

'n Eksploratiewe ondersoek na adolessente se internetgebruik en die identifisering van moontlike risikofaktore ten opsigte van hulle psigososiale welstand

An explorative study of adolescents' internet usage and the identification of possible risk factors regarding their psychosocial wellbeing

PETRO VAN DER MERWE

Departement Sielkunde, Kollege vir Menswetenskappe
Universiteit van Suid-Afrika, Pretoria
E-pos: Vdmerp1@unisa.ac.za

CECELIA JANSEN

Departement Opvoedkundige Bestuur en Leierskap,
Kollege vir Opvoedkunde
Universiteit van Suid-Afrika, Pretoria
E-pos: janseca@unisa.ac.za



Petro van der
Merwe



Cecelia Jansen

PETRO VAN DER MERWE is tans 'n lektor in die Departement van Sielkunde aan die Universiteit van Suid-Afrika. In 2009 verwerf sy haar MA-graad in Sielkunde aan die Universiteit van Suid-Afrika. Haar verhandeling verskaf riglyne aan skoolbestuur en onderwysers vir die gebruik van Emosionele Intelligensie (EI). In 2012 verwerf sy haar DLitt et Phil-graad in Sielkunde, ook aan die Universiteit van Suid-Afrika. Sy het navorsing oor sielkunde, kubersielkunde en opvoedkunde in haar tesis gekombineer om 'n opvoedkundige intervensie te skep wat emosionele intelligensie bevorder en adolessente leer om nuwe digitale media, soos die internet en selfone, eties en verantwoordelik te gebruik. Haar publikasierekord sluit artikels oor 'n skoolgebaseerde sosiaal-emosionele program as strategie teen misdaad en geweld by skole in. Sy het reeds verskeie referate by nasionale en internasionale kongresse gelewer. Sy fasiliteer werksinkels en bied kursusse aan oor die gebruik van EI in skoolbestuurpraktyke en opvoeding vir skoolhoofde, onderwysers en ouers. Sy is nou betrokke by die Gemeenskapsdiensprojek *Embrace our children* en is in 2009 deur die Suid-Afrikaanse Polisie diens genader om hul te ondersteun met die ontwikkeling van 'n *National Action Plan for School Safety*. Die projek beoog dat skoolrade en polisie diens

PETRO VAN DER MERWE is currently a lecturer in the Department of Psychology at UNISA. In 2005, she obtained a BA degree (cum laude) in Health Sciences and Social Services (with specialisation in the Professional Context). She subsequently obtained an Honours degree in Psychology (with distinction), followed by a Master's degree in Psychology in 2009. Her thesis provides guidelines for school management teams and teachers on using Emotional Intelligence (EI). She completed her Doctor's degree in Psychology on the relationship between adolescent violence and new electronic media technology in November 2012. She published widely and presented a variety of papers both locally and internationally, with emphasis on this research theme. She is involved extensively in research projects on the topic of emotional intelligence in the school environment. She also runs workshops to show teachers how to implement emotional intelligence in the classroom.

<p>skoolraad protokool ontwikkel sodat beide vennote 'n duidelike begrip het van die onderskeie rolle, prosedures en besluitnemingsbemaagtiging van sowel die polisie- as die skoolpersoneel.</p>	
<p>CECELIA JANSEN is 'n mede-professor in die Departement van Opvoedkundige Bestuur en Leierskap aan die Universiteit van Suid-Afrika. Sy verwerf die graad BEd in Ouerleiding (met lof) aan die Universiteit van Pretoria, en daarna agtereenvolgens die grade BA in Tale, Spraak en Drama (met lof) en HED in Didaktiek (met lof) aan die Noordwes-Universiteit. Sy verwerf haar MEd in Opvoedkundige Sielkunde (met lof) sowel as haar DEd in Opvoedkundige Sielkunde aan die Universiteit van Suid-Afrika. Haar akademiese navorsing fokus hoofsaaklik op die rol wat Emosionele Intelligensie (EI) speel in 'n opvoedkundige konteks met spesifieke verwysing na onderrigbestuur en leierskap. Sy het wyd gepubliseer, waaronder talle artikels in geakkrediteerde akademiese tydskrifte en boeke. Sy lewer verskeie referate en fasiliteer werksinkels by nasionale en internasionale vakkongresse met die belangrikste fokus EI. Sy is nou betrokke by Gemeenskapsdiensprojekte en is tans projekbestuuder van die gemeenskapsdiensprojek <i>Embrace our children</i> in die Kollege van Opvoedkunde.</p>	<p>CECELIA JANSEN is currently an Associate Professor in the Department of Educational Leadership and Management at UNISA. Her main academic and research interests concern the important role that Emotional Intelligence (EI) can play in an educational context. She has published in both locally and internationally accredited journals and presented a variety of papers in South Africa and abroad with emphasis on this research theme. The caring role of the educator with particular emphasis on a positive, sensitive and understanding approach is the main concern of this presenter. Accordingly, an invitational and friendly climate has to be emphasised to ensure that the learner – as a person-in-totality – feels valued by his/her teacher.</p>

