

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Klavdija Zalar

**Vpliv uporabe mobilnih aplikacij na kakovost življenja mladih v Sloveniji: primer
Facebook - razlikovanje ruralno/urbano**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2017

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Klavdija Zalar

Mentorica: red. prof. dr. Tina Kogovšek

Somentorica: doc. dr. Vesna Dolničar

**Vpliv uporabe mobilnih aplikacij na kakovost življenja mladih v Sloveniji: primer
Facebook - razlikovanje ruralno/urbano**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2017

ZAHVALA

Zahvaljujem se svoji mami, ki mi je kljub vsemu zagotovila, da sem danes to, kar sem. Za vložen trud ter podporo ji bom večno hvaležna in to diplomsko delo posvečam njej. Zahvaljujem se tudi starima staršema, ki sta tako meni kot mami vedno stala ob strani, ne glede na vse. Ravno tako hvala vsem prijateljicam in prijateljem (še posebej Tatjani in Viktorju) za oporo ter mentorici in somentorici za potrpežljivost in pomoč.

Vpliv uporabe mobilnih aplikacij na kakovost življenja mladih v Sloveniji: primer Facebook - razlikovanje ruralno/urbano

V diplomskem delu smo se osredotočili na aplikacijo Facebook Messenger in njen vpliv na kakovost življenja mladih v Sloveniji, predvsem v smislu gibanja, osebnih stikov in dodatno ta vpliv razlikovali glede na kraj bivanja. Opredelili smo definicije ključnih pojmov ter na podlagi preučene literature izvedli spletno anketo. Slednja je bila izvedena na vzorcu mladih, starih med 12 in 35 let, ciljni skupini pa je bila posredovana izključno preko Facebooka. S pomočjo raziskave smo ovrgli vse tri hipoteze, ki so zajemale lokacijsko razlikovanje mladih, primerjavo uporabe omenjene aplikacije z osebno komunikacijo in vzročno posledično zvezo časa, namenjenega gibanju in časa, namenjenega uporabi te aplikacije. Delno je bila potrjena le tretja hipoteza – mladi namreč večkrat komunicirajo posredovano, preko aplikacije Facebook Messenger, a le kadar gre za komunikacijo s prijatelji o vsakdanjih stvareh. Sicer pa smo prišli do ugotovitev, da slovenske mladine posredovana komunikacija ni dosegla v tej meri, kot bi glede na teoretična izhodišča lahko pričakovali.

Ključne besede: kakovost življenja, slovenska mladina, nove tehnologije, mobilne aplikacije, razvoj mobilnih tehnologij.

Impact of mobile applications on quality of young people's life in Slovenia: on the example of Facebook - comparison rural/urban

In the thesis we focused on mobile application Facebook Messenger and its impact on quality of slovenian young people's life, mostly in the matter of exercise, personal relationships and additionally, distinction by place of residence. We identified definitions of key terms on the basis of literature, conducted research with an online survey on a sample of young people, aged between 12 and 35. Through research, we refuted all three hypotheses – location distinction of young people in relation to use of mobile applications, distinction between personal and mediated communication and relation between the time, devoted to mediated communication and time, devoted to exercise. Partly we confirmed only third hypothesis – young people in Slovenia use Facebook Messenger more often than personal communication, but only in case of talking to friends on everyday basis. Nevertheless, we came to the conclusion, that mediated communication has not reached and impacted Slovenian youth as it may seem, regarding to theoretical frameworks.

Key words: quality of life, slovenian youth, new technologies, mobile applications, development of mobile technologies.

KAZALO VSEBINE

UVOD.....	6
1 KAKOVOST ŽIVLJENJA.....	7
2 NOVE TEHNOLOGIJE.....	8
2.1 MOBILNE APLIKACIJE	9
2.2 VPLIV IKT NA DRUŽBO.....	10
3 MLADINA	12
3.1 MLADINA IN NOVE TEHNOLOGIJE.....	12
3.2 MLADINA IN KAKOVOST ŽIVLJENJA.....	14
4 CILJ, POTEK, METODA DELA IN EMPIRIČNI DEL NALOGE.....	15
4.1 CILJ IN PREDMET ANALIZE	15
4.2 HIPOTEZE	15
4.3 METODA DELA	19
4.4 REZULTATI RAZISKAVE	20
4.4.1 PREDSTAVITEV REZULTATOV	20
4.4.2 PRIKAZ STATISTIK ZA PREVERJANJE POVEZANOSTI.....	31
SKLEP	33
LITERATURA	35
PRILOGI	38
PRILOGA A: ANKETNI VPRAŠALNIK.....	38
PRILOGA B: STATISTIKE	43

UVOD

Še pred desetletjem je bila uporaba tehnologije v tej meri, kot jo poznamo danes neke vrste znanstvena fantastika. Vpetost tehnologij na ravni vsakdanjika je predvsem pri mladih povzročila korenito spremembo. Že samo na področju komunikacije so opazne vidne spremembe. Mladostniki, ki so odraščali v začetku 21. stoletja, niso imeli na voljo tako izpopolnjenih prenosnih elektronskih naprav, kot jih uporabljajo danes. Številne dodane funkcije kratkih besedilnih sporočil (SMS), elektronske pošte, snemalnikov in prikazovalnikov zvoka, slik in video posnetkov ter mobilnih aplikacij so oblikovali mobilno napravo v koristen pripomoček sodobne družbe.

Vse skupaj je pripeljalo že tako daleč, da ne moremo ignorirati naših mobilnih telefonov niti medtem, ko vozimo, hodimo, jemo ali ko smo v družbi. Tudi tistih najpreprostejših opravil skorajda ne opravimo več, brez da bi se »posvetovali z internetom«. Zdi se, da se preprosto ne moremo ali ne znamo več odtrgati od zasvajajočega kibernetkega okolja.

Ravno iz tega naslova smo se odločili, da raziščemo implementiranost tehnologij, ki omogočajo posredovano komunikacijo na vzorcu slovenske mladine in preučimo morebitno povezanost z vrsto okolja, v katerem mladi živijo, koliko se gibljejo in kako po večini komunicirajo s svojimi bližnjimi.

V diplomski nalogi je poudarek na čim bolj ažurnih definicijah, ki zadevajo predmet raziskave ter predstavljenih nekaj dosedanjih ugotovitev na tem področju. Kot navedeno je v nadaljevanju predstavljena raziskava, ki je potekala na vzorcu mladih v starosti 12 do 35 s pomočjo spletne ankete.

1 KAKOVOST ŽIVLJENJA

Kakovost življenja je kompleksen pojem, na katerega po večini gledamo subjektivno – vsak človek si kakovost življenja predstavlja drugače. Odločili smo se, da uporabimo opredelitev, ki so jo predpostavili Stiglitz, Sen in Fitoussi v svojem poročilu Report by the Commission on the Measurement of Economic Performance and Social Progress. Pojem kakovost življenja so opredelili kot skupek materialnih razmer (dohodek, potrošnja in bogastvo), zdravja, izobraževanja, osebnih aktivnosti, dela, upravljanja, družbenih vezi, okolja ter varnosti (ekonomske in osebne). Poudarili so še, da vse bolj pomembno postaja občutje ljudi, njihovo dožemanje sveta, okolice, v kateri živijo, in družbenega razvoja. (Stiglitz in drugi 2011)

V diplomski nalogi nameravamo preučiti povezanost med uporabo mobilnih aplikacij na mobilnih telefonih, še posebej aplikacije za dostop do socialnega omrežja Facebook in kakovostjo življenja mladih. Glede na zgornjo definicijo se bomo osredotočili predvsem na kakovost življenja z vidika zdravja (gibanje – hoja, tek, ukvarjanje s športom) ter družbenih vezi (osebni stiki, druženje z vrstniki, družino, pogovor).

Zdravo gibanje med mladimi je zopet zelo relativen pojem, ker za vsakega posameznika predstavlja različno frekvenco in intenzivnost. Zato sem se odločila da za primer svoje raziskave vzamem smernico, postavljeno v knjigi Exercise Physiology for Health, Fitness, and Performance, ki nakazuje na to, da bi moral zdrav posameznik v mladosti posvetiti aktivnosti 3-5 dni tedensko po vsaj pol ure dnevno. Pri tem se upošteva, da je za povprečnega posameznika, ki ni športnik, dovolj tudi hoja. (Plowman in Smith 2014)

Glede na družbene vezi, bi izpostavila osebno - neposredovano komunikacijo, čeprav je v današnjem času pogosta tudi komunikacija preko Facebooka. Kot navaja Garson (Garson 2000), se v tovrstnih primerjavah komunikacije pojavlja razkol med neposredovano - osebno komunikacijo, ki naj bi še vedno veljala za najbolj pristno in v grobem komunikacijo, podprto s tehnologijo. Nekateri kritiki zagovarjajo dejstvo, da računalniško podprta komunikacija ovira medčloveške odnose z občutkom instantnosti, dosegljivosti in intimnosti brez večjega čustvenega vložka, kar ne more voditi do močnih prijateljstev. Na drugi strani pa so kritiki, ki so mnenja, da računalniško podprta komunikacija vodi do odnosov, ki so še močnejši od tistih ki se razvijajo neposredno.

Menijo, da veliko t.i. on-line vezi ustreza kriteriju močnih vezi. Poenostavljajo namreč pogosti, recipročni kontakt z ljudmi; ravno tako tovrstna komunikacija omogoča vzdrževanje odnosov, ki se v primeru osebnega komuniciranja ohladijo (npr. zaradi razdalje). (Garson 2000)

2 NOVE TEHNOLOGIJE

V zadnjih nekaj letih je tehnologija v naš vsakdanjik tako prodrla, da si ljudje življenja brez pametnih telefonov in v malce manjši meri Facebooka., predvsem pri mladih, ne znamo več predstavljati. Na vsakem koraku se srečujemo z uporabo raznih mobilnih aplikacij. Naj gre za zabavo, beleženje telesne aktivnosti ali vodenje osebnih financ, skorajda za vsako opravilo obstoji aplikacija, ki na Facebooku, na mobilnem telefonu ali obeh predstavlja del vsakdanjika.

Naš svet je postal popolnoma mobilni. Vse več ljudi opravlja aktivnosti v gibanju. Naj gre za posel, učenje, zabavo ali zgolj druženje. Komunikacija je postala brezžična in praktično nevidna, razdalja in sama geografski položaj posameznika sta iz dneva v dan manj pomembni. Priča smo koncu prve faze procesa moderne civilizacije, ki ga lahko povzamemo kot pridobivanje vseprisotnih komunikacij za povezovanje ljudi. Iz dneva v dan opažamo, da razne aplikacije postajajo ključnega pomena in menim, da ne bi pretiravali, če bi jih enačili z vodo ali elektriko. Ljudje na slednje vse bolj gledamo, kot da so aplikacije eksistenčnega pomena, prisotna pa je tudi zahtevnost današnjega človeka – v skladu s hitrim tempom življenja želimo vse imeti na istem mestu. Iz dneva v dan lahko že samo preko mobilnega telefona in raznih aplikacij ali pa preko Facebooka in interneta v splošnem dostopamo praktično do vsega. »On-line svet« je tako postal globalni (digitalni) trg in center socialnih interakcij, poln nakupovalnih centrov, reklamnih vsebin, pogovornih forumov, učnih pripomočkov, zaposlovalnih agencij, itd. (Muraskiewicz v Cellary in Arun 2002, 189)

Poleg tega, da so mobilne oz. brezžične aplikacije že v osnovi drugačne, imajo še eno lastnost, ki jih močno loči od t.i. žičnih aplikacij: uporabnika postavljajo v središče informacij in komunikacij. To dosega tako, da uporabniku omogočajo tako dostop kot dotok informacij na vsakem koraku. Prepoznavnost lokacije je postala kritična

komponenta mobilnih aplikacij, saj odpira vrata do sveta aplikacij in storitev, ki so bile še nekaj let nazaj nepredstavljive. (Lamersdorf 2004)

Posledično tehnologija predstavlja skupek pripomočkov in aparatov, ki posamezniku omogočajo transformacijo materialnega in nematerialnega sveta. Z drugimi besedami, je orodje za življenje brez napora, bolečin, težav in predvsem zanimivejše. Poleg tega pa vzpostavlja komunikacije v splošnem. Z manjšim tveganjem lahko predvidimo, da je in bo odziv na nove tehnologije v povprečju pozitiven. Tehnologija in s tem moderna znanost sta prepoznavni kot največji faktor spreminjanja gospodarstva in družbe v zadnjih letih, kateremu smo priča zadnja leta. Navadno na tehnologijo apeliramo kot na zadevo, ki nam bo pomagala rešiti vse težave. Ta po večini pozitiven odnos je del vsakdanjika, čeprav se ljudje na tihem tudi zavedajo vseh možnih in precej verjetnih negativnih posledic. (Muraskiewicz v Cellary in Arun 2002, 192)

Upoštevajoč navedbe Muraskiewicza se v današnji družbi pojavlja razkol med dobrimi in relativno slabimi vplivi mobilnih aplikacij in tehnologije v splošnem na kakovost življenja modernega posameznika. Na eni strani imamo avtomatizacijo vsakdana, prihranek časa, dostopnost informacij in komuniciranje na vsakem koraku, na drugi strani pa neke vrste izgubo stika z realnostjo. Kaj tako visoka stopnja razvitosti prinaša za ohranitev temeljnih vrednot, če apeliramo predvsem na dotične aplikacije,? Kaj to pomeni za samo kakovost življenja, kot so jo definirali Stiglitz, Sen in Fitoussi (2011)?

