

MLADI ZA NAPREDEK MARIBORA 2014

31. SREČANJE

ZASVOJENOST MLADIH: TEHNOLOGIJA – TIHA MORILKA

RAZISKOVALNA NALOGA

SOCIOLOGIJA

0e; q | K T C E U O A U P S Q I S U O T U S E S C E U C A T S S Q

T ^ } q | K U Y S C A U O S C S

¥ [| a U Y A U C E O C A U Z T C E C E U V C E O V C A T C E U O U U

FEBRUAR, 2014

MLADI ZA NAPREDEK MARIBORA 2014

31. SREČANJE

ZASVOJENOST MLADIH: TEHNOLOGIJA – TIHA MORILKA

RAZISKOVALNA NALOGA

SOCIOLOGIJA

FEBRUAR, 2014

»Današnja znanost je jutrišnja tehnologija.«

Edward Teller (Vir: <http://www.bosnacity.com/tag/tehnologija>)

KAZALO VSEBINE

POVZETEK	1
1 UVOD	2
2 METODOLOGIJA DELA	3
3 TEORETIČNA VSEBINA	6
3.1 O ZASVOJENOSTI	6
3.2 VRSTE ZASVOJENOSTI	7
3.3 ZASVOJENOSTI SODOBNE DRUŽBE	7
3.3.1 ZASVOJENOST Z RAČUNALNIKOM IN INTERNETOM	8
3.4 VZROKI ZASVOJENOSTI	9
3.5 POSLEDICE ZASVOJENOSTI	9
4 EMPIRIČNI DEL	10
4.1 RAZISKOVALNI VZOREC	11
4.2 Interpretacije rezultatov	14
5 RAZPRAVA IN SKLEPI	26
5.1 Družbena odgovornost	28
6 VIRI IN LITERATURA	29
6.1 Uporabljena literatura	29
6.2 Spletni viri	29

KAZALO GRAFOV

Graf 1: Anketirani glede na spol in razred	11
Graf 2: Anketirani glede na mesto bivanja in razred.....	12
Graf 3: Anketirani glede na obiskovanje hobijev	13
Graf 4: Kaj pogosteje uporabljaš računalnik, telefon ali tablico?.....	14
Graf 5: Kako pogosto uporabljaš računalnik?	15
Graf 6: Kako pogosto uporabljaš telefon?.....	16
Graf 7: Kako pogosto uporabljaš tablico?	17
Graf 8: Kolikokrat na reden se ukvarjaš s hobiji?	18
Graf 9: Za kaj najpogosteje uporabljaš računalnik?	19
Graf 10: Ali meniš, da imaš veliko prijateljev na družabnih omrežjih?	20
Graf 11: Ali kdaj izgubiš občutek za čas?	21
Graf 12: Ali se ti zgodi, da si računalnik/telefon/tablico uporabljal/-a dlje kot si nameraval/-a?	22
Graf 13: Za kako dolgo prekosiš čas, ki si si ga določil/-a na računalniku/telefonu/tablici.....	23
Graf 14: Ali te razjezi, ko te kdo zmoti med aktivnostmi na računalniku/telefonu/tablici?	24
Graf 15: Ali misliš, da si odvisen/-a od naprav sodobne tehnologije (računalnika/ telefona/ tablice)?	25

POVZETEK

V naši družbi je vedno več zasvojenosti z računalniškimi igrkami in družabnimi omrežji na vseh elektronskih napravah. To smo pri svojih sovrstnikih opazili tudi mi. Pogosto slišimo pogovore na temo računalniških igrk in družabnih omrežij, kar se nam zdi zaskrbljujoče, zato smo se odločili temo bolje raziskati. Zanimalo nas je tisto, kar vpliva na čas, ki ga porabimo za družabna omrežja in igrice in ali se to med vrstniki razlikuje. Menimo, da ljudem več pomeni druženje na socialnih omrežjih, kot dobivanje s prijatelji v živo. Mnogi tudi vsak prost trenutek porabijo za klepet, pregledovanje novic na socialnih omrežjih, poslušanjem glasbe na internetu in preko telefona. Raziskovanje je temeljilo na metodi ankete devetošolcev, naših sovrstnikov, in četrtošolcev naše šole. Rezultate anketnega vprašalnika smo statistično obdelali in se posvetili analizi korelacije med igranjem iger in sodelovanjem na družabnih omrežjih.

1 UVOD

Zasvojenost z računalnikom je velik problem današnje družbe in se trenutno najhitreje širi po svetu, skupaj z razvojem tehnologije. Računalnik je postal nepogrešljiv del vsakdana vseh ljudi, mladih in starih. Poleg računalnika pa se kot blisk širi uporaba pametnih telefonov in tablic. To je bil tudi povod za raziskovalno nalogo. Veliko krat opazamo, da se mladi vedno več pogovarjajo o igrinah in socialnih omrežjih, namesto pa da bi se srečevali, družili. Namesto tega je najpogostejša fraza, ki jo dandanes slišimo »Dobiva se na Skypu/Facebooku«. Tako smo tudi prišli do ugotovitve, da veliko najstnikov preživlja vse več časa za računalnikom, ob svojih telefonih ali tabličnih računalnikih, kar pa za seboj prinaša mnoge posledice. Pri vrstnikih opazamo, da so vse pogosteje agresivni do drugih, depresivni, ne komunicirajo z drugimi, težko sledijo pouku, posledično padajo tudi ocene. In na tem mestu nas je najbolj zanimalo, kolikšen je mejni čas igranja računalnika, telefona in tabličnega računalnika, ki kaže na zasvojenost z le tem. Ko pa sva pričela temo podrobneje raziskovati, sva o temi izvedela veliko zanimivih dejstev, kar je najino željo po raziskovanju še bolj poglobilo.

V raziskovalni nalogi smo zbrali že dokazana dejstva o zasvojenosti z računalnikom, telefonom in tablico z različnih virov. Osrednja raziskovalna metoda je anketa. Anketni vprašalnik smo razdelili devetošolcem, našim sovrstnikom na naši šoli sredi Maribora. Načrtovali smo raziskovanje z anketo in nato primerjanje rezultatov, pridobljenih s osnovne šole s primestnega oz. podeželskega območja, vendar nam le-to ni uspelo. Na šolah kljub prošnjam in pozivom niso bili pripravljene sodelovati. Zato smo se odločili anketirati učence 4. razredov naše šole in primerjati rezultate med devetošolci in četrtošolci. Ker nas je zanimala primerjava rezultatov anketnega vprašalnika med devetošolci iz dveh različnih krajev, kjer se po našem mnenju dejavnosti, obveznosti mladih razlikujejo, smo kljub spremembi raziskovalnega vzorca zadostila našim raziskovalnim ciljem.

2 METODOLOGIJA DELA

Raziskovanja smo se lotili najprej s pregledom literature in iskanjem teoretičnih podatkov o osnovnih pojmi, ki predstavljajo bistveno osnovo raziskovanju. Poiskali smo jo v Univerzitetni knjižnici Maribor, nekaj statističnih podatkov pa smo našli tudi na internetu. Torej smo najprej uporabili deskriptivno metodo, kjer smo v teoretičnem delu opisali pojme, ki zavzemajo splošno zasvojenost in zasvojenost z internetom, računalnikom, novodobno tehnologijo.

Nato smo se lotili izdelave ankete. Anketa je postopek zbiranja podatkov, v katerem se kot tehnika uporablja vprašalnik, ki ga anketiranec izpolni. Anketni vprašalnik, ki smo ga sestavili vsebuje vprašanja zaprtega tipa, kar pomeni, da ponujajo predlog odgovora, zanje pa sva se odločila, saj je tovrstne podatke lažje obdelati.

Primerjali smo rezultate učencev 4. in 9. razreda šole, ki stoji v centru Maribora. Menimo, da se pojavljajo razlike med vrednotami, dejavnostmi mladih različne starosti. Predvidevamo pa tudi, da imajo učenci z več hobiji, kot so šport, glasbena šola, balet idr. manj časa za uporabljanje računalnika, tablice in ali telefona, posledično pa imajo manj možnosti za zasvojenost z le-temi.

Anketiranje je potekalo v mesecih novembru in decembru. Pri tem smo v devetih razredih anketiranje izvedli sami v času pouka manjših učnih skupin. Pri anketiranju učencev 4. Razreda so nam pomagale razredničarke, ki so v času razrednih ur razdelile anketne vprašalnike in priložnost izkoristile, da so se z učenci tudi pogovorile o napravah sodobne tehnologije in njihovi (prekomerni) uporabi. Anketiranci so anketne vprašalnike izpolnjevali samostojno, pri tem ni bilo večjih težav, so pa nekateri učenci določene odgovore pustili prazne, zato se v grafikonih pojavlja stolpec neodgovorjeno.

Zbrane podatke smo statistično obdelali in jih primerjalno analizirali v poglavju razprave.

Pred raziskovanjem smo si zastavili tudi hipoteze:

Hipoteza 1: Mladi največ uporabljajo računalnik, kot njihovo 'okno' v zunanji svet, ko gre za družabna omrežja in igranje igrice.

Hipoteza 2: Mladi igrajo računalnik približno dve uri na dan.

Hipoteza 3: Za telefon mladina poprime okrog ene ure na dan.

Hipoteza 4: Kljub temu da tablica postaja vedno bolj popularna sva mnenja da na njej mladostniki preživijo najmanj časa, to je do ene ure na dan.

Hipoteza 5: Menimo, da mladi najpogosteje uporabljajo socialna omrežja, kot so Facebook, Tweeter, Messenger, Skype, Ask.fm, Tumblr, Instagram idr.

Hipoteza 6: Predvidevamo, da imajo najini sovrstniki večinoma manjše število prijateljev, z nekaterimi izjemami.

