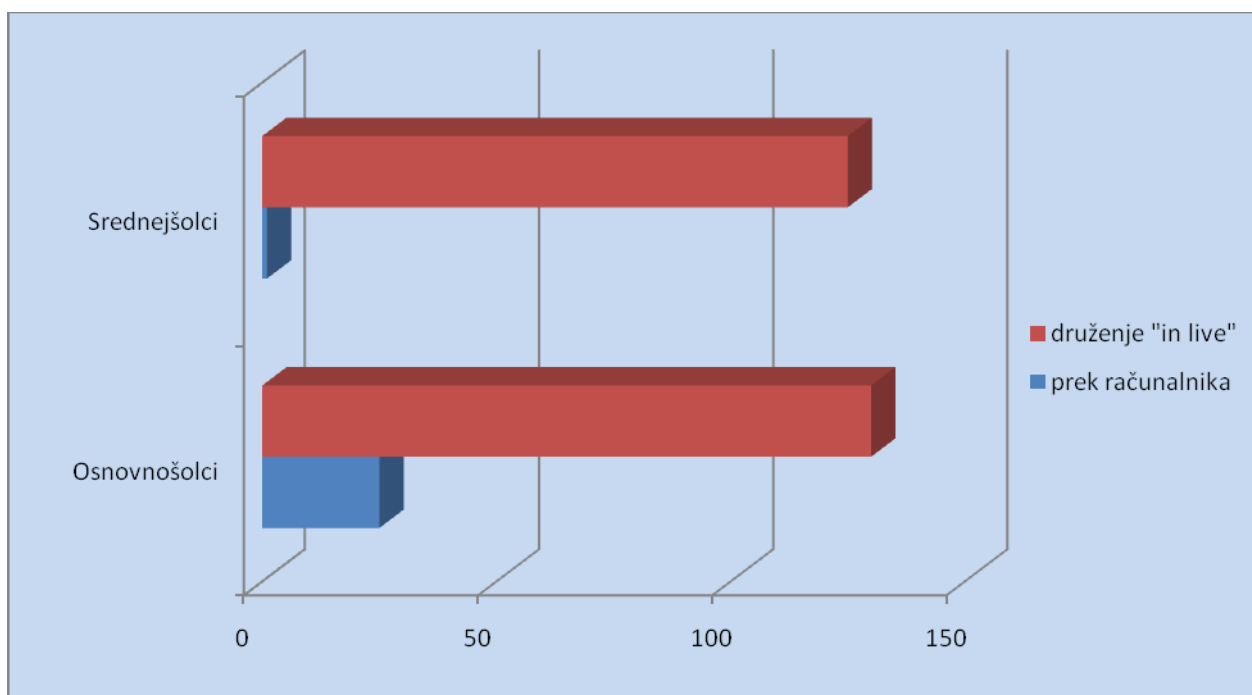


Na vprašanje drugo, se vsi srednješolci in ena četrtna osnovnošolcev strinja, da se družijo še v šoli. Poleg šole se osnovnošolci družijo tudi doma, v lokalih in za računalnikom. Težava, da se osnovnošolci družijo doma, so neprimerni pogoji ali pa jih ovirajo starši.

Kakšno druženje je bolj zabavno?