2.1 MOBILNE APLIKACIJE

Večina uporabnikov pametnega mobilnega telefona in/ali druge mobilne naprave uporablja mobilne aplikacije. Slednje so lahko pridobljive ter pogosto brezplačne. Omogočajo nam igranje iger, navigiranje, dostop do novic, vremena, knjig, ipd. Mobilne aplikacije so programi, do katerih lahko dostopamo in jih neposredno naložimo na svoj pametni mobilni telefon ali drugo mobilno napravo kot na primer tablični računalnik. Vse kar za slednje potrebujemo je internetni dostop in osnovno znanje o aplikacijah, ki jih naša naprava podpira. To pa je odvisno od operacijskega sistema, ki ga naprava uporablja. (Federal Trade Commission staff 2015)

Zasnovane so na podlagi namembnosti funkcij, nekatere so predhodno naložene na napravi, ki jo kupimo, nekatere pa, kot omenjeno, naložimo naknadno, glede na naše

želje. Zasnovane so za specifične naprave – npr. aplikacije, ki je bila narejena za iPad ne moremo uporabiti na napravi, ki uporablja operacijski sistem Android in obratno. Če želimo aplikacijo uporabiti, jo je navadno potrebno zagnati, veliko pa je tudi takih, ki se zaženejo ob zagonu mobilnega telefona in delujejo v ozadju. Kot predhodno navedeno, so aplikacije pogosto brezplačne, nekatere pa tudi plačljive. Navadno se pri brezplačnih različicah srečujemo z veliko količino oglasov ali pa gre za neke vrste omejeno uporabo in je za polno potrebno plačati. Po večini se aplikacije konstantno nadgrajuje, saj se šele skozi prakso pokažejo razne pomanjkljivosti v delovanju aplikacije ali pa se z nadgradnjo poveča uporabnost. Nadgradnja poteka v ozadju, ne da bi uporabnik izgubil podatke, vezane na aplikacijo. Primarno namembnost aplikacij bi bilo težko definirati, saj so se razvile že do te mere, da lahko mirne vesti rečemo, da je funkcija aplikacij praktično vse. S pospešenim razvojem mobilne telefonije (lociranje, povezljivost, fotografiranje, snemanje, itd.), se je odprlo tudi morje možnosti za aplikacije. Uporabljamo jih lahko za poslušanje glasbe, igranje iger, navigacijo, komuniciranje in še mnogo več. Skoraj vse, kar delamo na naših prenosnih napravah poteka preko aplikacij. (Hiddenstuff Entertainment 2015)

2.2 VPLIV IKT NA DRUŽBO

Tehnološki napredek je v naše življenje implementiran že v tej meri, da si vsakdanjik težko predstavljamo brez uporabe raznih naprav, ki nam omogočajo povezovanje s svetovnim spletom v vsakem trenutku. V primeru prevelikega obsega uporabe interneta in ostalih sodobnih tehnologij pa lahko pride do resnih posledic.

Raziskovalci (D. Rosen in drugi 2012) so poudarili, da so posledice odvisnosti od interneta lahko zelo podobne posledicam odvisnosti od alkohola ali drog. Med slednje spadajo finančne težave, izguba službe, rušenje osebnih odnosov ter zdravstvene težave. Kimberly Young (Young 2001) je raziskala to področje na dejanskem primeru uporabnice interneta, predvsem socialnih omrežij. Ko slednja ni bila povezana na socialna omrežja, je postajala vse bolj depresivna, zato se je odločila, da nameni vse več časa uporabi računalnika, še posebej interneta in socialnih omrežij. Začela je odpovedovati razna srečanja, nehala je klicati tako imenovane resnične prijatelje, itd. Še več, zadeva je vplivala na njeno družinsko življenje – njeni hčerki in mož niso bili deležni njene zadostne pozornosti. Sčasoma je pripeljalo tako daleč, da se je s hčerkama

oddaljila, z možem pa sta se ločila. S tovrstno odvisnostjo so poleg vpliva na osebne odnose povezane tudi motnje spanja, oziroma nezadostno spanje. Slednje slej ko prej privede do nekompetentnosti v katerikoli službi in rušenja imunskega sistema. V povezavi z zdravjem so posledice odvisnosti od interneta tudi nezadostno gibanje (dolgotrajno sedenje za računalnikom ali na kavču), povečano tveganje za sindrom karpalnega kanala, poslabšanje vida, težave s hrbtenico, itd. Poleg fizičnih zdravstvenih težav, s to vrsto odvisnosti povezujejo tudi pospešen razvoj depresije, motenj osebnosti (narcisizem, antisocialnost, obsesivno-kompulzivna motnja) in celo shizofrenije (D. Rosen in drugi 2012)

Vse skupaj je pripeljalo že tako daleč, da ne moremo ignorirati naših mobilnih telefonov niti medtem, ko vozimo, hodimo, jemo ali ko smo v družbi. Tudi tistih najpreprostejših opravil skorajda ne opravimo več, brez da bi se »posvetovali z internetom«. Zdi se, da se preprosto ne moremo ali ne znamo več odtrgati od zasvajajočega kibernetkega okolja. Avtorji knjige iDisorder (D. Rosen in drugi 2012) ugotavljajo, da večina naših vsakdanjih komunikacij ne poteka več, kot je včasih, torej osebno ali preko telefonskega pogovora, temveč preko elektronskih povezav. Tako imenovana e-komunikacija ima po njihovem mnenju 5 kritičnih značilnosti, zaradi katerih našega obnašanja v času komuniciranja preko elektronskih povezav ne moremo enačiti z osebnim:

- Je preprosta in enostavna za uporabo
- Izkorišča naše čute, ki nas pripravijo do uporabe zaradi svojih privlačnih slik in kristalno čistega zvoka
- Da nam občutek anonimnosti
- Izkorišča dejstvo, da nam komunikacija brez fizičnih stikov omogoča, da se ne počutimo v tolikšni meri odgovorni ali zaskrbljeni glede vpliva naših sporočil na prejemnika le-teh
- Je dostopna kadarkoli in kjerkoli preko različnih naprav

Menijo, da vsaka izmed teh značilnosti krepi tehnološki vpliv na naš vsakdanjik, kar nas vodi neposredno v tako imenovani iDisorder. Kot navedeno, naše naprave so postale nepogrešljiv del našega sveta. (D. Rosen in drugi 2012)

3 MLADINA

Večkrat slišimo rek »Na mladih svet stoji«, pa je temu res še vedno tako? Mirjana Ule (Ule 2007) v članku z naslovom Mladi in družbene spremembe izpostavi koncept mladih kot nosilcev razvoja. Navaja, da se je predvsem v drugi polovici dvajsetega stoletja zdelo samoumevno, da so mladi subjekti inovacij in napredka na vseh področjih življenja. Slednje je bilo potrjeno s strani prakse, raziskav in same sociološke teorije v zadnjih desetletjih. Že socialno-zgodovinsko oblikovanje idej o mladosti in mladini je nasploh v tesni povezavi z modernizacijo. Kakorkoli, socialno, kulturno, in politično osamosvajanje mladine v dvajsetem stoletju je tako neposredna posledica družbene modernizacije kot tudi njeno ogledalo. Vse skozi so pomembni družbeni faktorji z različnih področij skrbno spremljali dogajanje med mladimi, iskali v njih upravičenost za svoje ideje ali pa so mlade skušali navduševati zanje (Ule 2007).

Četudi je to veljalo v drugi polovici dvajsetega stoletja, pa Uletova ugotavlja, da se je koncept mladine konkretno spremenil. Med glavna razloga za spremembe uvršča podaljševanje šolanja čez klasično mladost, kot posledico prvega pa izpostavi še podaljševanje odvisnosti ali polodvisnosti mladih od izvornih družin. Slednje se odraža predvsem v pogledu mladih na svet ter v spremembi temeljnih vrednot (Ule 2007)

3.1 MLADINA IN NOVE TEHNOLOGIJE

Raziskava Uporaba IKT v gospodinjstvih in po posameznikih (Vehovar 2005, 4. junij 2016), bazirana na reprezentativnem nacionalnem vzorcu (n=1460), je pokazala, da se mladi (v starosti med 10 in 19 let) po večini strinjajo, da jim internet omogoča, da so bolj povezani in da imajo zaradi tega boljše odnose s prijatelji. Internet vidijo kot dragocen socialni medij (Oblak Črnič, 2011, 19–40)

Že samo v primerjavi z generacijo njihovih staršev je ta percepcija popolnoma drugačna. Starejši namreč od interneta pričakujejo informacijske in profesionalne koristi, mlajši pa so bolj osredotočeni na zabavo in spletno komuniciranje. (Oblak Črnič, 2014, 129–142)

Mednarodna raziskava EU Kids Online, potrjuje, da Slovenija spada v skupino držav, ki imajo višjo stopnjo ogroženosti mladostnikov v kontekstu brskanja po spletu. Slednje je

posledica več ali manj pasivnih staršev, ki meri otrokove udeležbe v spletu ne namenljajo posebnih pravil oziroma omejevanja. (EU Kids Online 2010). Dotična raziskava je pokazala, da nekaj več kot 74 % slovenskih otrok uporablja internet vsak dan ali skoraj vsak dan, s starostjo pa se uporaba samo povečuje. Kar 76% teh otrok ima svoj profil na socialnih omrežjih. Ob tem je rahlo zaskrbljujoče dejstvo, da zgolj četrtino staršev, ki so sodelovali v raziskavi, skrbi, da bi otrok videl neprimerne vsebine. Kar 70 % teh staršev pa dovoljuje, da otrok uporablja katerega od programov za takojšnje sporočanje in po večini ne uporabljajo zaščitnih mehanizmov. (EU Kids Online, 2010)

Primerjalni podatki zgoraj navedene raziskave, ki zajema vse države EU kaže na to, da je uporaba interneta pri otrocih in mladostnikih precej višja od evropskega povprečja, to je 60% otrok, ki internet uporablja vsak dan. Kot omenjeno zgoraj, je odstotek v Sloveniji za kar 14% višji od povprečja. Države so bile natančneje porazdeljene v pet kategorij in sicer:

- nižji odstotek uporabe, nižja tveganja za mladostnike – Avstrija, Belgija, Francija, Nemčija, Italija in Madžarska,
- nižji odstotek, nekoliko več tveganja za mladostnika – Irska, Portugalska, Španija in Turčija,
- višji odstotek uporabe, srednje tveganje – Ciper, Finska, Nizozemska, Poljska in Slovenija ter
- višji odstotek uporabe, visoko tveganje – Bolgarija, Češka, Danska, Estonija, Litva, Norveška, Romunija in Švedska. (EU Kids Online 2014)

Kot je zapisala Kregljeva (Kregelj 2016) so nove tehnologije v življenje mladih vpete bolj kot v katero koli družbeno skupino. Toliko možnosti in sam hiter razvoj je posledično za današnjo mladino čas nasprotij – soočajo se z vedno večjo odgovornostjo glede svojih odločitev in v načrtovanju svojih življenjskih potekov nastopajo kot samostojni, po drugi strani pa morajo kljub velikim bremenom ostati fleksibilni, izkoristiti dane priložnosti in ne sprejemati končnih odločitev. Zelo pomembno je postalo grajenje socialnega kapitala, torej poznavanje širokega kroga ljudi in v tem kontekstu zelo dobro izkoriščajo priložnosti sodobnega časa, kar pa vse prevečkrat rezultira v tem, da se na nikogar ne navežejo pretirano. (Kregelj 2016)

3.2 MLADINA IN KAKOVOST ŽIVLJENJA

Za vse v prejšnjih dveh poglavjih opisane spremembe na področju koncepta mladine Uletova (Ule 2007) meni, da se kažejo tudi v spremembah vrednostnih in življenjskih usmeritev mladih. Raziskovalci ugotavljajo, da je danes za mlade značilen dokaj neorganiziran, spremenljiv in praviloma nehierarhiziran sklop vrednot, ciljev, idealov, pa tudi vezanost mladih na posamezne vrednote, cilje, ideale je oslabela. Meni, da danes le stežka govorimo o dobro zarisanih vrednotah ter jasnih prednostih vrednot in ciljev. Enako velja za, kot jih imenuje, »nevrednote«. Absolutne vrednote na deklarativni ravni so prijateljstvo, zdravje, varnost, kar vrednote mladih vedno bolj odmika od značilnih mladostniških vrednot in jih združuje z vrednotami odraslih, ali kot je navedla z drugimi besedami, mladi očitno spet sprejemajo vrednote odraslih kot svoje. (Ule 2007)

Če se za trenutek vrnemo na prvo poglavje in uporabljeno definicijo kakovosti življenja, se lahko spomnimo, da je definicija med drugim vsebovala vse tri zgoraj naštetih vrednote, torej prijateljstvo (oz. širše družbene vezi), zdravje ter varnost. Torej se mladi, na podlagi navedb Uletove, zavedajo pomembnosti slednjih, a tu se nam postavi vprašanje, v kakšnem kontekstu si slednje predstavljajo in kako delujejo, da stremijo k dosegu nekega »statusa quo« kar se teh vrednot tiče.