Hipoteza 7: Menimo, da se mladim povprečno srednje pogosto dogaja, da računalnik/telefon/tablico uporabljajo dlje kot so nameravali.

Hipoteza 8: Predvidevamo, da sovrstniki večinoma prekosijo svoj čas ki so si ga določili za uporabo naprav 30 do 60 minut.

Hipoteza 9: Menimo, da naši vrstniki pogosto izgubijo občutek za čas, saj so tako zatopljeni v določeno stvar da pozabijo, koliko časa so že preživeli za računalnikom.

Hipoteza 10: Predvidevamo in tudi upamo, da večino najstnikov ne razjezi, če jih kdo zmoti, medtem ko so na računalniku/telefonu/tablici, saj če bi bilo drugače, bi to že lahko pomenilo resen problem pri obvladovanju svojih čustev.

Hipoteza 11: Menimo, da večina naših vrstnikov ni odvisna od že naštetih elektronskih naprav, vendar tisti, ki so, večinoma ne priznajo oz. se ne zavedajo svojega problema.

Hipoteza 12: Predvidevamo, da se naši sovrstniki povprečno s športom in drugimi hobiji ukvarjajo vsaj enkrat do dvakrat tedensko.

Hipoteze so se nam zdele zelo pomemben del naše raziskovalne naloge, saj menimo, da smo si z njimi zadali cilje, ki jih smo jih želeli raziskati. Zastavili smo si dvanajst hipotez na podlagi anketnega vprašalnika. Hipoteze smo potrdili ali pa zavrgli, kar je podrobneje opisano v razpravi.

3 TEORETIČNA VSEBINA

3.1 O ZASVOJENOSTI

Zasvojenost je stanje zasvojenega človeka. Nanaša se na pojma tolerance in odvisnosti, v grobem pa se deli na fizično in psihično zasvojenost (<http://en.wikipedia.org/wiki/Addiction>).

Obe se kažeta skozi poseben način vedenja oz. kot bolezenska potreba po določeni snovi. Zasvojenec svoje potrebe ne zmore obvladovati, saj se začne določen patološki vedenjski vzorec ponavljati in postane središče posameznikovega življenja (prav tam).

Termin »zasvojenost« pogosto obravnavamo kot sopomenko »odvisnosti«. Pri nas mladih pojem odvisnosti ne more mimo povezave odvisnosti od drog in alkohola, čeprav opažamo, da se zmeraj več govori o modernih, novodobnih odvisnostih od računalniških igrlic, računalnika, nakupovanja ipd.

Odvisnost je motnja, ki zajame tako telesno kot duševno in socialno blagostanje zasvojenca in njegove okolice. Ni samo razvada in stil življenja, ampak je tudi bolezen, ki danes popolnoma dokazljivo spremeni strukturo in delovanje možganov zasvojenca.

Veliko je mladih, ki se sploh ne zaveda svoje odvisnosti ali pa si je ne želijo priznati. Taki posamezniki so pogosto bolj negotovi in manj socialno aktivni.

V sedanjosti se vse pogosteje srečujemo z ljudmi, ki so odvisni. Tega je vse več še posebej med mladostniki, ki največkrat podležejo odvisnosti. Menimo da zato, ker morda imajo težave med vrstniki zato se raje vključijo v virtualni svet ki je lepši in boljši. To je velik problem današnje družbe in na to ne bi smeli tako lahkotno gledati, saj take osebe potrebujejo strokovno pomoč. Tega se ljudje velikokrat ne zavedamo.

Pojem odvisnosti (angl: dependence; franc: dependance; nem: Abhängigkeit) se ne nanaša samo na psihoaktivne substance. Označuje pretirano patološko navezanost na določene

substance, ali nematerialne stvari, z nezdržljivo ali težko obvladljivo željo, da se nadaljuje z jemanjem odnosnih substanc ali z uporabo in ponavljanjem materialnega ali nematerialnega objekta odvisnosti. Sem umeščamo zasvojenost s tehnologijo, o kateri govorimo v tej raziskovalni nalogi. Človek je torej lahko odvisen od različnih kemičnih oz. nekemičnih substanc in to lahko postane glavna vsebina in faktor organiziranja njegovega življenja. Seveda imajo različne odvisnosti lahko različen karakter in zelo različne individualne in socialne dimenzije, ki se pojavljajo v različnih stopnjah intenzivnosti (Kuševič, 1987: 32; povz. po Hvala Cerkovnik, 2008: 9–10).

Torej se vsak odvisnik na svoj način odziva na zasvojenost in je vse odvisno od posameznika in dejavnikov, ki vplivajo nanj.

3.2 VRSTE ZASVOJENOSTI

Med najpogostejše vrste zasvojenosti sodijo:

- zasvojenost od različnih snovi (kofein, alkohol, nikotin, poživila, mamila, itd.)
- vedenjska zasvojenost (igre na srečo, stradanje, tehnologija itd.)

Prekinitev zasvojenosti navadno povzroči hud duševni pretres.

3.3 ZASVOJENOSTI SODOBNE DRUŽBE

Ko smo svojim starim staršem omenili zgodbo o raziskovanju zasvojenosti s sodobnimi tehnologijami, so se najprej prijeli za glavo. Nerazumljivo odkimavanje in nerazumevanje besed, ki smo jih izgovarjali, so prevladale nad vsem. Enostavno ne razumejo, kako se je svet v tako kratkem času lahko spremenil. In to zaradi »škatle« in živali (tukaj mislimo na miško), ki sta obnoreli svet. Razvoj sodobne tehnologije je v zadnjih 50-ih letih napredoval s hitrostjo, ki si je nihče ni predstavljal. In si je mladi tudi sedaj težje predstavljamo, saj je vsak mesec na trgu moč kupiti nekaj novega.

Zagotovo je res, da se zaradi naprav sodobne tehnologije ljudje, predvsem pa mladi, oddaljujemo drug od drugega. Poleg tega pa smo ob prebiranju literature ugotovila tudi, da

se mladi zaradi računalnikov oddaljujemo tudi od narave (Puhek, 2013). To opažamo tudi sami, saj namesto, da bi čas preživljali zunaj, v parku, gozdu, na travniku, pogosto sedimo za računalnikom, iščemo in zbiramo različne informacije, igramo računalniške igre in/ali klepetamo s prijatelji na družabnih spletnih omrežjih (Facebook, Twitter).

3.3.1 ZASVOJENOST Z RAČUNALNIKOM IN INTERNETOM

Seveda pa so nas pritegnile tudi informacije o tem, kako je sploh nastal internet. O tem nismo našli veliko literature, pravzaprav smo zgodbo o nastanku interneta odkrili naključno, ob prebiranju diplomskega dela¹.

3.3.1.1 Kako je sploh nastal internet?

»Začetke interneta lahko postavimo v čas hladne vojne med ZDA in Sovjetsko zvezo, ko je vsaka od obeh velesil želela svetu pokazati svojo strateško in vojaško premoč. Leta 1957 je Sovjetska zveza poslala v vesolje svoj prvi satelit, imenovan Sputnik, kar je v ZDA sprožilo strah, da bi jih sovražniki na ta način ogrožali z jedrskimi napadi. Prav ta strah je botroval ustanovitvi raziskovalne agencije ARPA², ki je delovala znotraj ameriškega obrambnega ministrstva. Glavna naloga te agencije je bila vzpostavitev in vzdrževanje prvenstva v svetovni znanosti in tehnologiji. Na začetku svojega delovanja agencija navedenega poslanstva ni v celoti upoštevala, saj je bila s svojim prvim direktorjem povsem vojaško usmerjena. Vse pa se je spremenilo leta 1961, ko je direktorsko mesto prevzel Jack Ruina in decentraliziral strukturo agencije. Njegov cilj je bil povezati geografsko razpršene računalnike z mrežo, po kateri bi si lahko pošiljali sporočila in hkrati dobivali odgovore. Ker so Američani želeli obdržati nadzor nad svojim jedrskim orožjem tudi ob morebitnem jedrskem napadu na katero izmed njihovih večjih mest, bi bila pomembna naloga novega omrežja v takem primeru predvsem prenos vojaških in vladnih informacij na različne konce Združenih držav. Prav zaradi takšne potrebe je v letu 1969 nastal tako imenovani ARPANET, ki dejansko

¹ Diplomska naloga z naslovom Zasvojenost z internetom, avtorja Anžeta Primožiča; pridobljeno dne 7. 1. 2014 iz <http://dk.fdv.uni-lj.si/diplomska/pdfs/primozic-anze.pdf>.

² ARPA - Črke ARPA predstavljajo kratice za Advanced Research Project Agency (Napredna raziskovalna agencija).

predstavlja začetek interneta in je obenem njegov neposredni predhodnik.« (cit. po Primožič, 2008, str. 9–10).

Torej brez vojne, vojske, vojaških operacij sploh ne bi imeli spleta. Ta ideja ni tako slaba, vendar si sedaj ljudje verjetno sploh ne predstavljamo življenja brez le-tega.

3.4 VZROKI ZASVOJENOSTI

Vzroki zasvojenosti z družabnimi omrežji ali igrkami so po navadi beg pred resničnim svetom, saj imajo mladi več slabših izkušenj s svojimi vrstniki in se zaradi tega še močneje oklepajo virtualnega sveta. Mladim se ta svet zdi boljši, saj preko le-tega sproščajo pritiske in stres resničnega sveta. Mnogokrat jih virtualni svet tako prevzame, da ga ne ločijo od resničnega.