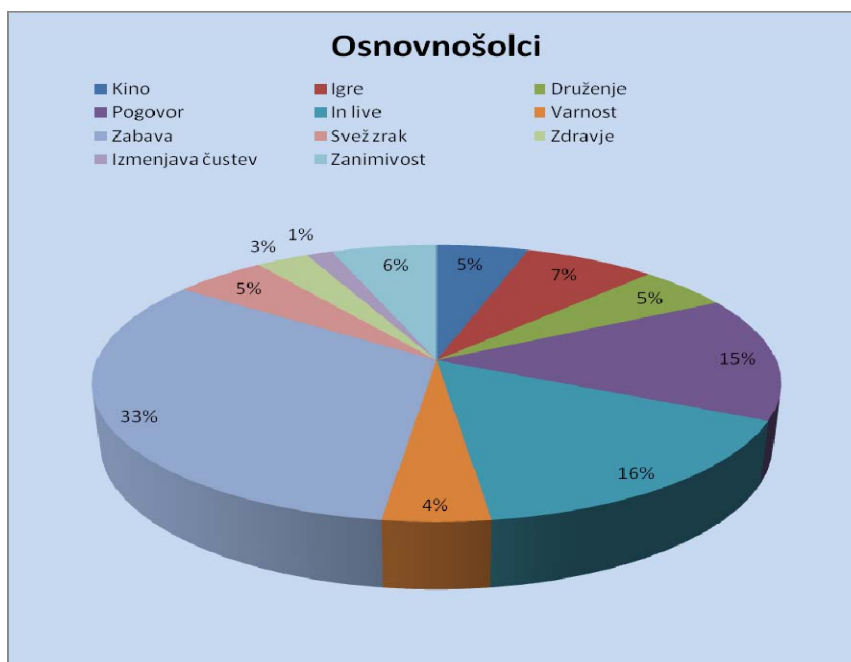
Večini je bolj zabavno druženje »in live«, in sicer kar trem četrtnam osnovnošolcem in skoraj vsem srednješolcem. Glede na to, zakaj jim je bolj zabavno »in live« druženje, so osnovnošolci in srednješolci odgovorili z odgovori: zaradi iger, zabave, pogovora in druženja.

Grafikon št. 19: Kakšno druženje je bolj zabavno

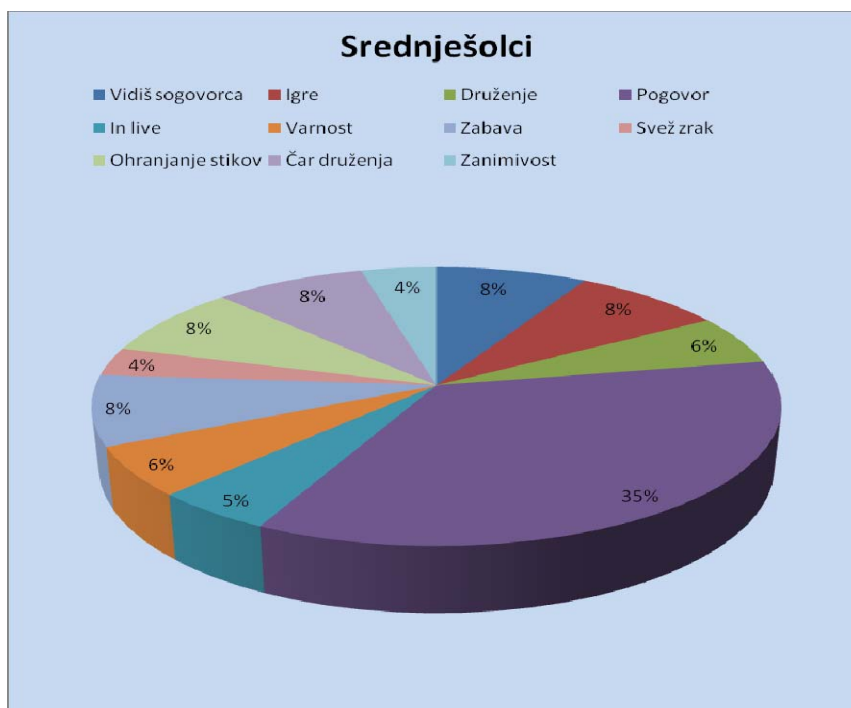


Osnovnošolci pri druženju najbolj izpostavljajo zabavo, srednješolci pa pogovor. Posebej zanimiv pa je odgovor »čar druženja«. Prek elektronskih medijev ta čar izgine. Če pa se družimo v živo, ostaja. Retultat kaže, da se skoraj vsi anketirani raje družijo zunaj.