Ob tem ne smemo pozabiti, da mladine ne moremo jemati strogo kot homogeno celoto, temveč se med drugim lahko deli v ruralno mladino ter urbano mladino. Čeprav se v več akademskih strokah pojavljajo polemike glede definicije ruralnega in urbanega, so v socioloških raziskavah smernice jasno zastavljene. Kot navaja Peter E. Hopkins v knjigi *Young People, Place and Identity*, sta mladi iz urbanih in mladi iz ruralnih območij dve popolnoma ločeni družbeni entiteti. Znano je, da so izkušnje pri odraščanju, vsakdanja občutja in proces oblikovanja identitete precej drugačne za mlade na ruralnih območjih kot za tiste iz urbanih predelov. Medtem ko se mladi z ruralnih področij sicer poslužujejo tako imenovanih aktivnosti, ki so lahko v prvi vrsti povezane z urbano mladino (internet, revije, televizija, itd.), dajejo večji poudarek še na to, da jim je na voljo manj stvari kot urbani mladini, so navzven bolj zadržani zaradi večjega občutka skupnosti – vsi se med seboj poznajo – in se na nek način počutijo vseskozi

razpeti med lokacijsko družbeno opredeljenostjo ter tako imenovanimi urbanih aktivnostmi. (Hopkins 2010)

4 CILJ, POTEK, METODA DELA IN EMPIRIČNI DEL NALOGE

4.1 CILJ IN PREDMET ANALIZE

Cilj naloge je predstaviti trenutno stanje slovenske mladine v povezavi z novodobnim načinom komuniciranja. Predvsem smo se posvetili primeru Facebooka oziroma aplikacije Facebook Messenger. Namen je namreč na primeru dotične aplikacije preučiti povezanost uporabe mobilnih aplikacij s kakovostjo življenja mladih v Sloveniji, ki jo opazujemo predvsem skozi njihove osebne stike in fizično aktivnost. V tem kontekstu se bomo posebej osredotočili na razliko med ruralnim in urbanim okoljem. V teoretičnem delu smo predstavili ključne pojme, ter s sekundarno analizo izkoristili vire teoretičnih zapisov in dosedanjih raziskav, ki so bile delane na to temo. Cilj teoretičnega dela naloge je bil dosežen, saj so predstavljeni želeni pojmi in ugotovitve dosedanjih raziskav in so bili obenem dober temelj za izvedbo naše raziskave.

V empiričnem delu raziskave smo izvedli spletno anketiranje, anketa pa je bila deljena preko ključnih aplikacij raziskave, torej Facebooka in Facebook Messengerja. Zanimali so nas mladi v starosti med 12 in 35 let, kar v grobem zajame učence, dijake, študente in mlade zaposlene. S pomočjo raziskave smo poskušali potrditi ali ovreči hipoteze, ki so podrobneje predstavljene v nadaljevanju.

4.2 HIPOTEZE

H1: Uporaba mobilnih aplikacij/Facebooka je pri mladih iz urbanih področij pogostejša kot pri mladih iz ruralnih območij

Razlikovanje med mladimi iz urbanih in ruralnih področij nas zanima, saj, kot navaja Peter E. Hopkins v knjigi *Young People, Place and Identity*, so mladi iz urbanih in mladi iz ruralnih območij dve popolnoma ločeni družbeni entiteti. Znano je, da so izkušnje pri odraščanju, vsakdanja občutja in proces oblikovanja identitete precej drugačne za mlade na ruralnih območjih kot za tiste iz urbanih predelov. Tovrstno

razumevanje razlike med enimi in drugimi navadno izhaja že iz predpostavk o ruralnih in urbanih področij (tabela 1). Če izhajamo iz le-teh, predvsem iz 4. navedenega (t.i. občutje skupnosti), na podlagi tega postavljam hipotezo, da mladi iz ruralnih področij več časa posvetijo neposredni, osebni komunikaciji in na splošno osebnim stikom kot mladi z urbanih področij. (Hopkins 2010)

Tabela 1: Razlike med urbano in ruralno populacijo

PODROČJE	URBANO	RURALNO
ekonomija	sekundarni in storitveni sektor	primarni industrijski sektor in podporne dejavnosti
zaposlitev	predelovalne dejavnosti, gradbeništvo, upravljanje in storitve	kmetijstvo, gozdarstvo in ostale primarne industrijske dejavnosti
izobrazba	nadpovprečna	podpovprečna
dostopnost storitev	visoka	nizka
dostopnost informacij	visoka	nizka
občutek skupnosti	nizka	visoka
demografija	nizka plodnost in umrljivost	visoka plodnost in umrljivost
politična usmerjenost	liberalna in radikalna politika	konzervativna politika in ne sprejemanje sprememb
narodnost	mešana	enotna
migracije	številne; po večini priseljevanje	malo; po večini izseljevanje

Vir: Hopkins, Peter E. 2010. *Young People, Place and Identity*. London: Routledge.

H2: Mladi namenijo več časa uporabi mobilnih aplikacij/Facebooka kot gibanju

Glede na to, da Plowmanova in Smithova menita, da je za zdravega posameznika v mladosti primerno, da aktivnosti posveti 3-5 dni tedensko po vsaj pol ure dnevno (ob tem se upošteva, da je za povprečnega posameznika, ki ni športnik, dovolj tudi hoja),

smo se odločili raziskati, kako je s tem v povezavi z uporabo aplikacij oziroma Facebooka. (Plowman in Smith 2014)

S problematiko prekomerne rabe tehnologij se ukvarja tudi Center za varnejši internet Safe.si. V eni izmed raziskav (za primer vzamemo zasvojenost z mobilnim telefonom), navajajo, da je to nova zasvojenost 21. stoletja in pomeni prekomerno uporabo mobilnih telefonov bodisi za pogovarjanje, slikanje, snemanje, pošiljanje SMS-sporočil ali brskanje, klepetanje, deljenje vsebin, slik in svoje lokacije po internetu. Mladostniki postajajo vse bolj navezani na svoje mobilne naprave, saj le-te omogočajo dosegljivost in povezljivost 24 ur na dan, 7 dni v tednu. Še posebej pametne telefone s svojo izjemno multifunkcionalnostjo in neskončnimi možnostmi uporabe je vse težje sploh kdaj odložiti. Mladi imajo potrebo, da so stalno dosegljivi in na voljo svojim prijateljem in v strahu, da ne bi česa pomembnega zamudili, stalno preverjajo objave prijateljev na družabnih omrežjih, z njimi komunicirajo, poleg tega pa še igrajo igre in/ali poslušajo glasbo. Zaradi tega mladi zasvojenci izostajajo od pouka, v ekstremnih primerih pa celo opustijo šolanje. Po navadi je pretirana navezanost mladih na mobilni telefon posledica drugih težav v tem razvojnem obdobju. (Safe.si)

Poleg navedenega se tu pojavlja še problematika, do katere meje naj v uporabo novih tehnologij posegajo starši. Sicer je neke vrste naloga staršev, da otroku omogočajo zadovoljevanje potreb, ampak ko pride do otrokove uporabe interneta in novih tehnologij na splošno se marsikateri starši ne znajdejo. Ali je zgolj pogovor z otrokom, kaj je v redu in kaj ne, dovolj? Ali postavljanje pravil in nadzorovanje vsebin, katere si otroci ogledujejo prepreči škodljivost ali se to izkaže za spodbujanje prezira s strani otroka? Ne glede na skepticizem, da bi otroci ušli izpod nadzora, mnoge vlade in sama tehnološka industrija staršem priporoča, da naj svojim otrokom zaupajo in naj verjamejo v njihovo sposobnost soočanja. To namreč vodi k vse hitrejšemu osamosvajanju mladih (z vsako generacijo hitreje). Kljub temu, se marsikateri starši soočajo z dilemami, kot so kako pravilno usmeriti otroka, medtem ko spodbujajo njegovo samostojnost. (Livingstone 2012)

Glede na to, da je telesna aktivnost eden izmed glavnih dejavnikov v razvojnem obdobju mladih, kot zgoraj navajata Plowmanova in Smithova, menimo da je to področje smiselno raziskati.

Raziskati želimo torej, ali mladi dejansko več prostega časa namenijo uporabi mobilnih telefonov ter (tabličnih) računalnikov kot gibanju in ali med tema dvema spremenljivkama obstoji povezanost.

H3: Mladi več časa komunicirajo s svojimi bližnjimi (družino in prijatelji) preko mobilnih aplikacij/Facebooka kot medosebno

Berger in Luckmann (Beger in Luckmann 1966), pravita, da je komunikacija, kot smo jo poznali pred digitalno dobo, še vedno tista ki velja za najpomembnejšo družbeno izkušnjo. Obenem poudarjata, da je slednja temelj vseh drugih načinov komunikacije. Pri tem se navezujeta predvsem na neposredno komunikacijo, pri čemer ne gre samo za govor ampak za celotno izkušnjo, vključujoč mimiko obraza, kretnje telesa itd. Ob tem se jima je pojavilo vprašanje, ali je neposredno komunikacijo mogoče še vedno obravnavati kot prototip vseh oblik posredovane komunikacije, ko pa ta na nek način žig človeške narave nosi precej umetno. (Beger in Luckmann 1966)

Dejstvo je, da je posredna komunikacija (v tem primeru preko mobilnih aplikacij) kompilacija imitacije neposredne komunikacije ter inovacij. Ta oblika komunikacije je zelo privlačna za ljudi, saj omogoča stike z ostalimi ne glede na čas in lokacijo. Na tej točki se lahko vprašamo, ali je sploh še mogoče govoriti o popolnoma pristni neposredni komunikaciji, saj je le ta zaradi dobe digitalizacije nekoliko izumetničena. Poleg tega je potrebno premisliti, ali lahko sploh še vedno govorimo o neposrednem komuniciranju po petih stoletjih tiskanja, več kot stoletju telefona, stoletju radia, pol stoletja televizije, in nekaj desetletij osebnih računalnikov in mobilnih telefonov. Kljub temu pa težava pojasnjevanja ločnice med popolnoma ne posredovano in posredovano komunikacijo ne pomeni, da je neposredna komunikacija izgubila svojo vlogo. Praktično nič ni ostalo popolnoma naravno, ne izrečeno, ne kretnje našega telesa niti norme izražanja, a je fizična prisotnost človeškega bitja med drugimi ljudmi še vedno najbolj primeren pogoj za izražanje. Le v tem smislu lahko dosežemo najvišjo stopnjo sporazumevalnih možnosti. Pristna neposredna komunikacija je v večini primerov predmet različnih pritiskov in vplivov s strani posredne komunikacije, a je kljub temu še vedno nekakšna osnova za oblikovanje posredne komunikacije. Res pa je, da se ne glede na to vse bolj umika. V naši vse bolj kompleksni družbi, možnosti za neposredovano komunikacijo slabijo. Obdani smo z velikim številom ljudi, ki so nam

postali tujci, saj jih ne poznamo in praktično nimamo pristnih odnosov z njimi. (Fortunati 2005)

Ling (Ling 2004) navaja, da je povezovanje z vrstniki za mlade, predvsem najstnike, izjemno pomembna dobrina. Prepozna tudi razliko med odraslimi in mladimi v smislu, da starejši kot so ljudje, z manjšim krogom ljudi ohranijo stike in mlajši kot so, ta krog nenehno večajo ter skušajo biti v neprestanem stiku s svojimi prijatelji oziroma sošolci. Pripeljalo naj bi celo tako daleč, da imajo mladostniki potrebo po tem, da na prejeta sporočila odgovorijo nemudoma, ne glede na to, kje se nahajajo in kaj počnejo. Z uporabo podatkov iz cele Evrope, sta Smoreda in Thomas (Smoreda in Thomas 2001) preučevala uporabo mobilne telefonije in sporočanja preko socialnih omrežij ter ugotovila, da ti dve vrsti komunikacije lahko skoraj enačita z osebno komunikacijo. Slednja je v poplavi tehnološkega napredka po njenem mnenju izgubila primarni položaj. (Ling 2004)

4.3 METODA DELA

Diplomsko delo je sestavljeno iz dveh delov: teoretičnega in empiričnega dela. V teoretičnem delu smo s pregledom sekundarnih virov, strokovne literature in obstoječih raziskav zastavili temelje za empirični del. V empiričnem delu pa smo se odločili za statistično analizo spletne ankete, ki je bila opravljena s pomočjo spletnega orodja 1KA spletne ankete. Za tovrstno analizo smo se odločili, ker so ciljna skupina mladi in kot je opredeljeno v teoretičnem delu, mladi veliko časa preživijo na osebnih računalnikih / mobilnih telefonih z internetno povezavo.