3.5 POSLEDICE ZASVOJENOSTI

Po branju literature smo tudi ugotovili, da ljudje, ki veliko časa preživijo za računalnikom, pogosto dobijo bolečine v križu, ki so posledica napačne drže pri sedenju, bolečine se lahko pojavijo tudi v vratu in rokah. Pogosto se pojavlja razdraženost oči, ki lahko vodi tudi k slabšanju vida. Pekoče oči in glavobol povzročajo odboj svetlobe od površine ekrana.

4 EMPIRIČNI DEL

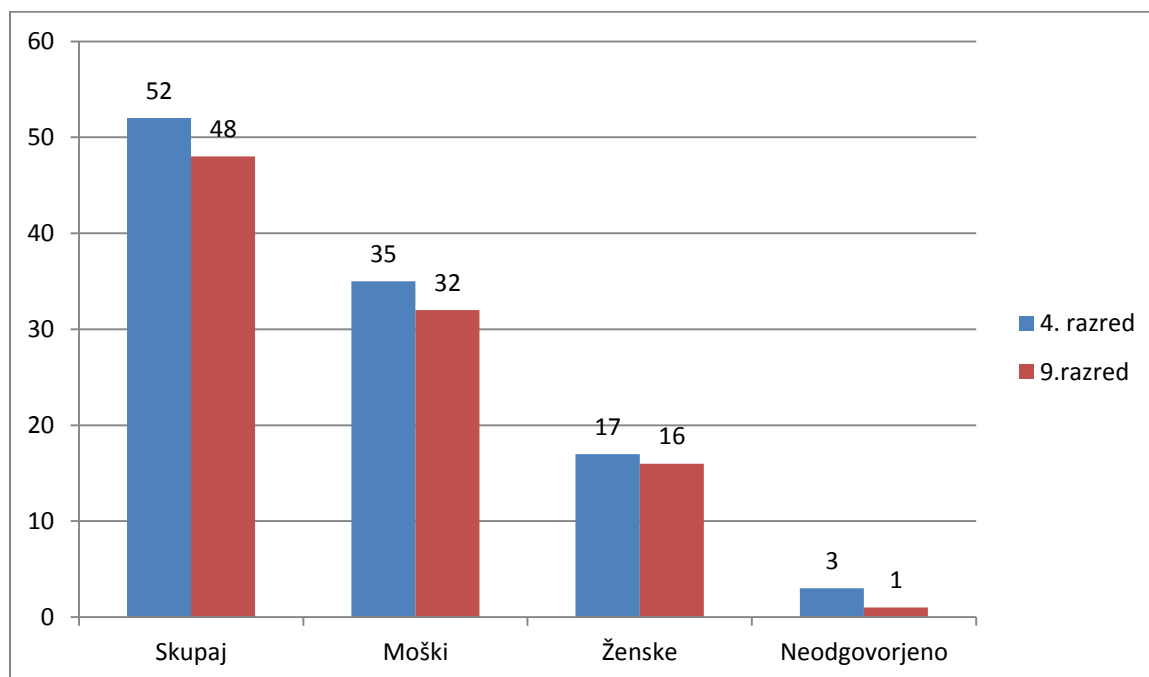
Že v poglavju *Uvod* smo na kratko opisali potek raziskovanja, podrobneje pa je predstavljen v poglavju *Metodologija dela*. Anketiranje je potekalo v mesecih novembru in decembru 2013, kjer smo sami v devetih razredih oz. ob pomoči razredničark v četrth razredih izvedli postopek anketiranja. Anketiranci z reševanjem niso imeli večjih težav. Nekaj je bilo neresnosti pri reševanju, zbadanja in zanimanja za odgovore drugih. Le-to smo samostojno poskušala preprečiti in anketirance spodbudila k resnemu reševanju. O težavah pri postopku anketiranja v četrth razrednih učiteljice niso poročale. Smo pa opazili, da je nekaj učencev nekatera vprašanja pustilo neodgovorjena, zato se v stolpcih grafikonov pojavljajo tudi te kategorije³.

V spodnjih podpoglavjih predstavljamo grafične prikaze podatkov o raziskovalnem vzorcu, grafične in/ali tabelarične prikaze pridobljenih podatkov, analize le-teh in podrobnejše primerjalne sklepne analize v poglavju *Razprava*.

³ Pod vsakim grafikonom smo zapisali število anketirancev, ki so zajeti v posamezno analizo (n).

4.1 RAZISKOVALNI VZOREC

Graf 1: Anketirani glede na spol in razred

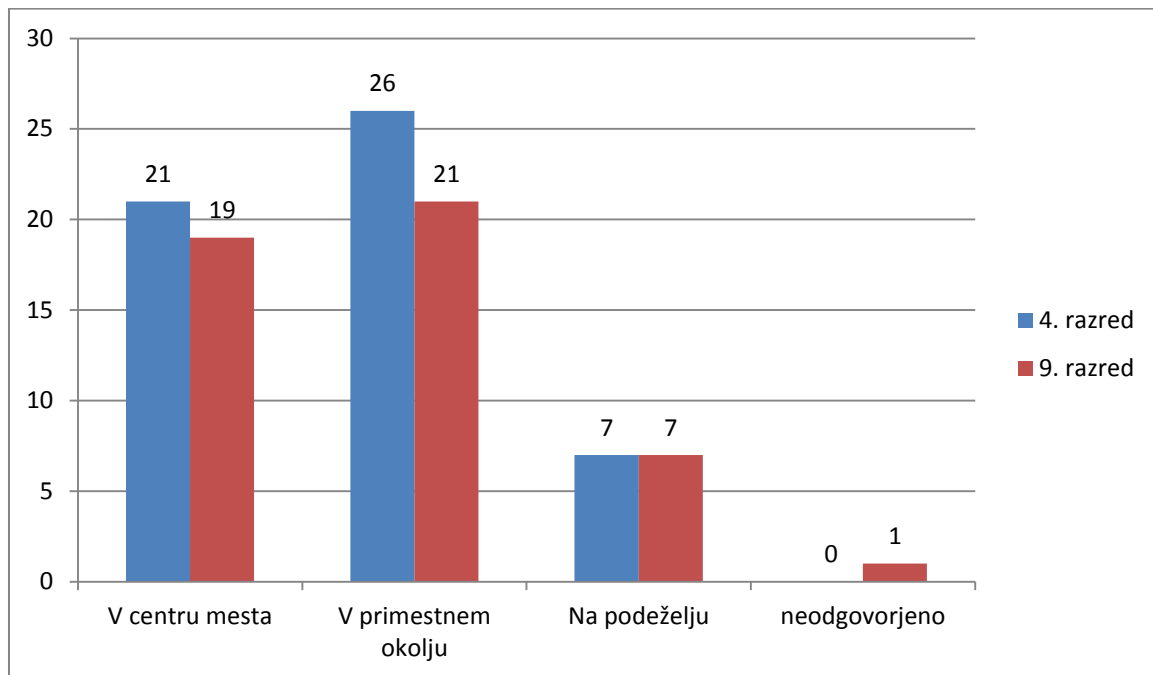


*3 učenci 4. razredov in 1 učenec 9. razreda na vprašanje niso odgovorili.

V anketo so bili zajeti skupno 104 učenci, vendar štirje na to vprašanje niso odgovorili, zato smo jih izločili iz analize tega vprašanja ter tako za analizo uporabili skupno število odgovorjenih 100, kar pomeni 100 %. Od tega je bilo 55 četrtošolcev (55 %) in 49 (45 %) devetošolcev.

Med četrtošolci je bilo 35 moških in 17 žensk (skupaj 52), trije pa na to vprašanje niso odgovorili. Med devetošolci pa je bilo 32 moških, 16 žensk (skupaj 48), en učenec pa na vprašanje ni odgovoril. Če pogledamo razrede skupaj, je anketo izpolnilo 67 ali 64 % moških in 33 ali 36 % žensk.

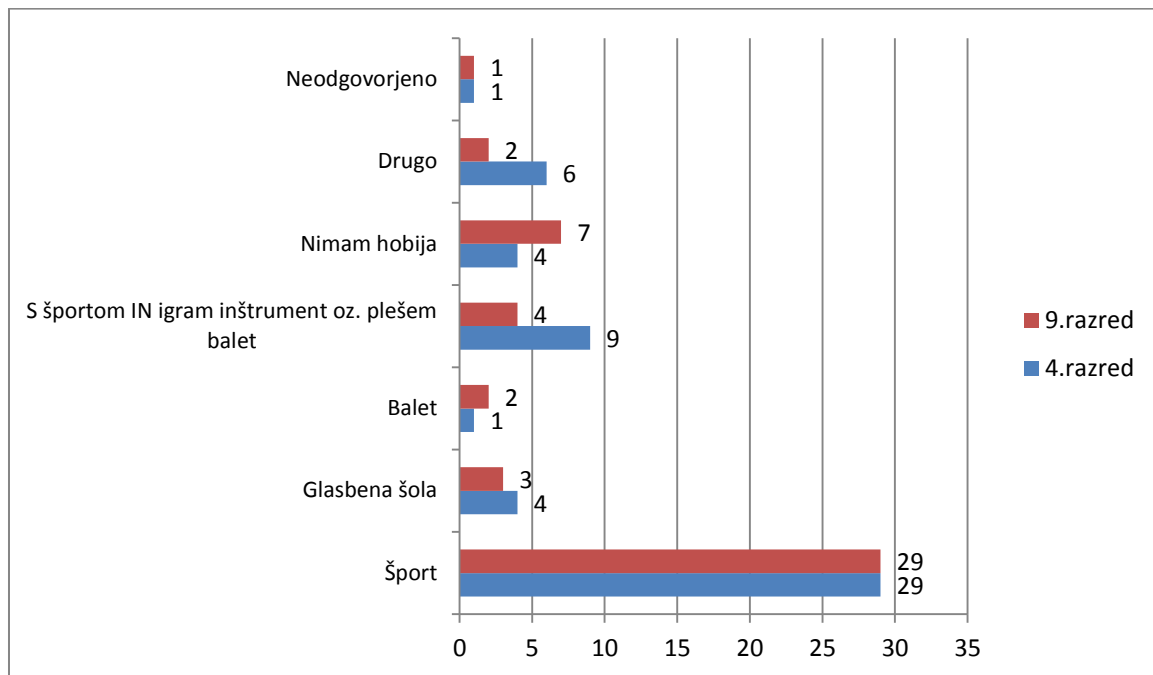
Graf 2: Anketirani glede na mesto bivanja in razred