Grafikon št. 20: Zakaj je to druženje bolj zabavno



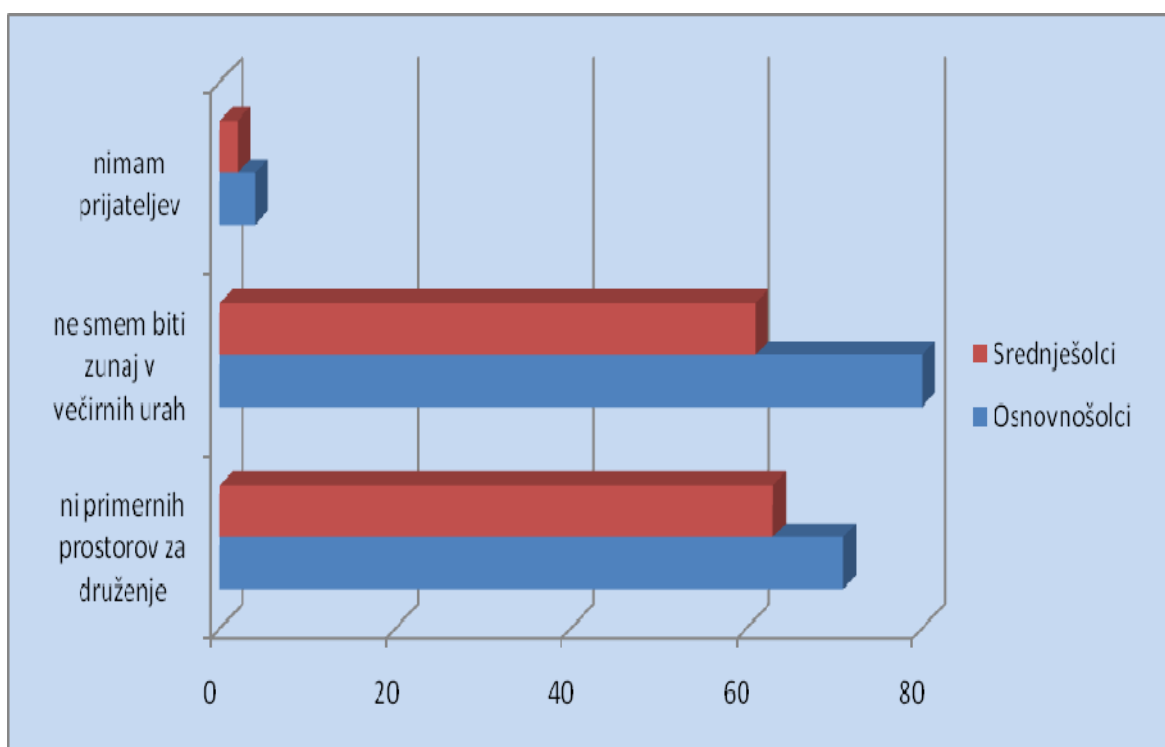
Grafikon št. 21: Zakaj je to druženje bolj zabavno



Ovire pri druženju s prijatelji

Največje ovire pri druženju s prijatelji so starši in neprimerni prostori za druženje. Ovira, da posameznik nima primerne družbe in prijateljev, je zelo redka (pri srednješolcih in osnovnošolcih le zanemarljivih 2 %) Pri srednješolcih je na odgovor »neprimerna mesta za druženje« odgovorila polovica anketiranih, pri osnovnošolcih pa 4 % manj. Probleme s starši imajo večje osnovnošolci, pri srednješolcih pa ima ta problem nekoliko manj vprašanih. Če primerjamo osnovnošolce in srednješolce, imajo enake težave. Pri srednješolcih so pogostejša težava neprimerna mesta kot starši (kar polovica anketirancev nima omejitev).

Grafikon št. 22: Primerjanje težav osnovnošolcev in srednješolcev



5. SKLEPI

5.1. Zaključki

MSN Messenger je brezplačen računalniški program podjetja Mikrossoft, ki omogoča komunikacijo uporabnikom v realnem času. Med mladimi je zelo priljubljen, saj omogoča komuniciranje preko kamere, mikrofona in pisanja.

Potrdil sem večino hipotez, ki sem si jih na začetku raziskovanja postavil.