Raziskava je bila torej opravljena na neverjetnostnem vzorcu (zato rezultatov tudi ne moremo posploševati na populacijo) v katerega je bilo vključenih 276 anketirancev, za katere lahko sklepamo da so uporabniki interneta in Facebooka, saj je bila anketa objavljena v spletni verziji preko orodja 1KA spletne ankete in posredovana izključno preko aplikacije Facebook (javna objava na več osebnih profilih) oziroma preko Facebook Messengerja.

Skupno je na anketo kliknilo 1548 ljudi, od tega smo dobili 276 ustreznih odgovorov, 249 jih je anketo izpolnilo v celoti. Zanimivo je dejstvo, da se že iz klikov na anketo opazi porast uporabe interneta oziroma glede na objavo ankete lahko rečemo kar

Facebooka preko mobilnega telefona. Od 1548 ljudi, ki je kliknilo na anketo, je kar 1431 takih, ki so to storili preko mobilnega telefona, 111 preko računalnika in 6 preko tablice. Enako razmerje je pri veljavnih odgovorih (276) – 182 preko mobilnega telefona, 93 preko računalnika in zgolj 1 preko tablice.

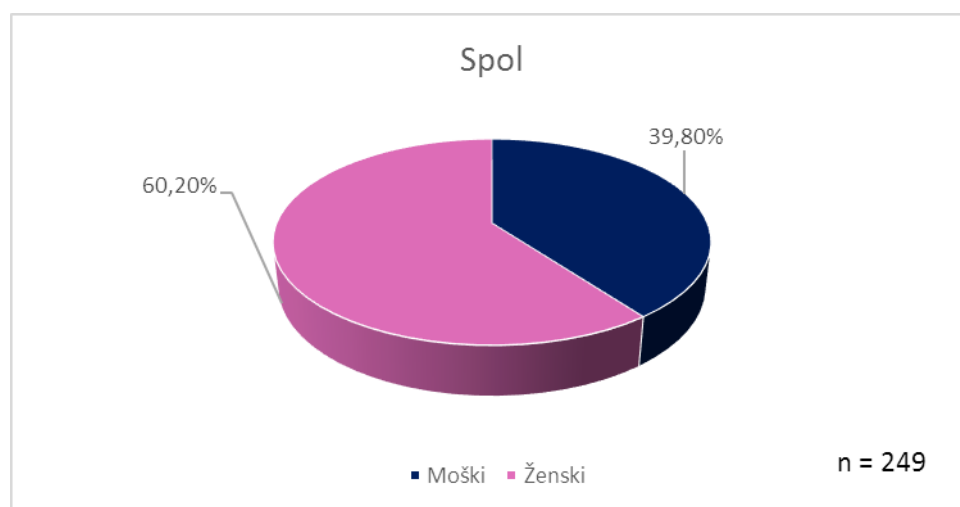
Statistično obdelavo smo opravili s pomočjo programskega paketa IBM SPSS Statistics 21 in Microsoftovega orodja Microsoft Office Excel 2013.

4.4 REZULTATI RAZISKAVE

4.4.1 PREDSTAVITEV REZULTATOV

V nadaljevanju smo predstavili najpomembnejše splošne ugotovitve ter podrobnejše primerjave na hipoteze vezanih spremenljivk.

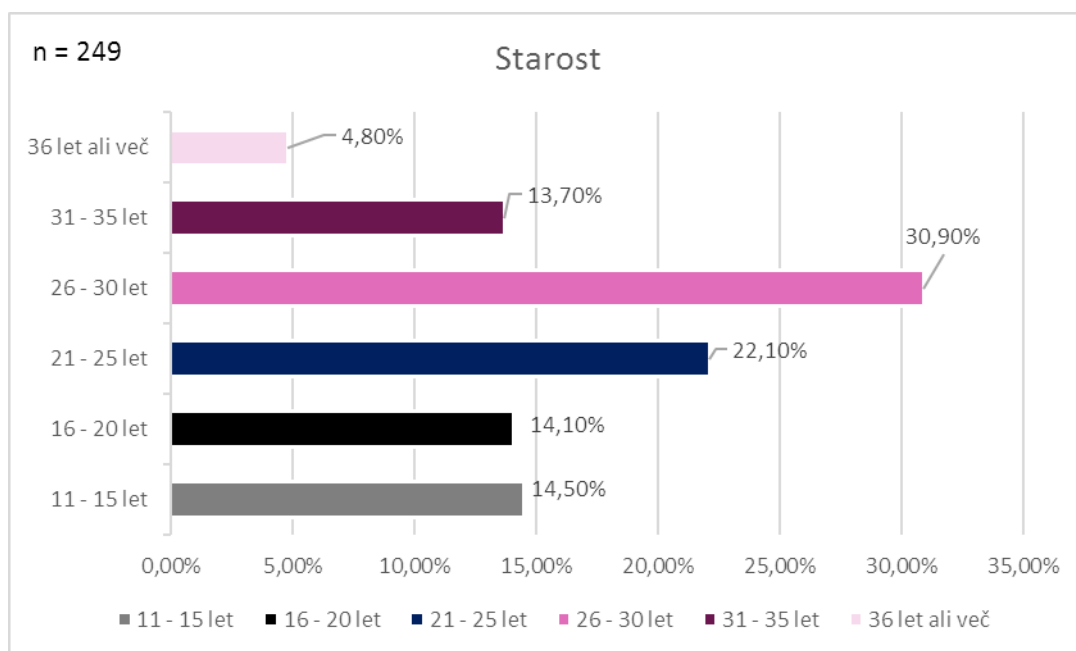
Slika 4.1: Prikaz podatkov v odstotkih za spol. N=249



Vir: prirejeno po spletna anketa Ika (2016).

Na vprašanje o spolu (Slika 4.1) od skupnega števila anketirancev je odgovorilo 60,20% anketirancev ženskega spola in 39,80% anketirancev moškega spola.

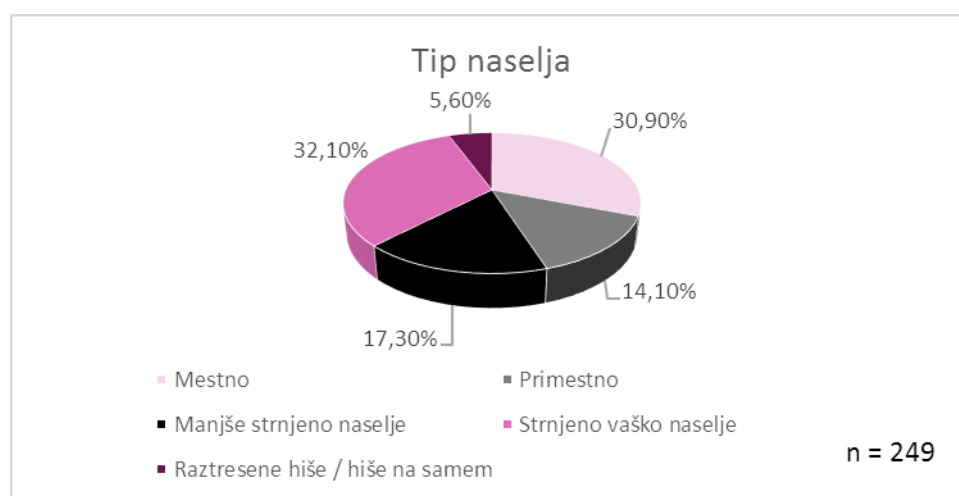
Slika 4.2: Prikaz podatkov v odstotkih za starost. N=249



Vir: prirejeno po spletna anketa Ika (2016).

Glede na nastavljeno starostno mejo, je bila le-ta v večji meri upoštevana, na vprašanje o starosti (Slika 4.2) je namreč odgovorilo 14,50% anketirancev, starih med 11 in 15 let, 14,10% med 16 in 20 let, 22,10% med 21 in 25 let, 30,90% med 26 in 30 let, 13,70% med 31 in 35 let in le 4,80% pa 36 ali več let. Do vključno 10 let ni bil star noben anketiranec.

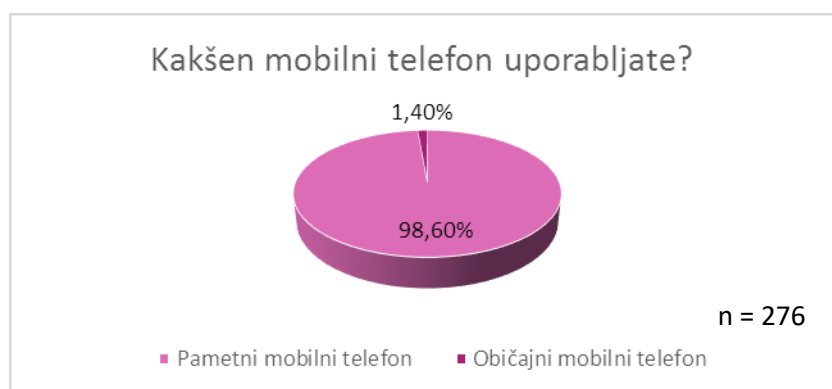
Slika 4.3: Prikaz podatkov v odstotkih za tip naselja. N=249



Vir: prirejeno po spletna anketa Ika (2016).

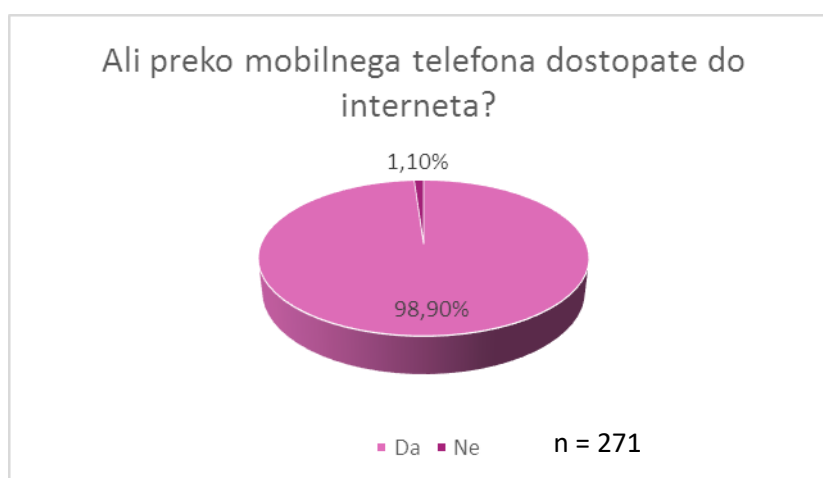
Od anketirancev, ki so odgovorili na vprašanje o tipu naselja (Slika 4.3), jih 30,90% živi v mestnem tipu naselja, 14,10% v primestnem, 17,30% v manjšem strnjenem naselju, 32,10% v strnjenem vaškem naselju in 5,60% v tipu naselja raztresenih hiš oziroma hiš na samem. Glede na tematiko raziskave smo v nadaljevanju združili tipa naselja mestno in primestno v urbano ter manjše strnjeno naselje, strnjeno vaško naselje in raztresene hiše / hiše na samem v ruralno. Razmerje je torej 45% anketirancev, ki živijo v urbanem okolju in 55% anketirancev, ki živijo v ruralnem okolju.

Slika 4.4: Prikaz podatkov v odstotkih za tip mobilnega telefona. N=276



Vir: prirejeno po spletna anketa 1ka (2016).