ABSTRACT

An explorative study of adolescents' internet usage and the identification of possible risk factors regarding their psychosocial wellbeing

The world in which children grow up today is increasingly multimodal due to ever new technologies. These technologies shape what it means to be literate in the 21st century as it continues to impact on how information is communicated and exchanged. This naturally determines the skills adolescent learners need – and raises the question whether the current media literacy curriculum for secondary schools recognises these all-important skills. Teachers cannot afford to ignore or trivialise the complex social, intellectual and emotional functions of digital technologies in the lives of young people. In order to reach today's learners, teachers need to be responsive to learners' experience with their culture — which is what they experience through television, movies, YouTube, the internet, Facebook, music and gaming. When teachers learn more about learners' choices, the first thing they will notice is the vast difference between their own as opposed to their learners' frames of reference. When it comes to media and technology, every two years brings a new set of changes in the landscape of their daily life. Even if a teacher is only a few years older than his or her learners, there may be important differences because technology tools are changing at such a rapid pace. That is why it is imperative that teachers keep abreast of the latest information about the different media and technology choices learners make at home (and at school) on a daily basis. The effective development of digital media literacy in secondary schools should be seen as a process of professional, interprofessional and curricular development as much as learner development. This study reminds us that digital media literacy is multidimensional. The nature and extent of the digital

media literacy an individual needs and develops largely depend on the purposes for which they use new media. Different social groups may also require different forms of digital media literacy, depending on their motivations for new media use. Teachers therefore need to guard against a reductive or mechanistic approach when assessing the levels of digital media literacy in adolescent learners. The digital media generation is no better and no worse than any other generation, but, like every other preceding generation, it is unique. Consequently, this generation requires a unique brand of education that will enable them to realise their personal dreams and serve the society of which they are a part. The media literacy education secondary schools offered in previous generations, whether successful or not, will not suffice for this generation of adolescents. They are different, as their times are different. Although the internet has infinite advantages, it also poses many dangers, including victimisation of adolescents and the development of psychosocial problems. This research shows to what extent South African adolescents are engaged in online activities that pose risks, to what extent their parents are aware of it and are able to eliminate those threats, as well as the necessity of digital media literacy education that focuses specifically on emotional intelligence, a prerequisite for adequate social adjustment. Because very little information about South African adolescents' digital media lives, and parents' knowledge of their adolescents' activities in cyberspace is available, the researchers compiled parent and learner questionnaires in order to obtain such information. Adolescents are young. They are at an age where they are grappling with who they are, experimenting with all sorts of identities, while dealing with intensified libidinal and aggressive drives. And cyberspace is the perfect place to give their whirlwind of emotions free rein. They do not fully understand the ramifications of some of their actions. The misperception of invisibility and lack of tangible feedback on the consequences of these actions negatively impact on their behaviour. The research showed that adolescents today need a type of education that promotes their emotional intelligence. This will enable them to establish and strengthen healthy relationships – in the online as well as the real world.

KEYWORDS: adolescence; internet usage; emotional and interpersonal skills; social adjustment; emotional intelligence; digital media literacy

TREFWOORDE: adolessensie; internetgebruik; emosionele en interpersoonlike vaardighede; sosiale aanpassing; emosionele intelligensie; digitale media-geletterdheid

OPSOMMING

Nuwe digitale media, soos die internet en selfone, het 'n integrerende deel van adolessente se lewens geword. Die doel van die ondersoek waarop hierdie artikel gebaseer is, is om te bepaal watter uitwerking adolessente se gebruik van hierdie media op hulle sielkundige welstand en vlak van sosiale aanpassing het. Die betrokke hoofargument is dat kommunikasie deur middel van hierdie media ten koste van belangrike sosiale interaksie in die ware lewe plaasvind – interaksie wat noodsaaklik is om gesonde verhoudings op te bou.