*n = 103

Da boljše predstavimo vzorec in ker smo najprej načrtovali primerjavo učencev glede na kraj bivanja, smo to vprašanje pustili in odgovore prav tako interpretirali. Tako smo ugotovili, da 40 ali 29 % vseh anketiranih učencev živi v centru mesta, 47 ali 45 % v primestnem okolju in 14 ali 13 % na podeželju. Medtem ko so izbrani odgovori glede na razred pri 4-šolcih in 9-šolcih relativno enakomerno razporejeni pri odgovorih v centru mesta oz. v primestnem okolju, je najmanj tistih, ki živijo na podeželju. Le-to je pričakovano, saj šole stojijo v centru mesta. V naši okolici govorimo o območju centra in primestnem območju. Območje podeželja je bolj oddaljeno, tako da je tam manj učencev.

Graf 3: Anketirani glede na obiskovanje hobijev

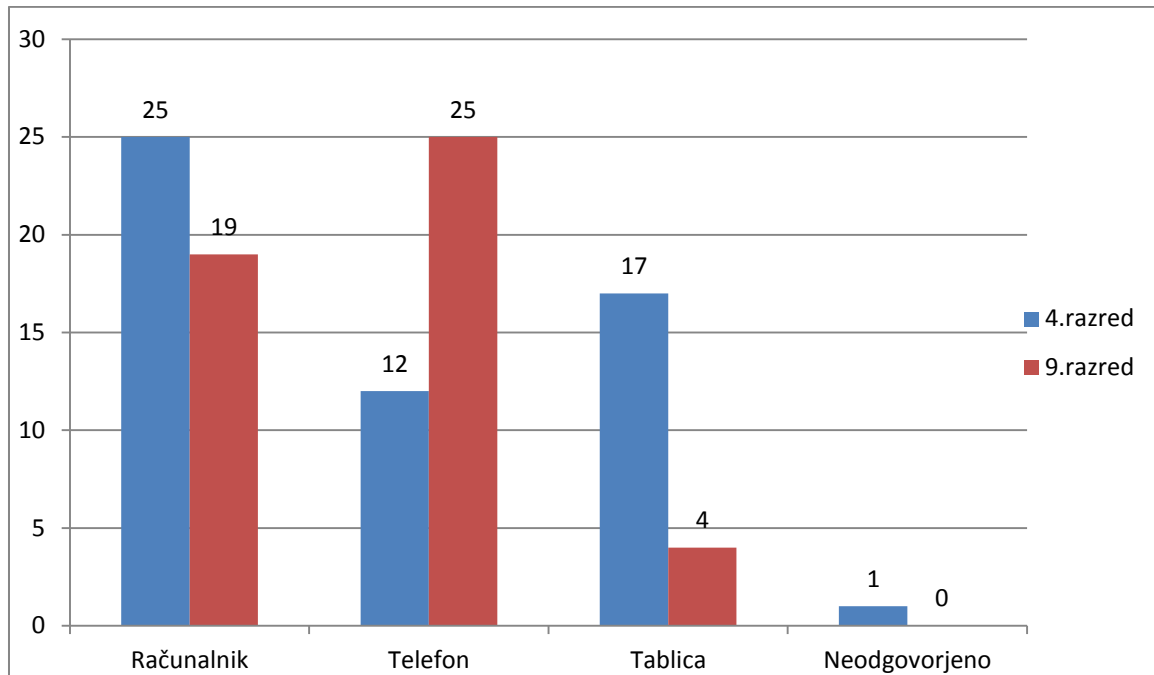


*n = 102

Na vprašanje, s katerim hobijem se najpogosteje ukvarjaš, je tako večina devetošolcev kot večina četrtošolcev odgovorila z odgovorom šport (29), kar predstavlja 56,8% vseh. Ta odgovor je podalo enako število četrtošolcev. Drug odgovor po vrsti med devetošolci je s športom in igram instrument(9) nimam hobija (7). Mnenja smo, da to vpliva na čas porabljen doma za ekrani, da imajo učenci s hobiji manj časa za ukvarjanje s tehnologijo in da so tudi bolj družabni, saj imajo več poznanstev. Še posebej pa bi izpostavila športnike, saj se v večini sprostijo na treningih, kjer so fizično aktivni, v primerjavi s tistimi, ki so odvisni od naprav sodobne tehnologije in svojo napetost sproščajo z uporabo le-teh.

4.2 Interpretacije rezultatov

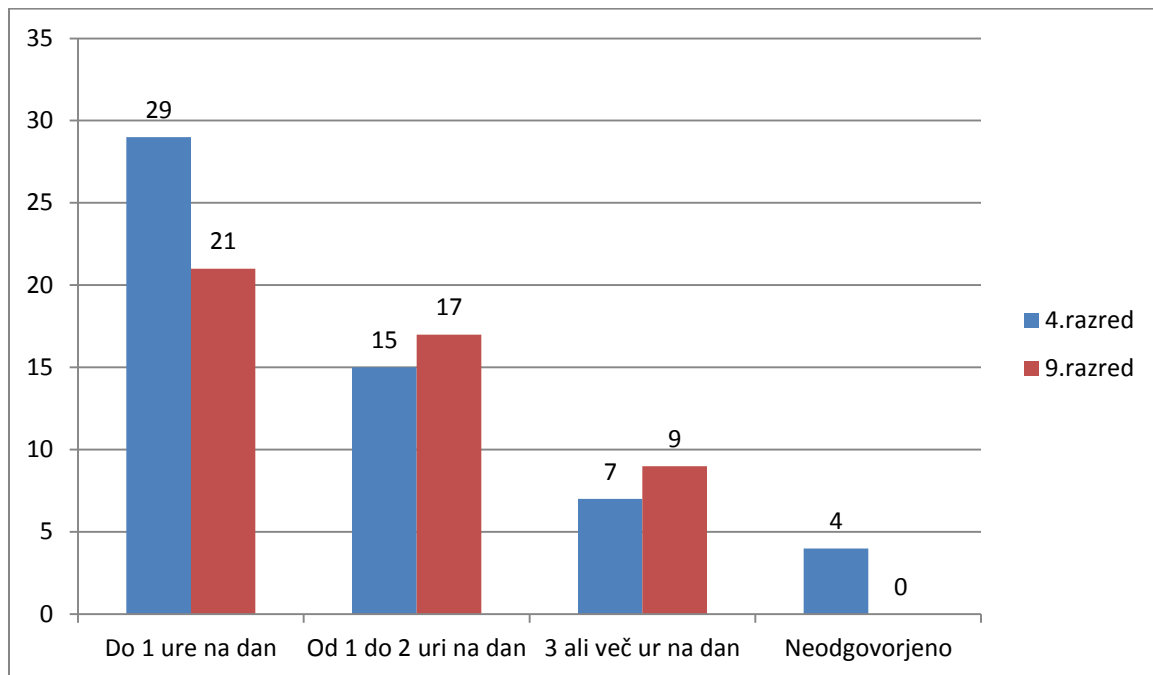
Graf 4: Kaj pogosteje uporabljaš računalnik, telefon ali tablico?



*n = 103

Na vprašanje, kaj najpogosteje uporabljaš – računalnik, telefon ali tablico – so devetošolci večinoma (25 učencev) odgovorili, da telefon. Menimo, da zato, ker je preko telefona danes možen dostop do interneta, igrice in ga učenci vedno nosijo s seboj. Najredkeje (le 4-je) so odgovorili, da najpogosteje uporabljajo tablico, kar pa razlagamo s tem, da veliko učencev doma nima tabličnega računalnika. Najpogostejši odgovor med četrtošolci je bil računalnik (tako jih je odgovorilo kar 25), medtem ko je bil najredkejši odgovor telefon (in sicer 12). Slednje razlagamo s tem, da po našem mnenju večina četrtošolcev pri tej starosti še nima telefona in zato svoj čas, namenjen tehnološkim napravam in igram, socialnim omrežjem in ostalemu preživijo za računalniškimi ekrani.