5.1.1. Prva hipoteza: Zaradi messengerja, netloga in facebooka se mladi v živo družijo manj.

84% osnovnošolcev in kar 99% srednješolcev se raje družijo »in live« (v živo, ko se dejansko srečujejo s prijatelji kot preko elektronskih medijev messengerj, netlog in facebook. Kot vzrok, zakaj se osnovnošolci raje srečujejo v živo, navajajo: zabava (33%), pogovor (15%), ker je dejansko druženje (16%); navajajo pa še: svež zrak, kino, druženje, zdravje, varnost, izmenjava čustev, igre ... Srednješolci pri tem navajajo naslednje vzroke: pogovor (35%), vidiš sogovorca (8%), igre (8%), čar druženja (8%), ohranjanje stikov (8%); ostali odgovori so podobni kot pri osnovnošolcih.

Kljub temu tako osnovnošolci kot srednješolci veliko časa preživijo za elektronskimi mediji messenger, netlog in facebook, in sicer največ časa tako osnovnošolci kot srednješolci preživijo na messengerju (32% vprašanih osnovnošolcev preživi na messengerju 1-2 uri dnevno in kar 48% srednješolcev). Pri tem je treba upoštevati, da poleg messengerja uporabljajo dnevno tudi ostala elektronskega medija, netlog in facebook, kar pomeni, da v povprečju tako osnovnošolci kot srednješolci preživijo za elektronskimi mediji več kot dve uri dnevno.

Da sem sklepal pravilno, kažejo tudi odgovori, čemu mladi uporabljajo navedene elektronske medije. Kot glavni namen navajajo tako osnovnošolci (39%), kot srednješolci (53%) pogovor s prijatelji, ki jih poznajo. Sledijo: preganjanje dolgega časa (osnovnošolci 28%, srednješolci 37%) in nadomestek druženja (osnovnošolci 21%, srednješolci 8%).

Torej lahko sklepam, da če mladi elektronskih medijev ne bi uporabljali, bi se več družili v živo, tako da lahko svojo hipotezo potrdim.

5.1.2. Druga hipoteza: Osnovnošolci bi se raje družili med sabo, če bi imeli za to ustrezne pogoje.

Večina osnovnošolcev se raje družijo v živo (84%), vendar imajo pri tem težave. Največjo oviro pri dejanskem druženju z vrstniki po mnenju anketiranih osnovnošolcev predstavlja prepoved večernih izhodov (52%). Večina vprašanih osnovnošolcev ima omejitve izhoda do 21. ure (54%), 20% jih lahko ostaja zunaj do desete ure in kar 23% pri izhodu nima omejitev. Glede

na to, da elektronske medije osnovnošolci največ uporabljajo popoldan (46%), tem večerni izhodi ne predstavljajo ovire za dejansko druženje z vrstniki.

Kar 46% vprašanih pa odgovarja, da se ne družijo v živo zato, ker ni primernih prostorov za druženje. Zanimljiv procent osnovnošolcev kot vzrok navaja pomanjkanje družbe in prijateljev (2%). Kar 87% vprašanih osnovnošolcev meni, da v Velenju ni primernih mest za druženje mladih. Pogrešajo bowling, kino in biljard, zanimiv odgovor pa je bil, da pogrešajo boljše ljudi (sklepam, da mladi pogrešajo še kaj, ampak da tovrstne prostore poznajo, ker jih obiskujejo v bližnjem Celju).

To potrjuje tudi podatek, da se večina osnovnošolcev druží v živo na prostem (37%) in pri prijateljih (16%) in da se kar 16% vprašanih osnovnošolcev druží v lokalih, kar je povsem neprimeren prostor za druženje. Druženje na prostem (kot najpogostejši odgovor) ima svoje ovire: slabo vreme, tema, varnost ...

5.1.3. Tretja hipoteza: Mladi med elektronskimi mediji največ uporabljajo messenger.

Anketa je pokazala, da osnovnošolci (74%) in srednješolci (56%) največ uporabljajo messenger, nato facebook (23% osnovnošolcev in 42% srednješolcev), tako osnovnošolci kot srednješolci pa zanemarljivo malo uporabljajo elektronski medij netlog. Kot prednost navajajo možnost pogovarjanja, spoznavanja prijateljev, igranje iger, uporabo kamere ...