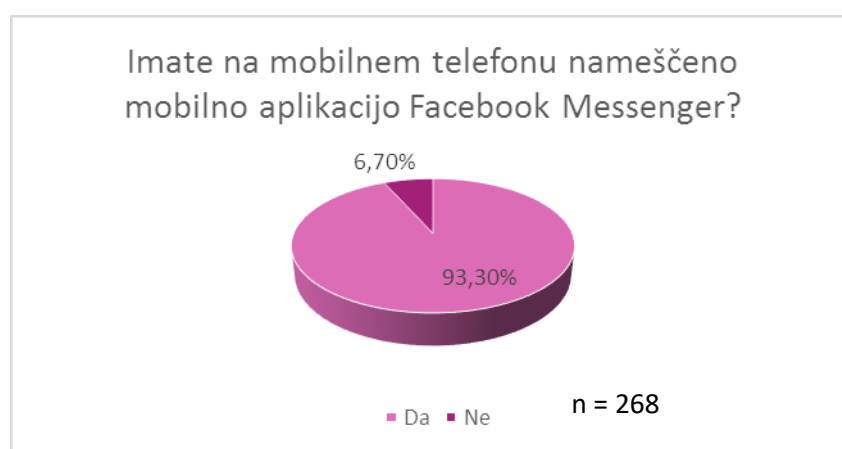
Slika 4.5: Prikaz podatkov v odstotkih za dostop do interneta. N=271



Vir: prirejeno po spletna anketa 1ka (2016).

Prvo vprašanje oziroma odgovor »Pametni mobilni telefon« (Slika 4.4) je bilo pogoj za drugega (Slika 4.5). Le 1,40% anketirancev uporablja običajni mobilni telefon, kar 98,60% pa jih uporablja pametni telefon – od tega jih 98,90% preko slednjega dostopa do interneta, le 1,10% pa ne.

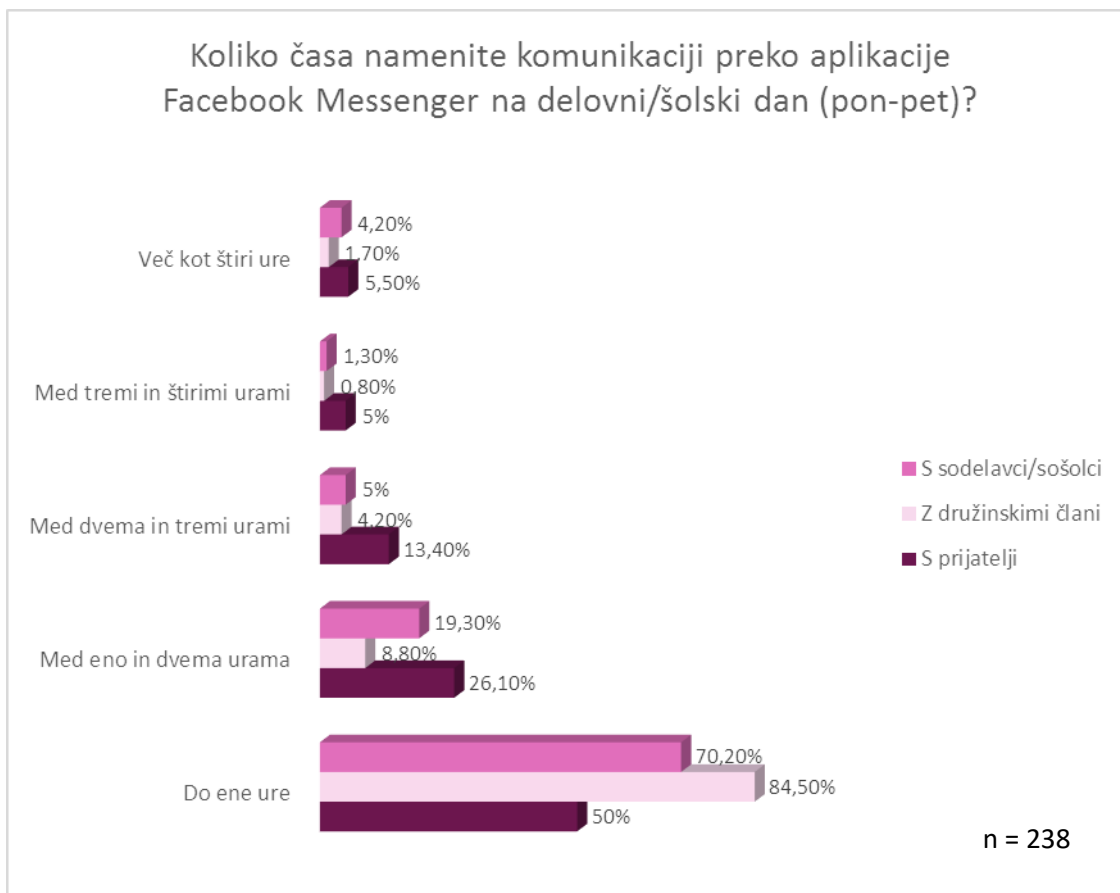
Slika 4.6: Prikaz podatkov v odstotkih za nameščeno aplikacijo Facebook Messenger.
N=268



Vir: prirejeno po spletna anketa Ika (2016).

Od 268 anketirancev, ki preko pametnega mobilnega telefona dostopajo do interneta (Slika 4.6) jih ima kar 93,30% nameščeno aplikacijo Facebook Messenger, le 6,70% pa ne.

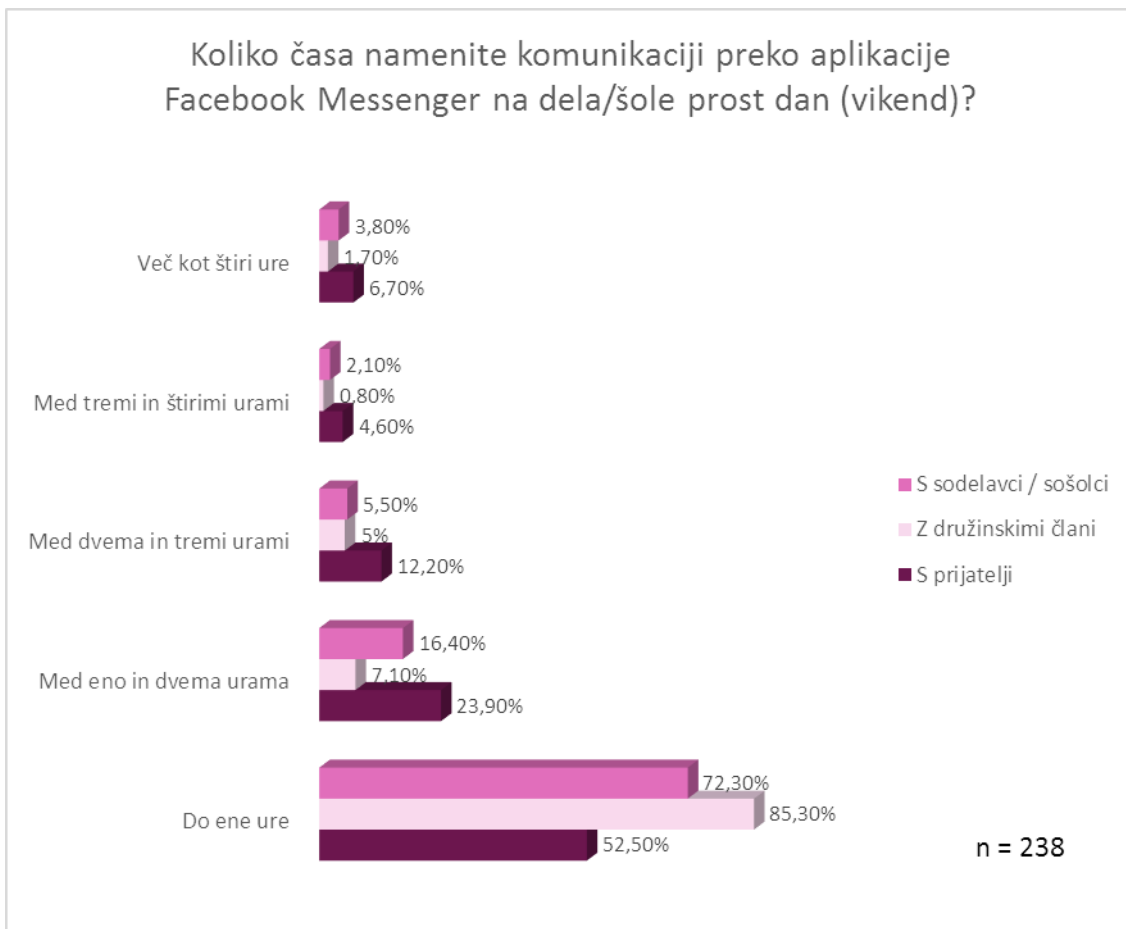
Slika 4.7: Prikaz podatkov v odstotkih za čas, namenjen komunikaciji preko aplikacije Facebook Messenger na delovni/šolski dan (pon-pet). N=238



Vir: prirejeno po spletna anketa Ika (2016).

Anketiranci, ki so na vprašanje o nameščenosti aplikacije Facebook Messenger odgovorili pritrdilno, so ocenili, koliko časa namenijo komunikaciji s sodelavci oz. sošolci, z družinskimi člani in prijatelji preko te aplikacije na običajni šolski / delovni dan (Slika 4.7). Bistvenih odstopanj ni, večinoma namenijo komunikaciji preko Facebook Messengerja okrog ene ure, ne glede na to, s kom govorijo na običajni šolski oziroma delovni dan.

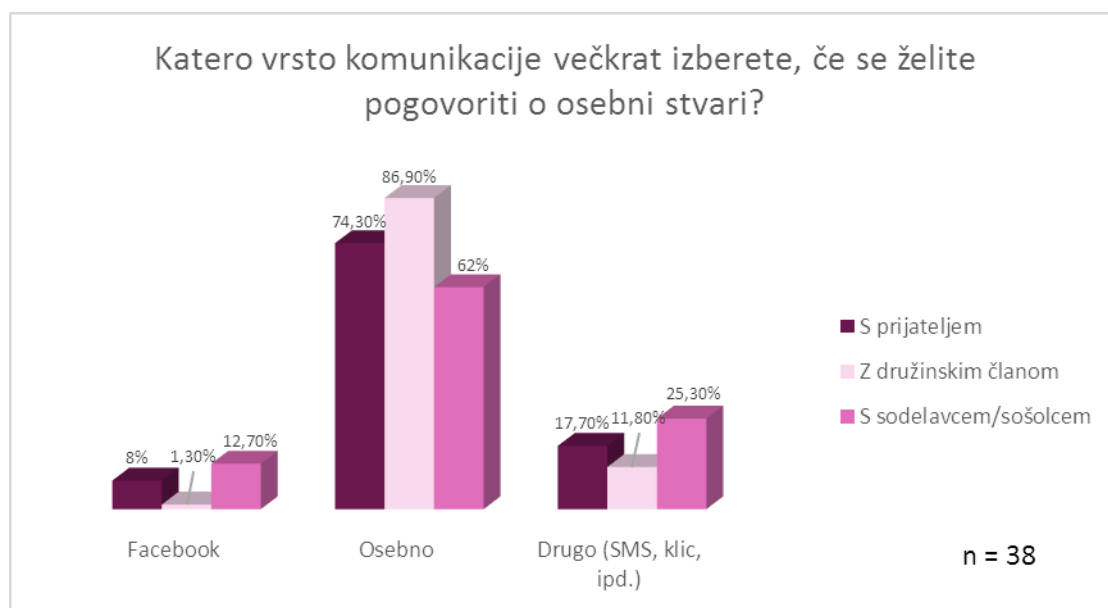
Slika 4.8: Prikaz podatkov v odstotkih za čas, namenjen komunikaciji preko aplikacije Facebook Messenger na dela/šole prost dan (vikend)? N=238



Vir: prirejeno po spletna anketa Ika (2016).

Na vprašanje o tem, koliko časa namenijo komunikaciji s sodelavci oz. sošolci, z družinskimi člani in prijatelji preko aplikacije Facebook Messenger čez vikend (Slika 4.8), je ravno tako odgovorilo 238 anketirancev. Iz tega vprašanja in vprašanja o času, namenjenemu komunikaciji preko te aplikacije med delovnimi / šolskimi dnevi bistvene razlike nismo zaznali, tudi v tem primeru je večinoma, ne glede na to s kom komunicirajo, okrog ene ure dnevno.