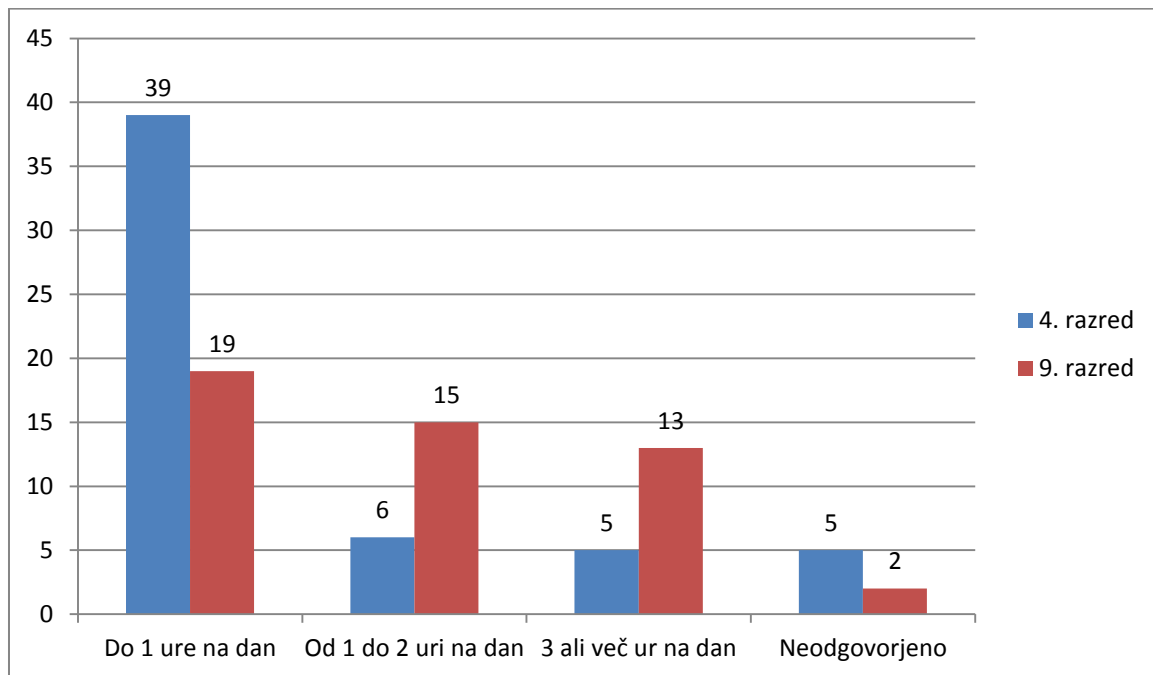
Graf 5: Kako pogosto uporabljaš računalnik?



*n=100

Na to vprašanje so se devetošolci v večini odzvali z odgovorom »do 1 ure na dan«, kar je odgovorilo 21 učencev. Glede na teoretična izhodišča in teoretično določene kriterije odvisnosti od računalnikom ocenjujemo, da večina učencev ni odvisna od naprav sodobne tehnologije, kar se nam zdi spodbudno. Najmanjše število učencev (in sicer le 9) jih je odgovorilo, da naprave sodobne tehnologije uporabljajo 3 ali več ur dnevno, kar raziskovalci določajo kot zasvojenost. Vendar čeprav je devetošolcev manj kakor četrtošolcev, je bilo odgovorov 3 ali več ur več, iz česar lahko sklepamo, da število zasvojenih mladih z leti narašča. Četrtošolci so na vprašanje prav tako najpogosteje odgovorili z odgovorom do 1 ure na dan (29). Tudi odgovor 3 ali več ur je bil najredkeje izbran (7). Med četrtošolci je bilo vprašanje neodgovorjeno 4-krat, kar bi po našem mnenju lahko pomenilo, da učenci doma nimajo ali ne uporabljajo računalnika.

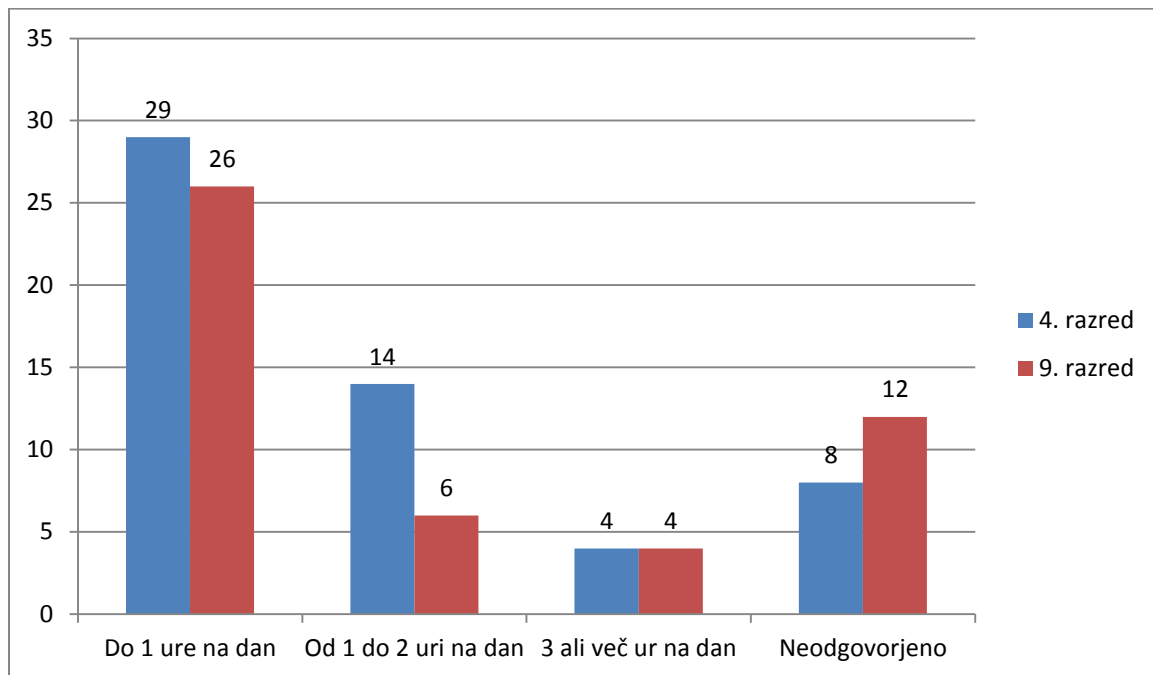
Graf 6: Kako pogosto uporabljaš telefon?



*n=97

Na to vprašanje so devetošolci večinoma odgovorili »Do 1 ure na dan«, in sicer 19 ali 19,6 %, kar je spodbudno. Vendar je razlika med števili odgovorov vidno manjša. Kljub temu pa je najredkeje odgovorjen odgovor 3 ali več ur (13). Na to vprašanje nista odgovorila 2 devetošolca. Opazimo tudi, da je število zasvojenih učencev s telefonom več, kakor zasvojenih z računalnikom. Meniva, da zato, ker je telefon prenosen, bolj praktičen od računalnika. Četrtošolci so medtem vidno večkrat odgovorili z odgovorom Do 1 ure na dan (39), kakor devetošolci. To je iz strani četrtošolcev zelo dobro, iz strani devetošolcev pa slabo, saj s tem potrjujemo predvidevanja, da se število zasvojenih mladih z leti povečuje. Četrtošolci so najredkeje odgovorili z odgovorom 3 ali več ur na dan (5) ali pa niso odgovorili (5). Predvidevamo da učenci niso odgovorili na to vprašanje, saj še nimajo telefonov.

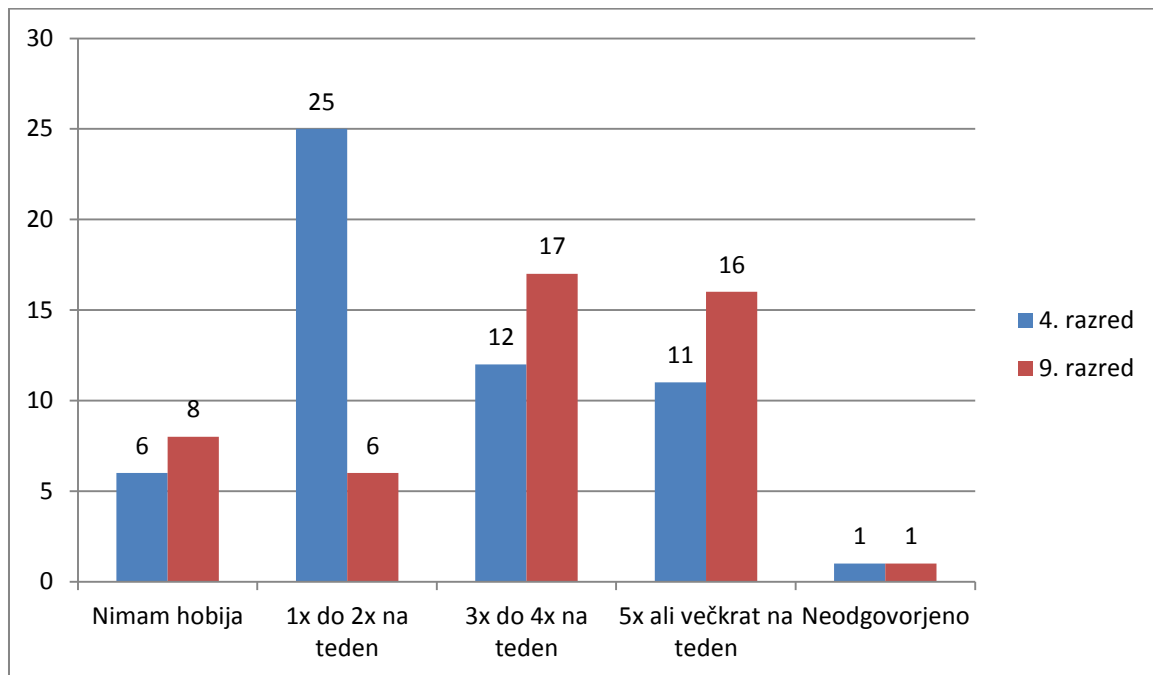
Graf 7: Kako pogosto uporabljaš tablico?



*n=84

Najpogostejši odgovor na to vprašanje med devetošolci je do 1 ure na dan (26), kar je zelo dobro. Najredkeje pa so odgovorili z odgovorom 3 ali več ur na dan (4). Razlika med številom odgovorov je velika, kar kaže, da se mladi redkeje polaščajo tablice kot drugih naprav. Zelo visoko je bilo tudi število učencev, ki ni odgovorilo na vprašanje (12), kar si lahko razlagamo, da mladi doma nimajo tabličnega računalnika. Prav tako je bil najpogostejši odgovor med četrtošolci do 1 ure na dan (29). Ponovno pa je bil najredkejši odgovor 3 ali več ur na dan (4). Število neodgovorjenih je bilo tudi tukaj visoko (8).