To hipotezo lahko potrdim.

5.1.4. Četrta hipoteza: Srednješolci preživijo na messengerju, netlogu in facebooku manj časa kot osnovnošolci – z leti zanimanje za uporabo teh elektronskih medijev upada (več svobode, lahko ponočujejo).

Rezultati so pokazali, da moram to hipotezo ovreči. Če primerjam količino časa, ki ga za elektronskimi mediji preživijo osnovnošolci in srednješolci, ugotovim, da srednješolci preživijo za messengerjem celo več časa kot osnovnošolci (osnovnošolci 32%, srednješolci 48%), le da se njihov čas pomakne v večerne ure, saj kar 59% srednješolcev te medije uporablja zvečer.

Prišel sem do zanimivih ugotovitev. Glede na to, da se 84% osnovnošolcev raje druží v živo, bi morali starši in širša družbena skupnost poskrbeti za možnosti kvalitetnega druženja. Ni nujno, da je to v večernih urah, dejstvo pa je, da tisto, kar v Velenju že obstaja, v glavnem lahko mladi koristimo v večernih urah (kino predstave, lokali ...).

Ugotovil sem, da so internetni mediji messenger, facebook in netlog na začetku samo nadomestilo za dejansko druženje (to trenutno pomeni tudi meni), ki je iz vzrokov, ki sem jih že navedel pri potrditvi druge hipoteze, onemogočeno. Dokaz, da razmišljam pravilno, je podatek, da internetne medije messenger, facebook in netlog uporablja 39% vprašanih osnovnošolcev za pogovore s prijatelji, ki jih poznajo in 28% za preganjanje dolgega časa,

medtem ko samo 5% vprašanih uporablja te medije za pogovarjanje z ljudmi, ki jih ne poznajo (podobno kažejo tudi rezultati pri srednješolski mladini). Torej pri tem odpade argument, da te strani uporabljamo mladi zaradi virtualnosti, saj nimamo opravka z anonimnimi osebami, ampak se pogovarjamo s prijatelji, ki jih tudi sicer srečujemo, s sošolci, s katerimi preživimo večino dneva skupaj v šoli in se dobro poznamo.

Želja po druženju v živo je pri srednješolcih še izrazitejša, saj 100% vprašanih srednješolcev raje izbere dejansko druženje. Kljub temu pa se ne zmanjša količina časa, ki jo srednješolci preživijo za elektronskimi mediji, čeprav imajo manj omejitev in nadzora s strani staršev (47% vprašanih srednješolcev nima omejitve izhoda). Sklepam, da so glavni vzroki drugje. Podatek, da 46% vprašanih meni, da v Velenju ni ustreznih prostorov za druženje in da se skoraj 50% anketiranih druži v prostem času na prostem ali pri prijateljih, kaže na to, da družba premalo stori za kvalitetno preživljanje prostega časa in druženja mladih.

Sklepam tudi, da se mladi neke oblike preživljanja prostega časa preprosto navadijo in je potem težko spremeniti način, četudi za to obstaja več možnosti.

Mladim se očita pasivnost in pomanjkanje interesa, podatki moje raziskovalne naloge pa kažejo ravno nasprotno.

Pri tem se mi odpirajo nova vprašanja, ki bi bila prav tako zanimiv predmet raziskave. Ali starši in širša družbena skupnost opravi svoj del dolžnosti? Kot argument takemu razmišljanju navajam podatek, da kar 23% vprašanih osnovnošolcev nima omejitve izhoda (iz tega lahko sklepam, da se starši bolj malo brigajo zanje) in da je kar 54% vprašanih odgovorilo, da so lahko zunaj do desete ure, kar 16% vprašanih osnovnošolcev pa se druži v lokalih.

Potreba po druženju je osnovna človeška potreba, saj smo ljudje socialna bitja. Pri tem se oblikujejo odnosi in vrednote, od katerih je v veliki meri odvisno, kakšni ljudje bomo postali. Četudi družina dobro opravlja svojo funkcijo (vemo pa, da je vse družine ne), ne more nadomestiti vrstniške skupine. Zato bi morali občina, država, šola ali pa kakšne druge organizacije poskrbeti za kvalitetno preživljanje prostega časa in druženja mladih, predvsem za druženje manjka ustreznih prostorov in oblik, še zlasti v ustreznem času. Ko/če se bo to realiziralo, bo zgražanje odrasle družbe nad »visenjem mladih« za računalnikom postalo realen očitek.