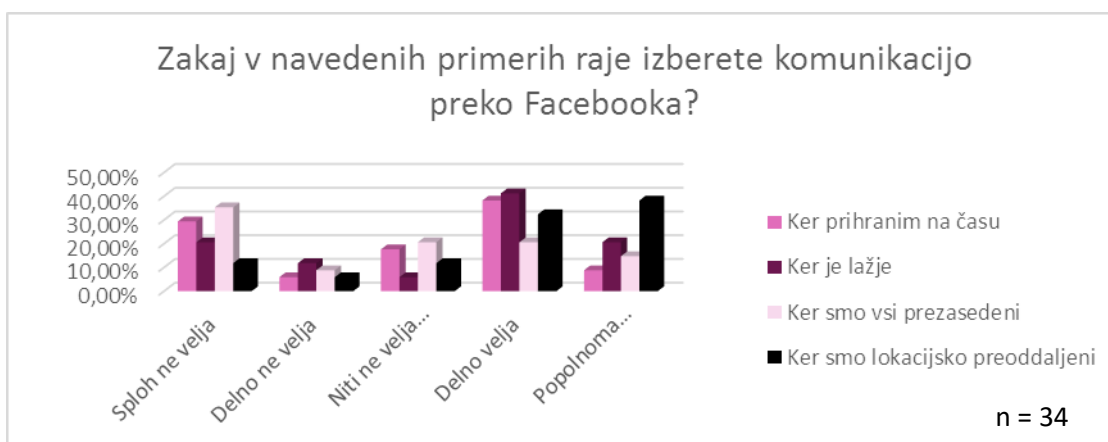
Slika 4.9: Prikaz podatkov v odstotkih za pogovor o osebni stvari. N=238 238



Vir: prirejeno po spletna anketa 1ka (2016).

238 anketirancev je odgovorilo na vprašanje, kako s svojimi bližnjimi komunicirajo o osebnih stvareh (Slika 4.9). Obrazloženo jim je bilo, da gre v tem primeru za globlji pogovor, ki vključuje in vzbuja močnejša čustva, npr. prepir s partnerjem ali prijateljem, večje težave v službi ali šoli, večje težave z zdravjem itd. Največ anketirancev je izbralo osebni način komunikacije, ne glede na to, s kom govorijo.

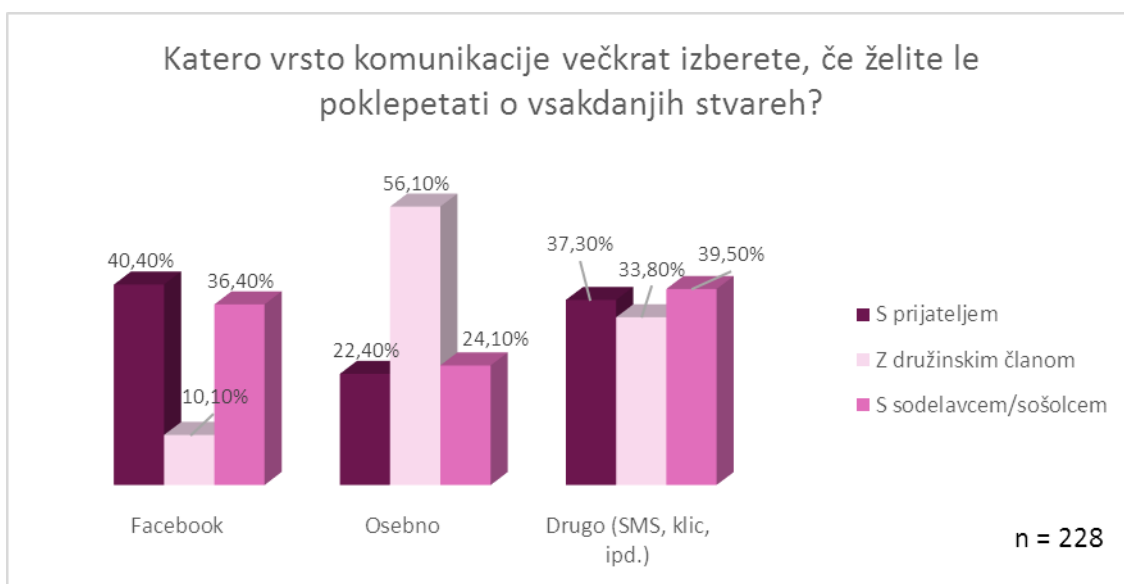
Slika 4.10: Prikaz podatkov v odstotkih za vzrok izbire komunikacije preko Facebooka. N=34



Vir: prirejeno po spletna anketa 1ka (2016).

34 tistih, ki so pri vprašanju o kanalu komunikacije o osebni stvari izbrali Facebook, smo vprašali zakaj je temu tako (Slika 4.10). V kar 70,60% so se strinjali, da je razlog lokacijska preoddaljenost, v 61,80% so se strinjali s trditvijo, da je tako lažje, 47% se jih je strinjalo, da tako prihranijo na času, le v 35,30% pa so se strinjali s trditvijo, da smo vsi prezasedeni.

Slika 4.11: Prikaz podatkov v odstotkih za pogovor o vsakdanjih stvareh. N=228

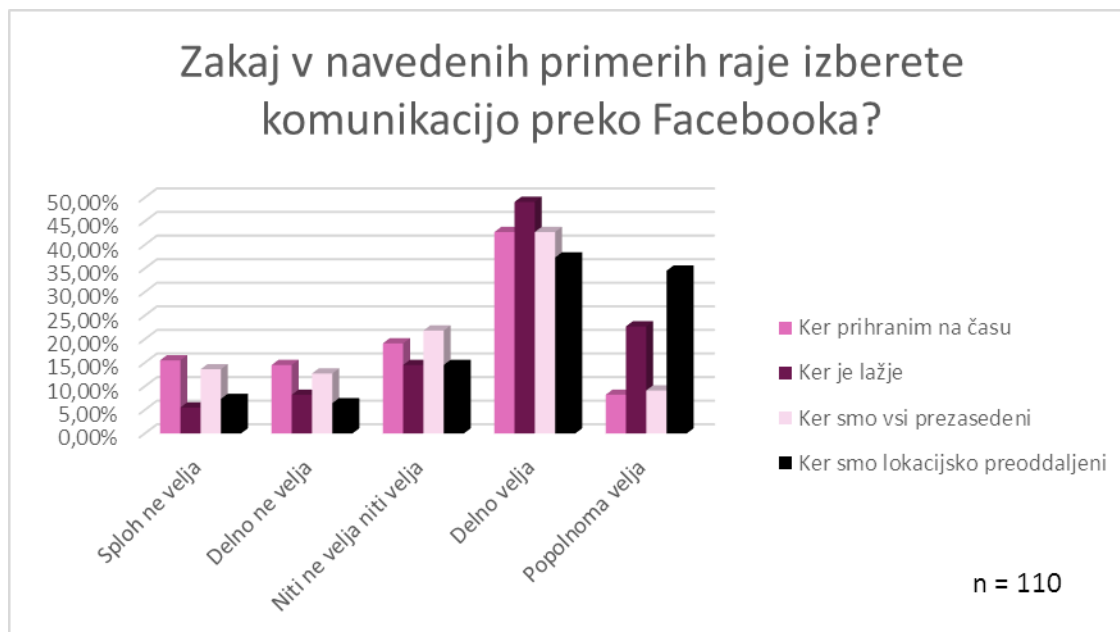


Vir: prirejeno po spletna anketa Ika (2016).

228 anketirancev je odgovorilo na podobno vprašanje kot prejšnje, le da nas je tokrat zanimalo, kateri komunikacijski kanal izberejo, ko želijo s prijateljem, družinskim članom ali sodelavcem / sošolcem poklepetati o vsakdanjih stvareh (Slika 4.11). Slednje smo definirali kot zgolj površinski pogovor o splošnih temah, npr. vreme, vprašanje po počutju, itd. Zanimivo je, da se je v tem primeru odstotek pri komunikaciji s prijateljem ali sodelavcem/sošolcem preko Facebooka občutno dvignil, pri komunikaciji z družinskim članom pa se je sicer rahlo dvignil, a je še vedno precej nizek. V primeru komunikacije z družinskim članom anketiranci še vedno najraje to opravijo osebno – v kar 56,10%.

Slika 4.12: Prikaz podatkov v odstotkih za vzrok izbire komunikacije preko Facebooka.

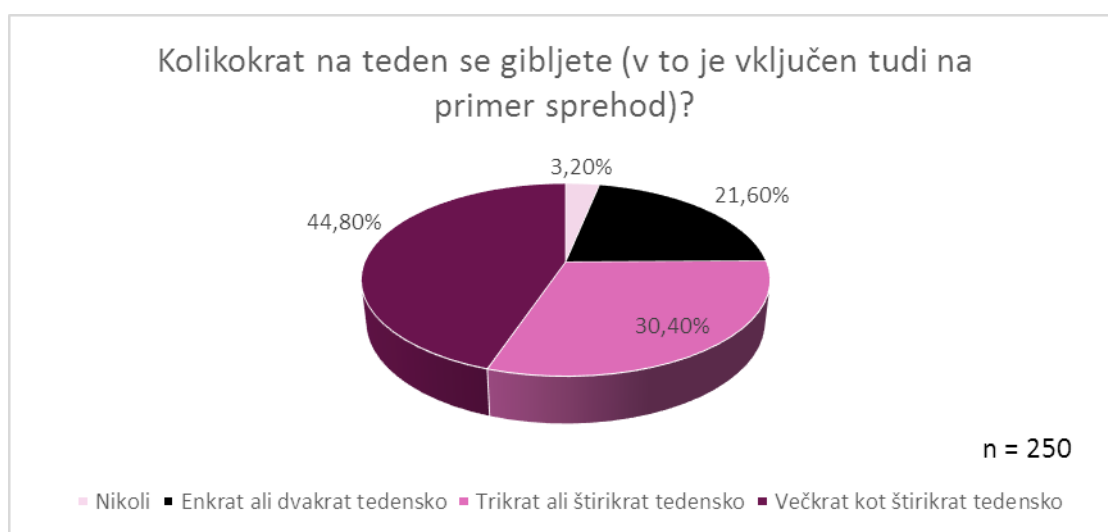
N=110



Vir: prirejeno po spletna anketa Ika (2016).

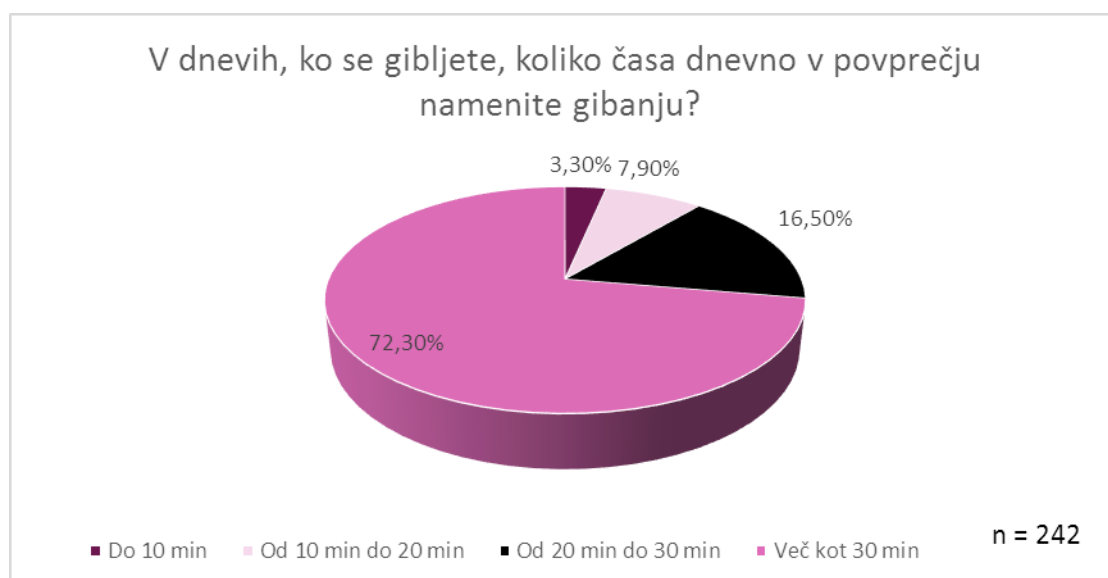
Od skupno 110 anketirancev, ki je pri prejšnjem vprašanju izbralo način komunikacije o vsakdanjih stvareh preko Facebooka, se jih je ravno tako največ strinjalo s trditvama o lokacijski preoddaljenosti (71,80%) in o enostavnosti (71,80%), 50,90% se jih je strinjalo, da tako prihranijo na času, 46,40% pa jih je potrdilo, da smo vsi prezasedeni (Slika 4.12).

Slika 4.13: Prikaz podatkov v odstotkih za količino gibanja na tedenski ravni. N=250



Vir: prirejeno po spletna anketa Ika (2016).