Die navorsing dek die mate waartoe Suid-Afrikaanse adolessente besig is met aanlyn bedrywighede wat gevare inhou, in watter mate hulle ouers bewus is daarvan en die gevare kan uitskakel, en die noodsaaklikheid van onderrig in digitale media-geletterdheid wat spesifiek klem lê op emosionele intelligensie, 'n voorvereiste vir goeie sosiale aanpassing.

Vyf-en-tagtig (85) leerders (13–15 jaar oud) van drie skole in Gauteng Provinsie en hulle ouers het onderskeidelik 'n leerder- en ouervraelys oor die gebruik van nuwe digitale media en tegnologie ingevul. Om 'n verband tussen adolessente se emosionele vaardighede en hulle gedrag in die virtuele wêreld te kan identifiseer, behels 'n groot mate van inligtingvertolking, wat daartoe gelei het dat die studie binne 'n narratiewe kwalitatiewe metodologiese raamwerk uitgevoer is.

Die navorsing het aan die lig gebring dat adolessente tans 'n vorm van onderrig nodig het wat hulle emosionele intelligensie bevorder, sodat hulle digitale media kan gebruik om gesonde verhoudings op te bou en te versterk – in sowel die aanlyn wêreld as die werklikheid.

1. INLEIDING

Adolessente se bedrywighede op die internet en selfone is 'n hele kultuur op sy eie – kuberkuultuur. Volgens Silver en Massanari (2006) is kuberkuultuur die manier waarop adolessente die internet en selfone gebruik om te werk, speel en sosialiseer. Die karakterisering van hierdie sosiale verhoudings, asook ondersoeke na die verband tussen adolessente se digitalemedia-geletterdheid en aanlyn sosiale gedrag is belangrik in ontwikkelingsielkunde, want dit is tydens adolessensie dat 'n individu se interaksie met sy of haar portuurgroep waarskynlik die grootste invloed op sy/haar gedrags- en sosiale ontwikkeling het.

Emosionele intelligensie is die bron van die emosionele en interpersoonlike vaardighede wat nodig is om sosiaal goed aangepas te wees. In 'n poging om te bepaal of internetgebruik wel 'n nadelige uitwerking op adolessente se sielkundige welstand en vlak van sosiale aanpassing het, is dit dus belangrik om eerstens te verstaan wat emosies is, en presies wat emosionele intelligensie behels.

2. EMOSIES

Die meeste navorsers op die gebied van emosies het die grootste deel van die vorige eeu 'n kultuurteorie aangehang: Daar is geglo emosies is kultuur-spesifieke aangeleerde vorms van gedrag wat iemand net kan ervaar nadat hy of sy dit by ander mense waargeneem het (Creed & Beale 2008). Ekman (2003:43) het egter ontdek dat sekere emosies nie aangeleer word nie, maar in werklikheid aangebore is. Hierdie navorsers het woede, walging, vrees, vreugde, hartseer en verbasing geklassifiseer as emosies wat in alle kulture voorkom, en hulle *basiese emosies* genoem. Mense gee op verskeie maniere uitdrukking aan emosies, waarvan die vernaamstes die volgende behels (Creed & Beale 2008:225):

- **Geskrewe taal.** Mense gebruik dikwels stories, gedigte en persoonlike briewe om uitdrukking aan hulle emosies te gee. Hulle kan presies beskryf hoe hulle voel deur emotiewe woorde soos *gelukkig*, *hartseer* of *ekstasies* te gebruik (Wang, Predinger & Igarashi 2004:1172).
- **Spraak.** Mense kan spraak gebruik om eenvoudig te sê watter emosies hulle ervaar. Toonhoogte (vlak, omvang en afwisseling), tempo en volume is die belangrikste parameters wanneer 'n mens praat om uitdrukking aan jou emosies te gee (Bartneck 2001:279).
- **Gesigsuitdrukkings.** Die mens het 'n uitsonderlike vermoë om emosies in gesigsuitdrukkings te lees. Navorsing het bewys dat mense die emosionele uitdrukking op iemand se gesig akkuraat kan interpreteer deur op die persoon se mond, wange, oë, wenkbroue en voorkop te let (Ectoff & Magee 1992:227).
- **Gebare en lyftaal.** Dit impliseer die betekenis wat verskillende kop-, hand- en liggaamlike bewegings het, soos dat 'n kopknik van iemand wat luister, te kenne gee dat die persoon saamstem of verstaan. Gebalde vuiste kan weer 'n teken wees dat iemand 'n intense emosie, soos vrees, woede of opwinding, ervaar (Givens 2002:38).