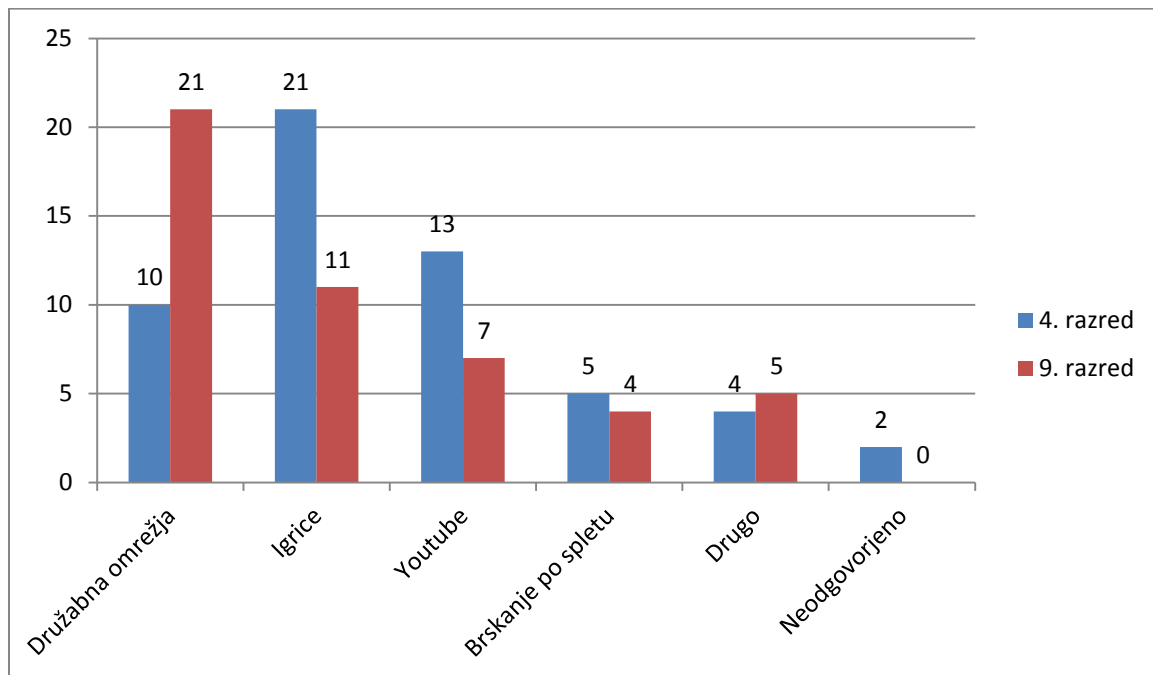
Graf 8: Kolikokrat na reden se ukvarjaš s hobiji?



*n=102

Na vprašanje, kako pogosto se ukvarjaš s hobiji, so učenci 4. razreda največkrat odgovorili z odgovorom 1x do 2x na teden (25), medtem ko so devetošolci na to vprašanje največkrat odgovorili z odgovorom 3x do 4x na teden (17) oz. 5x ali večkrat na teden (16). Rezultati so zanimivi, saj smo bili mnenja, da se več mlajših učencev pogosteje ukvarja s hobiji kakor starejši učenci. Predvidevali smo, da se učenci z več hobiji manj ukvarjajo s tehnološkimi napravami kakor tisti z manj ali brez hobijev. Na podlagi pridobljenih rezultatov lahko sklepamo, da tehnološke naprave nimajo tako velikega vpliva na mlajše učence v primerjavi s starejšimi.

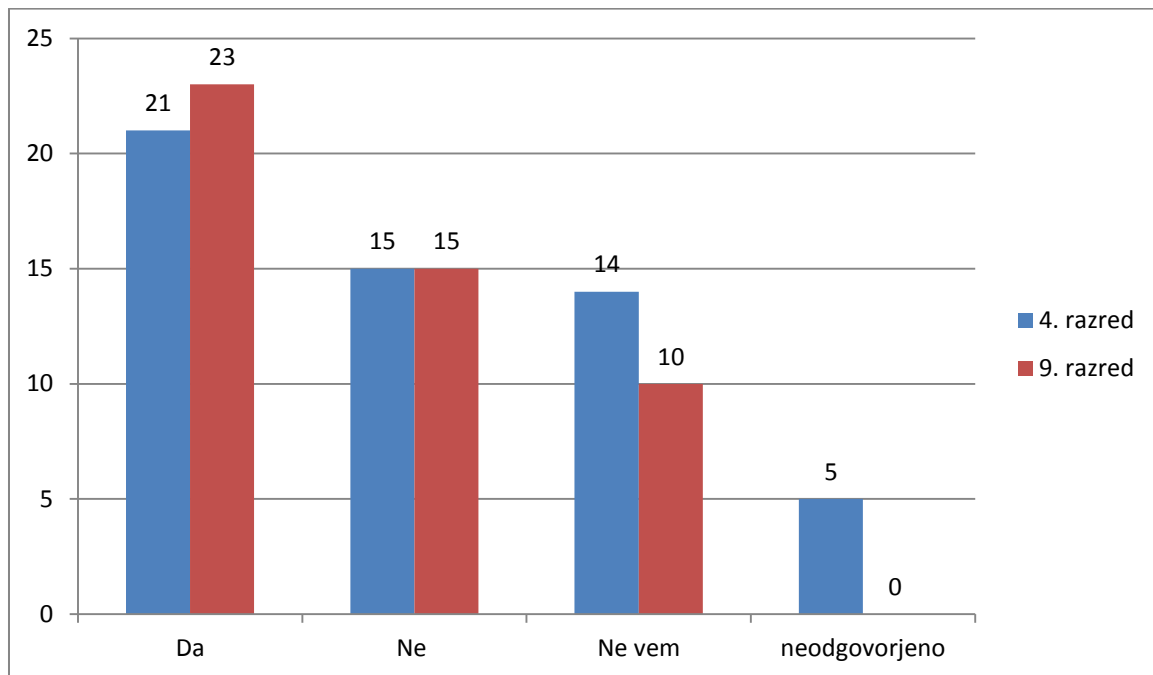
Graf 9: Za kaj najpogosteje uporabljaš računalnik?



*n=102

Iz grafa lahko razberemo, da se devetošolci pri uporabi tehnoloških naprav v večini ukvarjajo z družabnimi omrežji (21), medtem ko četrtošolci najpogosteje igrajo igrice (21). Menimo, da starejšim v tem času, času adolescence, vrstniki pomenijo vedno več, zato le-ti porabijo več časa za druženje s prijatelji, medtem ko mlajšim vzpostavljanje novih socialnih stikov ne pomeni toliko.

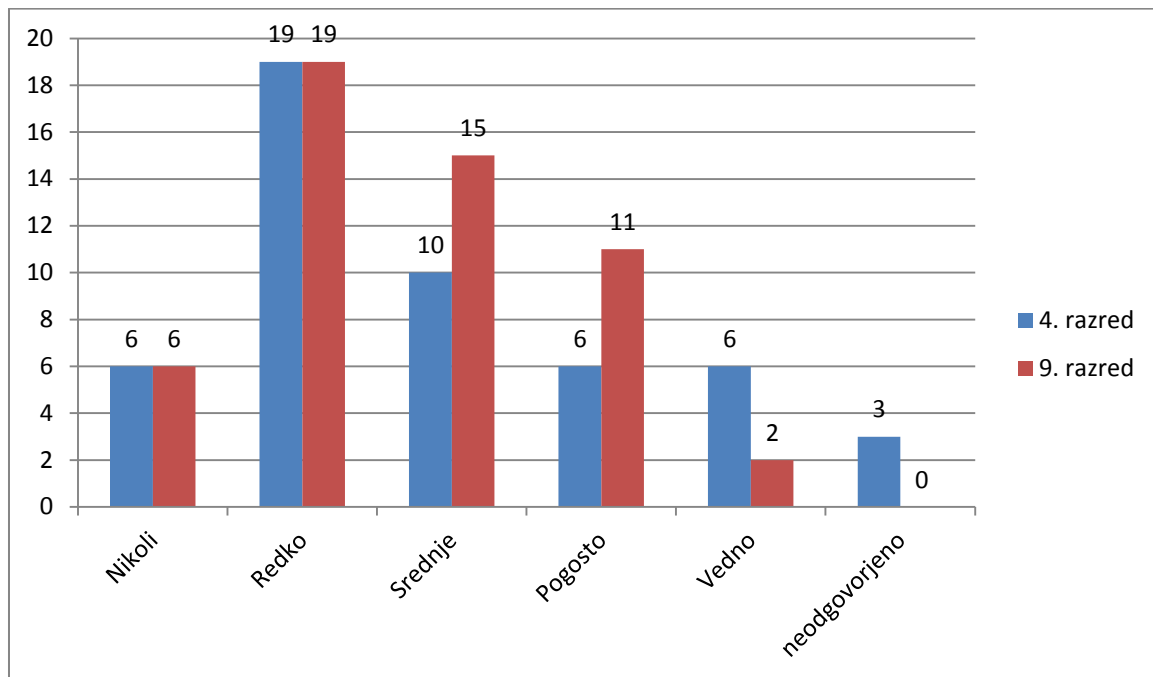
Graf 10: Ali meniš, da imaš veliko prijateljev na družabnih omrežjih?