6. POVZETEK

Z raziskovalno nalogo sem želel ugotoviti, koliko časa se osnovnošolci in srednješolci srečujejo preko elektronskih medijev in koliko dejansko, ali se rajši družijo v živo ali prek računalnika ter kateri elektronski medij za druženje uporabljajo največ.

Pri svoji raziskavi sem uporabil metodo ankete.

Internet nas spremlja skoraj povsod. Veliko osnovnošolcev in srednješolcev preživi veliko časa za računalnikom, namesto da bi odšli na svež zrak, se sprehodili in se družili s prijatelji.

Računalnik slabo vpliva na nas. Pogosto smo v stresu, obenem pa se nam kvarijo oči, zaradi sedenja trpi hrbtenica, nekateri postanejo od tega odvisni, saj internet nudi mladostniku iluzijo socialnih odnosov brez nelagodja in bolečine, biti popolnoma anonimen, občutek pripadnosti, povezanosti, globalnega doma, biti boljši, lepši, bolj pogumen, biti karkoli (hiper osebnost), iluzijo večje svobode in mej (ne) dovoljenega. Na internetu so pogost dejavnik tudi zlorabe, kraja podatkov, virusi ...

Na izbiro uporabe elektronskih medijev vplivata družina in prijatelji. Veliko najstnikov ostaja doma, ker jim starši ne dovolijo ven ali pa za druženje ni primernih mest. Pravila za uporabo računalnikov in televizije so pri nas pogosto redkost. Zaradi teh razlogov se najstniki raje odločijo ostati doma, kot pa da bi poklicali prijatelje in odšli ven.

7. ZAHVALA

Zahvaljujem se mentoricama, Vesni Vranješ in Ireni Rošer za strokovno pomoč in vodenje pri izdelavi raziskovalne naloge.

Zahvalil bi se tudi staršema za nasvete in pomoč (lektoriranje raziskovalne naloge).

Primož Delopst

8. PRILOGE

8.1. Priloga št.1: Anketni vprašalnik

ANKETA

Sem učenec devetega razreda OŠ MPT in delam raziskovalno nalogo z naslovom Vpliv messengerja, netloga in facebooka na druženje mladih. Anketa je anonimna, z njo želim ugotoviti, koliko časa mladi preživijo na teh internetnih straneh in zakaj. Prosim vas, da odgovarjate natančno in pozorno, predvsem pa vas prosim, da odgovarjate resno, saj je od točnosti vaših odgovorov odvisna uspešnost moje raziskovalne naloge.

Spol: moški ženski

Starost: 10 – 15 let 16–19 let 20 – 30 let

1. Kaj od naštetega najpogosteje uporabljate?

- a) messenger
- b) facebook
- c) netlog

Kaj so prednosti te internetne strani oz. programa (zakaj ste izbrali ravno to stran oz. program)?

.....
.....
.....

2. Koliko časa preživite za messengerjem, netlogom in facebookom dnevno?

Netlog:

- a) Manj kot 1 ura dnevno.
- b) 1-2 uri dnevno.
- c) 2-3 ure dnevno.
- d) Več kot 4 ure dnevno.

Facebook:

- a) Manj kot 1 ura dnevno.
- b) 1-2 uri dnevno.
- c) 2-3 uri dnevno.
- d) Več kot 4 ure dnevno

Messenger:

- a) Manj kot 1 ura dnevno.
- b) 1-2 uri dnevno.
- c) 2-3 ure dnevno.
- d) Več kot 4 ure dnevno.

3. Ob katerem času uporabljate zgoraj naštete internetne strani oz. programe?

- a) dopoldan
- b) popoldan
- c) zvečer
- d) ponoči

4. Čemu uporabljate te internetne strani?