Slika 4.14: Prikaz podatkov v odstotkih za količino gibanja na dnevni ravni. N=242

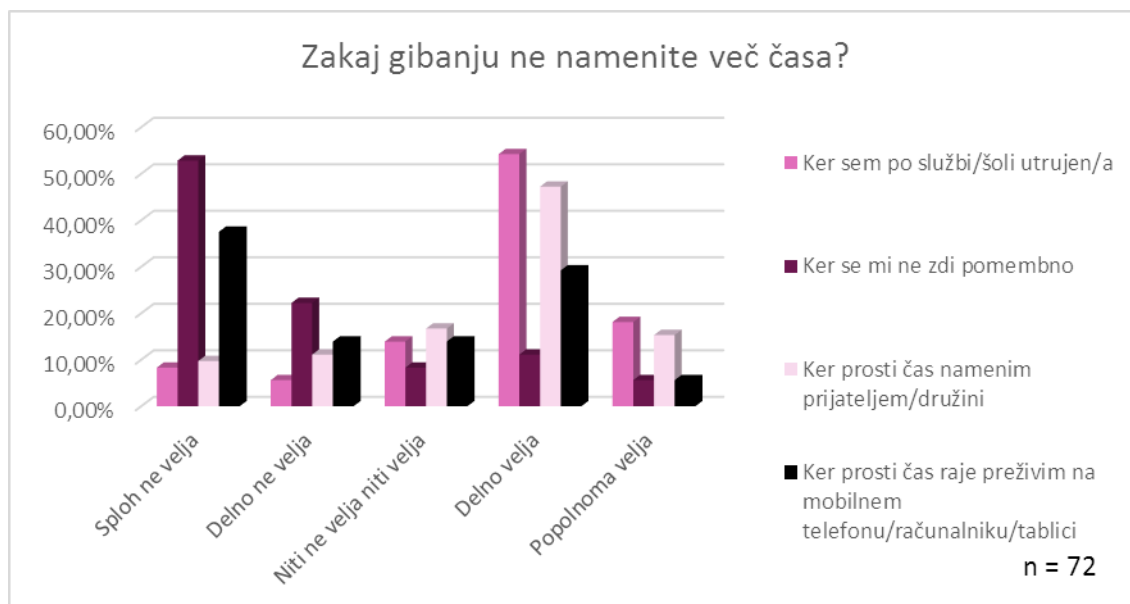


Vir: prirejeno po spletna anketa Ika (2016).

Anketirance smo povprašali še po tem, koliko dni na teden namenijo gibanju (Slika 4.13), na kar je odgovorilo 250 ljudi. Največ (44,80%) jih je odgovorilo, da gibanju namenijo več kot štiri dni v tednu, 30,40% jih porabi za to tri ali štiri dni na teden, 21,60% en ali dva dni na teden in zgolj 3,2% se gibanju sploh ne posveča. Vse razen slednjih (3,2% oziroma 8 anketirancev) smo nato povprašali, koliko časa posvetijo gibanju v dneh, ko se gibljejo (Slika 4.14). Kar 72,30% jih je odgovorilo da gibanju

namenijo več kot 30 min dnevno, 16,50% od 20 min do 30 min, 7,90% od 10 min do 20 min in 3,30% do 10 min.

Slika 4.15: Prikaz podatkov v odstotkih za vzrok nezadostnega gibanja. N=72



Vir: prirejeno po spletna anketa Ika (2016).

Naknadno smo tistim 72 anketirancem, ki so pri vprašanju o dnevih gibanja odgovorili z nikoli ali enkrat do dvakrat tedensko ter tistim, ki so pri vprašanju o času gibanja do 10 min in od 10 min do 20 min postavili še vprašanje, zakaj gibanju ne namenijo več časa (Slika 4.15). Kar 72,30% se jih je vsaj delno strinjalo s trditvijo, da so po službi ali šoli preveč utrujeni, 62,50% jih raje prosti čas preživi s prijatelji oziroma družino, 34,80% raje prosti čas preživi na mobilnem telefonu / računalniku / tablici in le 16,70% jih meni, da gibanje ni pomembno.

4.4.2 PRIKAZ STATISTIK ZA PREVERJANJE POVEZANOSTI

Tabela 4.1: Prikaz rezultatov primerjave ruralno/urbano glede na čas, ki ga mladi porabijo za klepetanje s prijatelji na Facebook Messengerju na dnevni ravni, na navaden dan. N=224 (vir: SPSS)

	Klepet s prijatelji / delovnik		Skupaj
	Manj kot dve uri	Več kot dve uri	
Urbano	83,00%	17,00%	100,00%
Ruralno	72,60%	27,40%	100,00%
Skupaj	77,20%	22,80%	100,00%

Hi-kvadrat=3,42 (p=0,07), $\alpha=0,12$

Za preverjanje prve hipoteze smo se odločili, da ločimo anketirance na prebivalce urbanih (mestno in primestno) ter ruralnih področij (manjše strnjeno naselje, strnjeno vaško naselje in raztresene hiše / hiše na samem). Spremenljivko za primerjavo smo izbrali čas, ki ga mladi porabijo za klepetanje na ravni delovnika oziroma navadnega šolskega dne, s prijateljem o vsakdanjih stvareh. Že iz tabele (Tabela 4.1) je razvidno, da večjih razlik med mladimi iz ruralnih in urbanih področij ni, a smo kljub temu naredili še izračun Cramerjevega koeficienta V.

Vidimo, da je v našem primeru hi-kvadrat test zanesljiv – minimalna pričakovana frekvenca je 22,77 in je torej njegova nadaljnja interpretacija smiselna. Stopnja značilnosti nam teoretično pove da, glede na to, da je večja od 0,05, ničelne domneve ne moremo zavrniti. Slednje pomeni, da za povezanost med tipom okolja v katerem mladi živijo in časom, ki ga porabijo za uporabo aplikacije Facebook Messenger pri 5% tveganju ne moremo trditi, da le-ta obstaja.

Tabela 4.2: : Prikaz rezultatov primerjave nezadostno/zadostno gibanje glede na čas, ki ga mladi porabijo za klepetanje s prijatelji na dnevni ravni, na dela/šole prost dan. N=276 (vir: SPSS)

	Klepet s prijatelji / vikend		Skupaj
	Manj kot dve uri	Več kot dve uri	
Nezadostno gibanje	25,9%	21,6%	24,9%
Zadostno gibanje	74,1%	78,4%	75,1%

Hi-kvadrat=0,39 (p=0,53), $\alpha=0,12$

Za preverjanje druge hipoteze smo se odločili, da ločimo spremenljivko »količina gibanja« na zadostno (30 min/dan ali več, 3-krat ali večkrat na teden) in nezadostno (pod 30 min, manj kot 3-krat na teden). Spremenljivki za primerjavo smo določili čas, ki ga mladi porabijo za klepetanje na ravni dela/šole prostega dne, s prijateljem o vsakdanjih stvareh. Primerjavo smo delali tako, da smo kot prvo spremenljivko vzeli količino gibanja in jo primerjali z uporabo aplikacije Facebook messengerja na dela/šole prost dan. Iz tabele (Tabela 4.2) lahko vidimo, da večjih razlik med uporabo mobilnih aplikacij pri tistih z zadostnim ali nezadostnim gibanjem ni.

Vidimo, da je v našem primeru hi-kvadrat test zanesljiv – minimalna pričakovana frekvenca je 12,69 in je torej njegova nadaljnja interpretacija smiselna. Stopnja značilnosti nam pove, glede na to, da je v prvi in v drugi primerjavi večja od 0,05, da ničelne domneve ne moremo zavrniti. Slednje pomeni, da pri 5% tveganju ne moremo trditi, da obstaja povezanost med količino gibanja in časom, ki ga porabijo za uporabo aplikacije Facebook Messenger.

SKLEP

Živimo v dobi, ki spodbuja konstantni tehnološki napredek in uporabo informacijskih tehnologij na vsakem koraku, predvsem pri mladih. Praktično vsak posameznik med 12. in 34. letom uporablja pametni mobilni telefon in na vsakem koraku dostopa do svetovnega spleta. Slednje je v zadnjih desetletjih konkretno spremenilo tako naš vsakdanjik kot družbo v širšem smislu. Vse manj je tako imenovane neposredne komunikacije, saj sama umestitev posameznika v prostoru in času ni več pomembna. Kot trdijo nekateri znanstveniki (Fortunati 2005) to že vpliva na konkretno razumevanje človeških vrednot oziroma na samo pristnost odnosov. Še vedno pa naj pa bi se sam tehnološki vpliv odražal v nekoliko manjši meri na ruralnih področjih kot v urbanem okolju.

Prvo hipotezo, ki predpostavlja, da je uporaba mobilnih aplikacij, natančneje Facebook Messengerja pogostejša pri mladih z urbanih področij kot pri mladih iz ruralnega okolja, smo na podlagi rezultatov spletne ankete ovrgli. Povezanost med spremenljivkama tip naselja in čas, namenjena dotični aplikaciji ni statistično značilna, videti pa je, da gre v to smer.

Ravno tako glede na rezultate ankete ne moremo potrditi druge hipoteze »**Mladi namenijo več časa uporabi mobilnih aplikacij/Facebooka kot gibanju**«. Tudi v tem primeru statistike niso bile statistično značilne. Delan je bil test hi-kvadrat, za več kombinacij spremenljivk in v nobenem primeru se ni izkazalo, da bi obstajala povezanost.

Delno pa smo potrdili tretjo hipotezo, »**Mladi več časa komunicirajo s svojimi bližnjimi (družino in prijatelji) preko mobilnih aplikacij/Facebooka kot medosebno**«, za primer komunikacije s prijatelji, v primeru da gre za vsakdanjo komunikacijo. Kar se tiče komunikacije z družinskimi člani, še vedno popolnoma prevladuje neposredna, osebna komunikacija, ne glede na tematiko pogovora. Mladi pa s prijatelji o vsakdanjih stvareh večkrat uporabijo Facebook, a ko pride do osebnih pogovorov, se tudi s prijatelji raje poslužujejo osebne komunikacije.

Samo raziskavo smo sicer zastavili na teoretično dobro opredeljenih hipotezah, a kljub temu je bila z izbrano metodo izpeljana zgolj v splošnejšem pomenu. Vsekakor bi se to

področje dalo konkretnije in podrobneje raziskati. Smiselno bi bilo oblikovati več fokusnih skupin z mladimi različnih starosti in se osredotočiti še na kvalitativne rezultate. S kombinacijo kvantitativnih in kvalitativnih rezultatov, bi področje posredovane komunikacije med mladimi v Sloveniji najverjetneje lahko podrobneje analizirali in ob tem upoštevali še nekoliko subjektivnejši vidik, ki je na področju, ki se iz dneva v dan spreminja, vsekakor smiseln.

Glede na rezultate, pridobljene z izbrano metodo, bi lahko sklepali, da vsaj slovenske mladine posredna komunikacija ni dosegla v tej meri, kot se mogoče zdi glede na teoretična izhodišča. Kot je navedla Fortunatijeva (2005) je gledano v splošnem sicer težko še govoriti o pristni neposredni komunikaciji, ker naj bi le-ta postala izumetničena, a kljub temu smo na vzorcu slovenske mladine dokazali nasprotno. Glede na hiter tehnološki razvoj ter trende po svetu sicer ne moremo z gotovostjo zatrditi kako se bo način komunikacije razvijal v prihodnje, a trenutno mladi v Sloveniji v splošnem še vedno dajo večji poudarek na neposredno komunikacijo, ne glede na temo pogovora ter sogovornika.

LITERATURA

1. Berger, Peter in Thomas Luckmann. 1964. *The social construction of reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. New York: Doubleday.
2. D. Rosen, Larry, Nancy A. Chever in L. Mark Carrier. 2012. *iDisorder: Understanding our obsession with technology and overcoming its hold on us*. New York: St Martin's Press LCC.
3. EU Kids Online. 2010. *Perspectives Report*. Dostopno prek: <http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20III/Reports/PerspectivesReport.pdf> (14. maj 2016).
4. EU Kids Online. 2010. *EUKO Country Factsheet – Slovenia..* Dostopno prek: <http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20III/Classification/EUKOCountryFactsheet-Slovenia.pdf> (14. maj 2016).
5. EU Kids Online. 2010. *Ključne ugotovitve*. Dostopno prek: [http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20\(2009-11\)/EUKidsExecSummary/SloveniaExecSum.pdf](http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20(2009-11)/EUKidsExecSummary/SloveniaExecSum.pdf) (14. maj 2016).
6. Federal Trade Commission staff. 2014. *Mobile apps*. Dostopno prek: <http://www.onguardonline.gov/articles/pdf-0004-mobile-apps.pdf> 2015 (4. januar 2016).
7. Fortunati, Leopoldina. 2004. Is Body-to-Body Communication Still the Prototype? *An International Journal* (21:1): 53–61.
8. Garson, David. 2000. *Social Dimensions of Information Technology: Issues for the New Millennium*. London: Idea group publishing.