*n=99

Iz grafa je razvidno, da tako 9. kot 4. razredi menijo, da imajo na družabnih omrežjih veliko prijateljev. To pomeni, da meja, ki določa ali imaš veliko prijateljev pri četrtošolcih in devetošolcih ni enaka, prav tako menimo, da je drugačna med posamezniki, oz. različnimi družbami. 5 četrtošolcev ni odgovorilo na vprašanje, na podlagi česa lahko sklepamo, da družabnih omrežij ne obiskujejo.

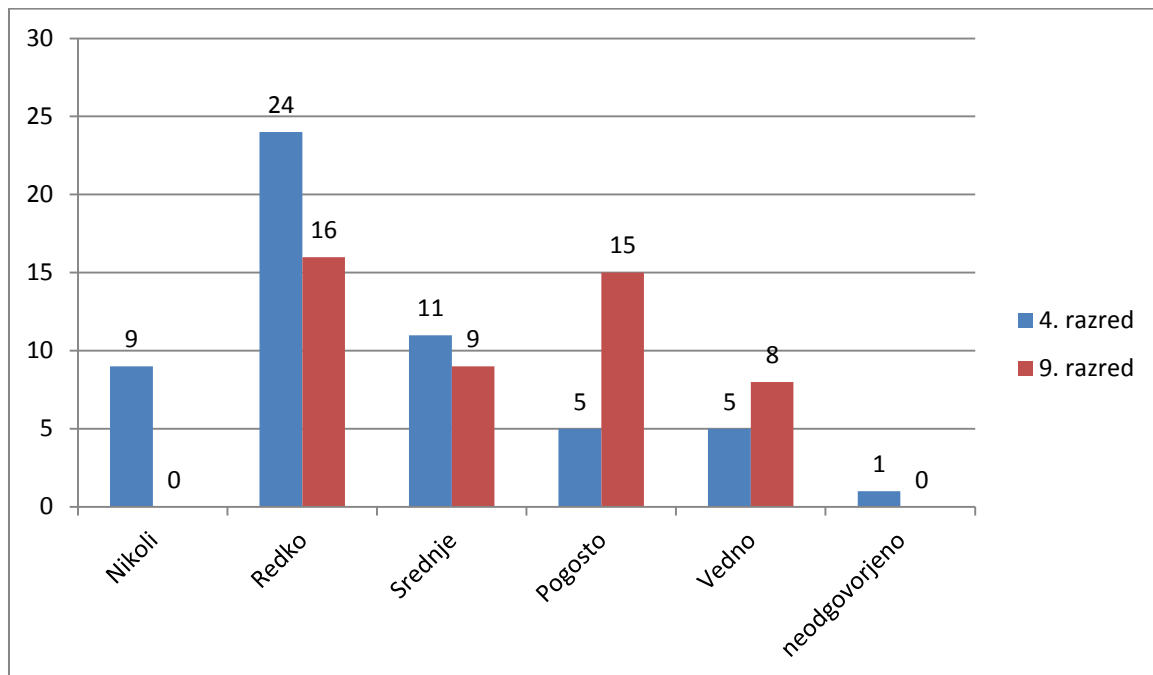
Graf 11: Ali kdaj izgubiš občutek za čas?



*n=101

Na vprašanje, ali kdaj izgubiš občutek za čas, je največ devetošolcev in četrtošolcev odgovorilo z odgovorom redko (19), kar kaže, da imajo učenci še vedno nadzor nad časom, porabljenim za »ekrančki«.

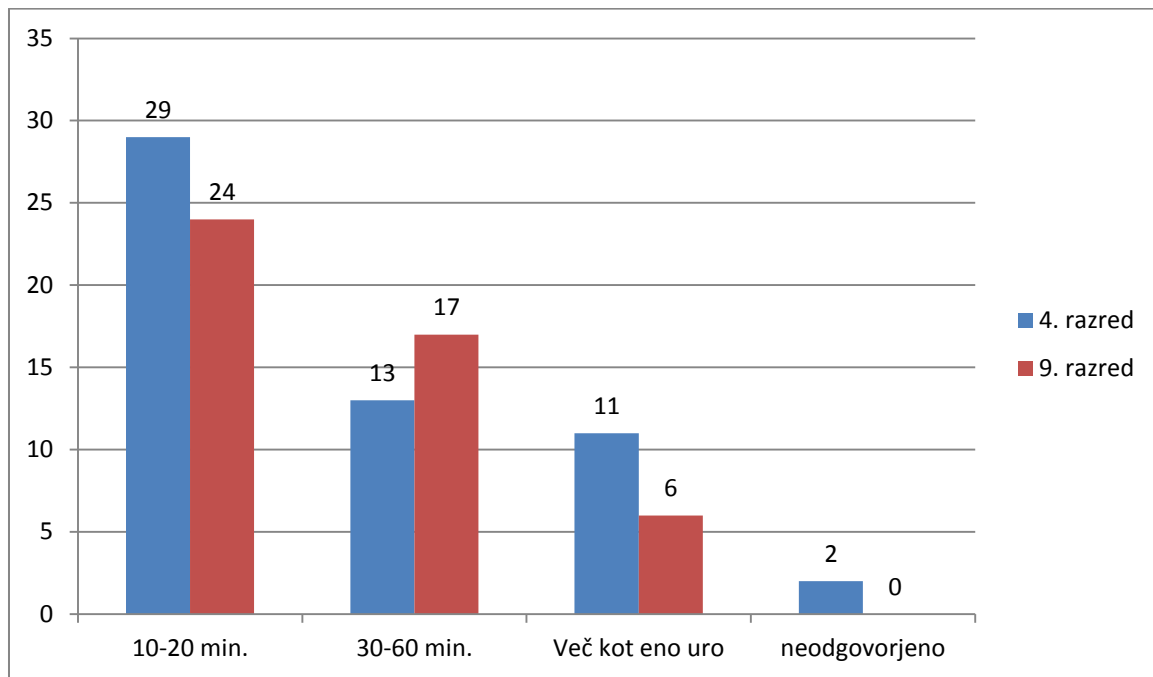
Graf 12: Ali se ti zgodi, da si računalnik/telefon/tablico uporabljal/-a dlje kot si nameraval/-a?



*n=103

Med devetošolci je bil najpogostejši odgovor na vprašanje, ali se ti zgodi, da si računalnik/telefon/tablico uporabljal/-a dlje, kot si nameraval/-a, redko (16) oz. pogosto (15), med četrtošolci pa redko (24). Tako lahko razberemo, da devetošolci pogosteje izgubijo občutek za čas, kakor učenci 4. razreda. To se kaže tudi s številom učencev, ki so na vprašanje odgovorili z odgovorom nikoli. med četrtošolci je bilo teh 9, med devetošolci pa nihče.

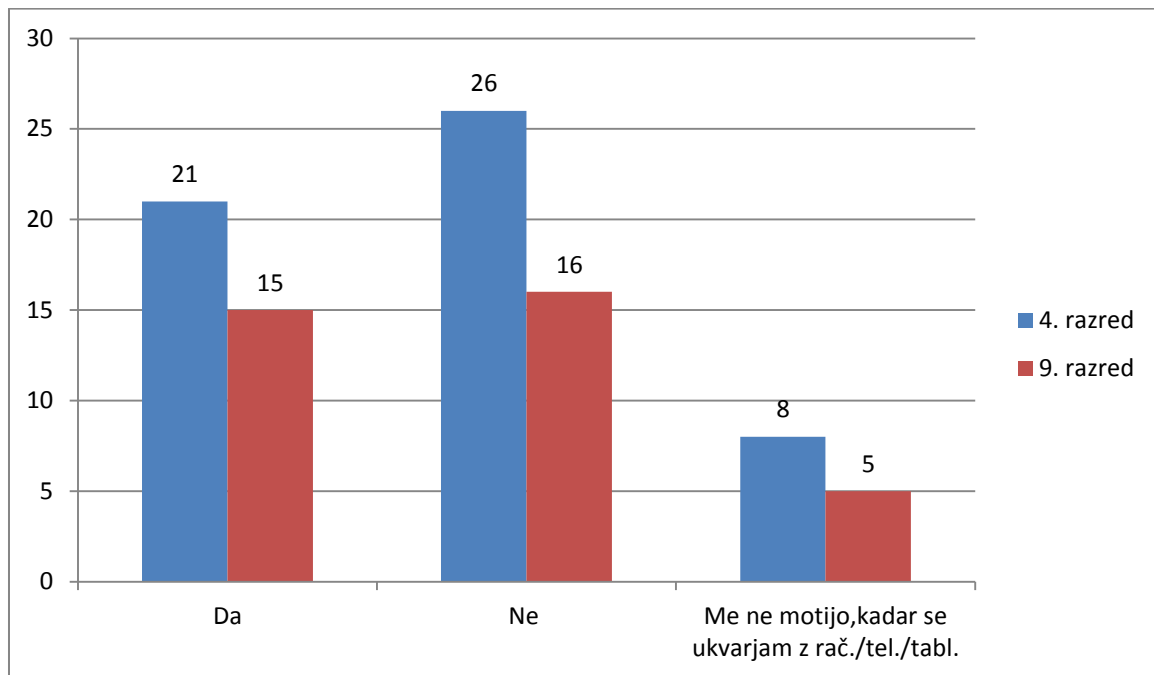
Graf 13: Za kako dolgo prekosiš čas, ki si si ga določil/-a na računalniku/telefonu/tablici.



*n=102

Iz grafa je razvidno, da je najpogostejši odgovor 10-20 min. Med devetošolci (24) in prav tako med četrtošolci (29). Najredkeje pa so devetošolci odgovorili več kot eno uro (6), enako velja za četrtošolce (11). To je dobro, in kaže, da si učenci dokaj dobro postavljajo meje, seveda z manjšimi izjemami.