- a) Način preživljanja prostega časa.
- b) Pregarjanje dolgočasje.
- c) Pogovarjanje s prijatelji, ki jih poznam.
- d) Pogovarjanje s prijatelji, ki jih ne poznam.
- e) Nadomestek druženja, ker sicer nimam družbe in prijateljev.
- f) Pregledujem samo profile prijavljenih in komentiram njihove slike, komentarje, pogovarjam pa se ne.
- g) Drugo(kaj)?..... .

5. Do katere ure ste lahko zunaj?

- a) Do devete ure.
- b) Do desete ure.
- c) Do dvanajste ure.
- d) Nimam omejitev.

6. Ali je v Velenju dovolj primernih mest, kjer se lahko družijo mladi?

- a) Da
- b) Ne

Če ste obkrožili »ne«, kaj pogrešate v Velenju?

.....

7. Kje se ponavadi družite s prijatelji?

- a) V lokalih
- b) Hodite v kino
- c) Pri prijateljih
- d) Na prostem
- e) Drugo (kaj)?..... .

8. Kakšno druženje je za vas bolj zabavno?

- a) Prek računalnika (messsenger, netlog, facebook)
- b) Druženje »in live« (v živo; ko se dejansko srečujete s prijatelji)

Zakaj? (navedite vsaj tri vzroke)

.....
.....
.....

9. Kaj vas najbolj ovira pri dejanskem druženju s sovrstniki ?

- a) Ni primernih prostorov za druženje
- b) Ne smem biti zunaj v večernih urah, ko imam največ časa za druženje
- c) Nimam prijateljev in primerne družbe

Rezultate bom uporabil izključno samo pri izdelavi raziskovalne naloge.

HVALA ZA POMOČ IN SODELOVANJE

8.2. Priloga št.2: Prošnja za posredovanje podatkov od Netloga

Spoštovani!

Delam raziskovalno nalogo z naslovom Vpliv netloga, messengerja in facebooka na druženje mladih.

Nikjer ne najdem podatkov o uporabi netloga, zato vas prosim, če te podatke imate, da mi jih posredujete. Podatke bom uporabil izključno za svojo raziskavo.

Hvala za sodelovanje.

Primož Delopst

2.3.2010

<http://sl.netlog.com/go/about/contact>

9. VIRI IN LITERATURA

1. <http://www.educa.fmf.uni-lj.si/izodel/sola/2000/di/dovc/computer.htm> , 22. jan 2010
2. <http://sl.wikipedia.org/wiki/Računalnik> , 25. jan 2010
3. <http://sl.wikipedia.org/wiki/Internet> , 25. jan 2010
4. <http://en.wikipedia.org/wiki/Netlog> , 26. jan 2010
5. <http://sl.wikipedia.org/wiki/Facebook> , 26. jan 2010
6. http://sl.wikipedia.org/wiki/MSN_Messenger , 26. jan 2010
7. <http://www.ris.org/index.php?fl=1&nt=6&sid=565> , 28. jan 2010
8. http://www.informacijskadruzba.si/index.php?option=com_content&task=view&id=93&Itemid=106 , 30. jan 2010
9. <http://www.safe.si/index.php?fl=0&p1=670&p2=896&id=896> , 31. jan 2010
10. <http://translate.google.si/translate?hl=sl&langpair=en|sl&u=http://www.internetworldstats.com/stats.htm> , 31. jan 2010
11. Jurak G. : Nekateri značilnosti preživljanja poletnih počitnic slovenskih osnovnošolcev in srednješolcev, Slovenska pediatrija, Ljubljana, 2002
12. Seider R. : Socialna zgodovina družine, Ljubljana, 1998
13. Ule M. in Mihelj V. : Predah za študentsko mladino; Ministrstvo za šolstvo in šport, Urad Republike Slovenije, Zavod R Slovenije za šolstvo; Lj. 1995
14. Tomori M. : Otroci in vpliv vizualnih medijev, Slovenska pediatrija, Ljubljana, 2000
15. Melita Cvikel: Diplomski naloga; Predlog modela aktivne izrabe prostega časa in pregled zabave velenjskih srednješolcev, Velenje, Junij 2003