9. Hiddenstuff Entertainment. 2014. *How to install mobile apps on Android devices?* North Carolina: Lulu Press.
10. Hopkins, Peter E. 2010. *Young People, Place and Identity*. London: Routledge.
11. Kregelj, Lana. 2016. *Mladi, prijateljska omrežja in vloga novih tehnologij*. Doktorska disertacija, Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
12. Lamersdorf, Winfried, Volker Tschammer in Stephane Amarger, ur. 2004. *Building the E-Service Society: E-Commerce, E-Business, and E-Government*. Toulouse: Kluwer Academic Publishers.
13. Ling, Rich. 2004. *The Mobile Connection: Cell phone's impact on society*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.
14. Livingstone, Sonia, Lesile Haddon in Anke Gorzig. 2012. *Children, Risk and Safety on the Internet: Research and Policy Challenges in Comparative Perspective*. Bristol: policy press.
15. Muraszkiwicz, Mieczyslaw. 2002. Mobile Society, Technology and Culture. V *Internet technologies, Applications and societal impact*, ur. Wojciech Cellary in Arun Iyengar, 188–194. Wrocław: Springer science+business media, LLC.
16. Oblak Črnič, Tanja. 2014. *Everyday and family contexts of youth computer cultures: the case of Slovenia*. Dostopno prek: <http://zdjp.si/wp-content/uploads/2015/08/annales24-1.pdf> (4. junij 2016).
17. – – –. 2011. Mladost na ekranu: digitalizacija vsakdana in mladostniška računalniška kultura. *Šolsko polje* 22 (3/4): 19–40.
18. Plowman, Sharon in Denise Smith. 2014. *Exercise Physiology for Health, Fitness, and Performance*. Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins, a Wolters Kluwer business.

19. Safe.si. 2016. *Prekomerna raba mobilnih telefonov*. Dostopno prek: <http://safe.si/podrocja/prekomerna-raba-novih-tehnologij/prekomerna-raba-mobilnih-telefonov> (4. januar 2016).
20. Smoreda, Zbigniew in Frank Thomas. 2001. Social networks and residential ICT adoption and use. *Eurosom Summit*: 12–14.
21. Stiglitz, Joseph, Amartya Sen in Jean Paul Fitoussi. 2011. *Report by the Commission on the Measurement of Economic Performance and Social Progress*. Dostopno prek: <http://www.stat.si/doc/drzstat/Stiglitz%20report.pdf> (4. januar 2016).
22. Ule, Mirjana. 2007. Mladi in družbene spremembe. *IB revija 2/2007*: 62–69.
23. Vehovar, Vasja. 2004. *ICT Usage in Households and by Individuals. A database*. Dostopno prek: www.ris.org (4. junij 2016).
24. Young, Kimberly. 2001. *Tangled in the Web: Understanding Cybersex from Fantasy to Addiction*. Indiana: AuthorHouse.

PRILOGI

PRILOGA A: ANKETNI VPRAŠALNIK

Pozdravljen/-a! Na Fakulteti za družbene vede končujem študij Družboslovne informatike. Želela bi raziskati področje kakovosti življenja mladih v Sloveniji v povezavi z mobilnimi aplikacijami, predvsem Facebookom. V kolikor si star/-a med 12 in 35 let, k podrobnejšim ugotovitvam lahko prispevaš tudi ti, zato te vabim k reševanju ankete. Za sodelovanje se v naprej zahvaljujem. Za začetek ankete klikni "Naslednja stran".

Q1 - Kakšen mobilni telefon uporabljate?

- Pametni mobilni telefon (večnamenski mobilni telefon, ki omogoča uporabo aplikacij, slikanje, snemanje, itd.)
 Običajni mobilni telefon

IF (1) Q1 = [1] (Pametni mobilni telefon)

Q2 - Alipreko mobilnega telefona dostopate do interneta?

- Da
 Ne

IF (1) Q1 = [1] (Pametni mobilni telefon)

IF (2) Q2 = [1] (Da)

Q3 - Imatena mobilnem telefonu nameščeno mobilno aplikacijo Facebook Messenger?

- Da
 Ne

IF (1) Q1 = [1] (Pametni mobilni telefon)

IF (2) Q2 = [1] (Da)

IF (3) Q3 = [1] (Da)

Q4 - Koliko časa namenite komunikaciji preko aplikacije Facebook Messenger na delovni/šolski dan (pon-pet)?

	Do ene ure	Med eno in dvema urama	Med dvema in tremi urami	Med tremi in štirimi urami	Več kot štiri ure
S prijatelji	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Z družinskimi člani	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
S sodelavci/sošolci	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

IF (1) Q1 = [1] (Pametni mobilni telefon)

IF (2) Q2 = [1] (Da)

IF (3) Q3 = [1] (Da)

Q5 - Koliko časa namenite komunikaciji preko aplikacije Facebook Messenger na dela / šole prost dan (vikend)?

	Do ene ure	Med eno in dvema urama	Med dvema in tremi urami	Med tremi in štirimi urami	Več kot štiri ure
S prijatelji	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Z družinskimi člani	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
S sodelavci/sošolci	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

IF (1) Q1 = [1] (Pametni mobilni telefon)

IF (2) Q2 = [1] (Da)

IF (3) Q3 = [1] (Da)

Q6 - Katero vrsto komunikacije večkrat izberete, če se želite pogovoriti o osebni stvari (globji pogovor, ki vključuje in vzbuja močnejša čustva, npr. prepir s partnerjem ali prijateljem, večje težave v službi ali šoli, večje težave z zdravjem itd.)

	Facebook	Osebno	Drugo (telefonski klic, SMS, ipd.)
s prijateljem?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
z družinskim članom?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
s sodelavcem/sošolcem?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

IF (1) Q1 = [1] (Pametni mobilni telefon)

IF (2) Q2 = [1] (Da)

IF (3) Q3 = [1] (Da)

IF (4) Q6a = [1] or Q6b = [1] or Q6c = [1]

Q7 - Zakaj v navedenih primerih raje izberete komunikacijo preko Facebooka?

	Sploh ne velja	Delno ne velja	Niti ne velja niti velja	Delno velja	Popolno ma velja
Ker prihranim na času	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ker je lažje	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ker smo vsi prezasedeni	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ker smo lokacijsko preoddaljeni	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

IF (1) Q1 = [1] (Pametni mobilni telefon)

IF (2) Q2 = [1] (Da)

IF (3) Q3 = [1] (Da)

Q8 - Katero vrsto komunikacije večkrat izberete, če želite le poklepetati o vsakdanjih stvareh (zgolj površinski pogovor o splošnih temah, npr. vreme, vprašanje po počutju)

	Facebook	Osebno	Drugo (telefonski klic, SMS, ipd.)
s prijateljem?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
z družinskim članom?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
s sodelavcem/sošolcem?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

IF (1) Q1 = [1] (Pametni mobilni telefon)

IF (2) Q2 = [1] (Da)

IF (3) Q3 = [1] (Da)

IF (5) Q8a = [1] or Q8b = [1] or Q8c = [1]

Q9 - Zakaj v navedenih primerih raje izberete komunikacijo preko Facebooka?

	Sploh ne velja	Delno ne velja	Niti ne velja niti velja	Delno velja	Popolno ma velja
Ker prihranim na času	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ker je lažje	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ker smo vsi prezasedeni	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ker smo lokacijsko preoddaljeni	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Q10 - Kolikokrat na teden se gibljete (v to je vključen tudi primer sprehod)?

- Nikoli
- Enkrat ali dvakrat tedensko
- Trikrat ali štirikrat tedensko
- Večkrat kot štirikrat tedensko

IF (6) Q10 = [2] or Q10 = [3] or Q10 = [4] (Več kot štiri dni)

Q11 - v dnevih, ko se gibljete, koliko časa dnevno v povprečju namenite gibanju?

- Do 10 min
- Od 10 min do manj kot 20 min
- Od 20 min do manj kot 30 min
- Več kot 30 min

IF (7) Q10 = [1, 2] or Q11 = [1, 2]

Q12 - Zakaj gibanju ne namenite več časa?

	Sploh ne velja	Delno ne velja	Niti ne velja niti velja	Delno velja	Popolno ma velja
Ker sem po službi / šoli utrujen/a	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ker se mi ne zdi pomembno	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ker prosti čas namenim prijateljem/družini	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ker prosti čas raje preživim na mobilnem telefonu / računalniku / tablici	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

XSPOL - Spol:

- Moški
- Ženski

XSTAR2a4 - V katero starostno skupino spadate?

- do 10 let
- 11 - 15 let
- 16 - 20 let
- 21 - 25 let
- 26 - 30 let
- 31 - 35 let
- 36 let ali več

XDS2a4 - Kakšen je vaš trenutni status?

- Učenec
- Dijak
- Študent
- Zaposlen
- Brezposeln
- Drugo:

XIZ1a2 - Kakšna je vaša najvišja dosežena formalna izobrazba?

- Nedokončana osnovna šola
- Osnovna šola
- Poklicna šola
- Srednja šola / gimnazija
- Višja šola
- Visoka šola / univerza
- Magisterij / doktorat

Q13 - Tip naselja, v katerem živite:

- Mestno
- Primestno
- Manjše strnjeno naselje
- Strnjeno vaško naselje
- Raztresene hiše / hiše na samem

PRILOGA B: STATISTIKE

Statistike za preverjanje prve hipoteze

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
kraj bivanja * čas interneta s prijatelji	224	81,2%	52	18,8%	276	100,0%

kraj bivanja * čas interneta s prijatelji Crosstabulation

% within kraj bivanja

		čas interneta s prijatelji		Total
		manj kot dve uri	več kot dve uri	
kraj bivanja	urbano	83,0%	17,0%	100,0%
	ruralno	72,6%	27,4%	100,0%
Total		77,2%	22,8%	100,0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	3,418 ^a	1	,065		
Continuity Correction ^b	2,851	1	,091		
Likelihood Ratio	3,484	1	,062		
Fisher's Exact Test				,078	,045
Linear-by-Linear Association	3,402	1	,065		
N of Valid Cases	224				

a. 0 cells (,0%) have expected count less than 4. The minimum expected count is 22,74.

b. Computed only for a 2x2 table

Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Nominal by Nominal	Phi	,124			,065
	Cramer's V	,124			,065
	Contingency Coefficient	,123			,065
Interval by Interval	Pearson's R	,124	,064	1,855	,065 ^c
Ordinal by Ordinal	Spearman Correlation	,124	,064	1,855	,065 ^c
N of Valid Cases		224			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

c. Based on normal approximation.

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
kraj bivanja * vikend čas interneta s prijatelji	224	81,2%	52	18,8%	276	100,0%

kraj bivanja * vikend čas interneta s prijatelji Crosstabulation

% within kraj bivanja

		vikend čas interneta s prijatelji		Total
		manj kot dve uri	več kot dve uri	
kraj bivanja	urbano	81,0%	19,0%	100,0%
	ruralno	74,2%	25,8%	100,0%
Total		77,2%	22,8%	100,0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	1,458 ^a	1	,227		
Continuity Correction ^b	1,097	1	,295		
Likelihood Ratio	1,474	1	,225		
Fisher's Exact Test				,263	,147
Linear-by-Linear Association	1,452	1	,228		
N of Valid Cases	224				

a. 0 cells (,0%) have expected count less than 4. The minimum expected count is 22,74.

b. Computed only for a 2x2 table

Symmetric Measures

		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Nominal by Nominal	Phi	,081			,227
	Cramer's V	,081			,227
	Contingency Coefficient	,080			,227
	Pearson's R	,081	,066	1,206	,229 ^c
Ordinal by Ordinal	Spearman Correlation	,081	,066	1,206	,229 ^c
N of Valid Cases		224			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

c. Based on normal approximation.

Statistike za preverjanje druge hipoteze

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Gibanje med tednom * vikend čas interneta s prijatelji	225	81,5%	51	18,5%	276	100,0%

Gibanje med tednom * vikend čas interneta s prijatelji Crosstabulation

% within vikend čas interneta s prijatelji

		vikend čas interneta s prijatelji		Total
		manj kot dve uri	več kot dve uri	
Gibanje med tednom	1,00	25,9%	21,6%	24,9%
	2,00	74,1%	78,4%	75,1%
Total		100,0%	100,0%	100,0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	,389 ^a	1	,533		
Continuity Correction ^b	,193	1	,660		
Likelihood Ratio	,398	1	,528		
Fisher's Exact Test				,585	,335
Linear-by-Linear Association	,387	1	,534		
N of Valid Cases	225				

a. 0 cells (,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 12,69.

b. Computed only for a 2x2 table

Symmetric Measures

		Value	Approx. Sig.
Nominal by Nominal	Phi	,042	,533
	Cramer's V	,042	,533
	Contingency Coefficient	,042	,533
N of Valid Cases		225	