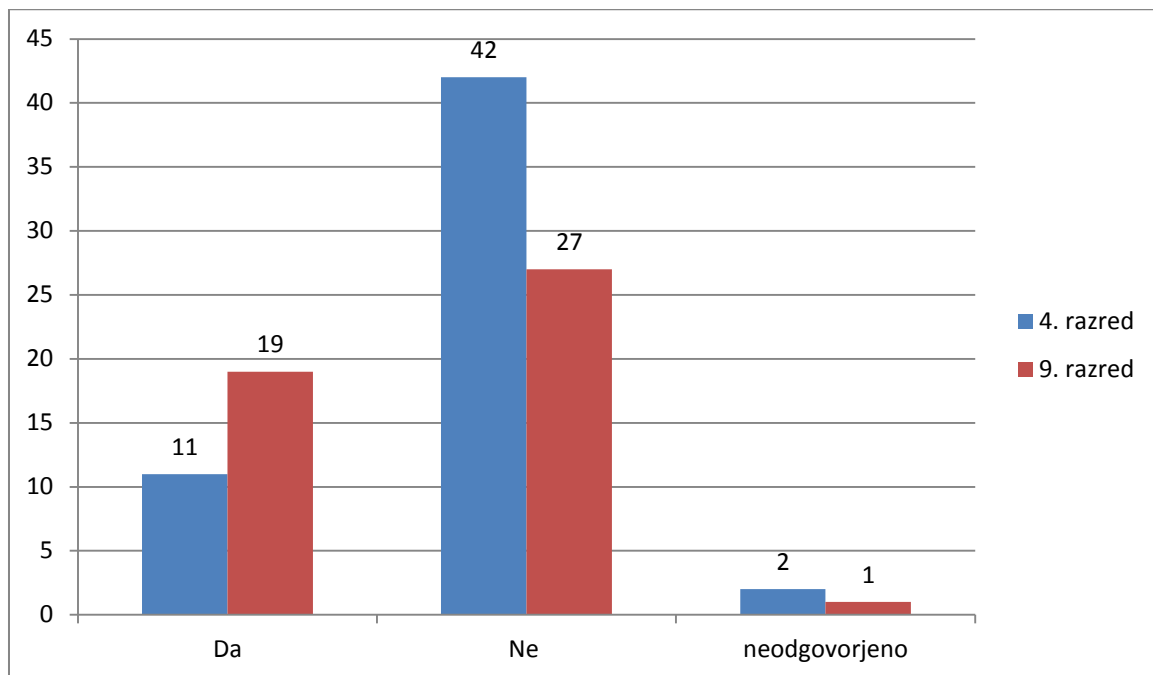
Graf 14: Ali te razjezi, ko te kdo zmoti med aktivnostmi na računalniku/telefonu/tablici?



*n=91

Med številom devetošolcev, ki je odgovorilo z ne (16) in številom devetošolcev, ki je odgovorilo z da (15) ni večjih razlik, kar je zaskrbljujoče in kaže, da odstotek učencev, ki jih razjezi, če jih kdo zmoti, z leti raste. Torej, taki posamezniki so v primeru, da jih kdo zmoti ali pa jim napravo želi celo vzeti, konfliktni.

Graf 15: Ali misliš, da si odvisen/-a od naprav sodobne tehnologije (računalnika/ telefona/ tablice)?



*n=101

Večina devetošolcev (27 oz 26,7 %) in četrtošolcev (42 oz. 41,6 %) je na vprašanje odgovorilo z odgovorom ne. Kar je dobro, vendar ne kaže dejansko število odvisnih učencev, ampak samo njihovo mnenje o sebi.

5 RAZPRAVA IN SKLEPI

Pred raziskovanjem smo si zastavili tudi hipoteze, ki smo jih med samim raziskovanjem potrdili ali pa zavrgli.

Hipotezo 1, mladi največ uporabljajo računalnik, kot njihovo »okno« v zunanji svet, ko gre za družabna omrežja in igranje igrice, lahko potrdimo, ko gre za mlajše učence, zavremo pa, v primeru starejših učencev. Saj starejši pogosteje uporabljajo telefon, menimo, da zato ker jim je hitreje dostopen in ga lahko nesejo s seboj kamorkoli.

Hipotezo 2, mladi igrajo računalnik približno dve uri na dan, lahko potrdimo, saj je povprečje porabljenega časa na računalniku vseh učencev na dan 1,5 ure.

Hipotezo 3, za telefon mladina poprime okrog ene ure na dan, lahko potrdimo saj je povprečno porabljen čas učencev s telefonom 1,5 ure. To dokazuje, da v povprečju učenci niso odvisni od telefonov, kar je spodbudno.

Hipotezo 4, kljub temu da tablica postaja vedno bolj popularna, smo mnenja, da jo mladostniki uporabljajo najmanj časa, in sicer do ene ure na dan, lahko potrdimo saj mladi za tablico preživijo približno 1,3 ure na dan oz. 1 ura in 18 minut na dan.

Hipoteze 5, menimo, da mladi najpogosteje uporabljajo socialna omrežja kot so Facebook, Tweeter, Messenger, Skype, Ask.fm, Tumblr, Instagram idr., ne moremo ne potrditi, niti zavreči, saj je skoraj enako število učencev v anketnem vprašalniku na vprašanje *za kaj najpogosteje uporabljaš računalnik* odgovorilo z odgovoroma igrice ali družabna omrežja.

Hipotezo 6, predvidevamo, da imajo naši sovrstniki večinoma manjše število prijateljev z nekaterimi izjemami, lahko zavremo, saj je večina učencev odgovorila z odgovorom da. Sicer pa ne moremo vedeti kakšna je »meja«, tista številka, ki določa, da ima posameznik na družabnih omrežjih veliko prijateljev, saj imajo učenci o tem različno mnenje.

Hipotezo 7, menimo, da se mladim povprečno srednje pogosto dogaja, da računalnik/telefon/tablico uporabljajo dlje kot so nameravali, lahko potrdimo, saj mladi računalnik/telefon/tablico povprečno uporabljajo srednje oz. pogosto, kar ni ne dobro in ne slabo.

Hipotezo 8, predvidevamo, da sovrstniki večinoma prekosijo svoj čas, ki so si ga določili za uporabo naprav 30 do 60 minut, lahko zavržemo, saj so učenci mnenja, da prekosijo čas za 10-20 minut, kar je boljše kakor naša predvidevanja, izražena v hipotezi.

Hipotezo 9, menimo, da naši vrstniki pogosto izgubijo občutek za čas, saj so tako zatopljeni v določeno stvar, da pozabijo, koliko časa so že preživeli za računalnikom, smo zavrgli, saj v povprečju učenci izgubijo občutek za čas redko do srednje redko, kar je pozitivno.

Hipotezo 10, predvidevamo in tudi upamo, da večino najstnikov ne razjezi, če jih kdo zmoti, medtem ko uporabljajo računalnik/telefon/tablico lahko potrdimo. Če bi bilo drugače, bi to že lahko pomenilo resen problem pri obvladovanju svojih čustev. Vendar je devetošolcev, ki jih ne razjezi, če jih kdo moti medtem, ko so za svojimi »ekrančki«, v primerjavi s četrtošolci vidno manj.

Hipotezo 11, menimo, da večina naših vrstnikov ni odvisna od že naštetih elektronskih naprav vendar tisti, ki so večinoma ne priznajo oz. se ne zavedajo svojega problema. Lahko potrdimo, saj res večina učencev trdi, da niso odvisni od elektronskih naprav. Tu pa bi morali izpostaviti seveda problem, da je to le njihovo mnenje in možno je, da se učenci svoje odvisnosti ne zavedajo ali pa je ne želijo priznati.

Hipotezo 12, predvidevamo, da se naši sovrstniki povprečno s športom in drugimi hobiji ukvarjajo vsaj enkrat do dvakrat tedensko, lahko potrdimo, saj se učenci ukvarjajo s športom enkrat do dvakrat tedensko ali celo večkrat.

5.1 Družbena odgovornost

Menimo, da je naša raziskovalna naloga družbeno odgovorna, saj smo raziskoval za družbo zelo pomemben problem, kateremu v dandanes posvečamo premalo pozornosti. Menimo, da je problem predvsem v tem, da ker mladi vedno več pozornosti posvečajo sodobni tehnologiji in se posledično vedno bolj oddaljujejo od družine, saj sklepajo nova »prijateljstva« na družabnih omrežjih. Tako vedno redkeje v živo srečujejo in se družijo s prijatelji. Zato smo se odločili, da bomo temo podrobneje raziskali. Menimo, da smo z rezultati raziskave odkrili kar nekaj skrb vzbujajočih podatkov, katerih se prej nismo tako zavedali, vendar pa smo ugotovili tudi, da učenci na naši šoli v večini nimajo težav z odvisnostjo.

6 VIRI IN LITERATURA

6.1 Uporabljena literatura

Primožič, A. (2009). Zasvojenost z internetom. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede Univerze v Ljubljani. Pridobljeno dne 20. 1. 2014 iz <http://dk.fdv.uni-lj.si/diplomska/pdfs/primoziic-anze.pdf>.

Puhek, M. (2013). Primerjava učinkovitosti virtualnega in klasičnega terenskega dela pri pouku biologije in ekologije v osnovni šoli na primeru učne poti Mariborski otok. Doktorska disertacija. Maribor: Fakulteta za naravoslovje in matematiko Univerze v Mariboru. Pridobljeno dne 7. 12. 2013 iz <http://dkum.uni-mb.si/lzpisGradiva.php?id=41080>.

6.2 Spletni viri

Addiction. (b. d.). Pridobljeno dne 3. 2. 2014 iz <http://en.wikipedia.org/wiki/Addiction>.