Een van die grootste nadele van rekenaars is dat hulle nie sensoriese organe soos oë of ore het om emosionele reaksies te kan sien nie (Gratch & Marsella 2005). Daar word wel vordering gemaak met sagteware wat emosies in 'n stem kan herken, asook met toepassings wat subtiële

gesigsbewegings kan volg en fisiologiese tekens wat met emosies verband hou, kan meet (Carberry en De Rosis 2008), maar daar lê nog 'n lang pad voor voor rekenaars emosies geloofwaardig, met die regte intensiteit, en op die regte oomblik sal kan weergee – met ander woorde, emosionele reaksies wat soortgelyk is aan dié van die mens (Trappl, Petta & Payr 2003).

Die talle nieverbale tekens wat 'n mens lei wanneer jy van aangesig tot aangesig met iemand kommunikeer, vorm dus nie deel van aanlyn-kommunikasie nie, wat dit 'n “koue” en daarom problematiese manier van kommunikeer maak (Mueller 2000:1). Aanlyn-bedrywighede versterk byvoorbeeld 'n hele aantal sosiaal-sielkundige probleme, waaronder die fundamentele attribusiefout. Dit is wanneer mense ander mense se foute as kenmerkend van daardie persone beskou, maar goeie verduidelikings vir hulle eie foute het, wat dié dus atipies maak: Jou e-pos het spelfoute in omdat jy dom en lui is; die telefoon het net my aandag afgetrek (Mueller 2000:1). Daarbenewens is baie aanlyn-bedrywighede asinchronies, met ander woorde, my beurt en dan jou beurt, nie gelyktydig, soos wanneer mense van aangesig tot aangesig met mekaar kommunikeer nie (Birnbaum 2000). Die gevolg is dat mense stereotipes gebruik om inligting oor ander mense wat hulle nie het nie, te verskaf, wat uiteraard tot probleme lei (McKenna & Bargh 2000).

3. EMOSIONELE INTELLIGENSIE

Emosionele intelligensie is al vir 'n geruime tyd 'n gewilde onderwerp onder gedragsielkundiges, wat probeer verstaan hoe mense hulle emosies eien, beoordeel en beheer.¹ Segal (2008) glo emosionele intelligensie is die vermoë om jou eie sowel as die mense rondom jou se emosies te herken, die moontlike uitwerking van jou emosies op ander mense in gedagte te hou, en al die emosies in verhoudings, asook in besluitneming en probleemoplossing in ag te neem. Emosionele intelligensie omvat ook die maniere waarop jy met ander mense omgaan wat hulle na jou toe aantrek.

Emosionele intelligensie impliseer dus vier belangrike vaardighede:

- om emosies akkuraat te eien (bewustheid van die self);
- om emosies te gebruik om denkprosesse aan die gang te sit (beheer van die self);
- om emosionele betekenis te verstaan (sosiale bewustheid), en
- om emosies só te beheer dat jy goeie verhoudings opbou en behou (die beheer van verhoudings) (Segal 2008).

Skoolkinders se vermoë om inligting te memoriseer, probleme op te los, woorde te spel en wiskundige berekenings te doen, kan maklik met geskrewe toetse bepaal en as punte op 'n rapport aangedui word. Hierdie intellektuele vermoëns bepaal uiteindelik watter loopbane hulle aangeraai word om te volg en deur watter tersiêre inrigtings hulle aanvaar word (Segal 2008). Intellektuele intelligensie speel egter gewoonlik 'n minder belangrike rol in hoe suksesvol iemand is as emosionele intelligensie (Cherniss et al. 2006). Almal van ons ken mense wat akademies briljant, maar sosiaal heel onbevoeg is. Wat hulle kortkom, is emosionele intelligensie (Cherniss et al. 2006).

Emosionele intelligensie berus op vyf belangrike vermoëns:

1. Die vermoë om spanning vinnig te verminder.
2. Die vermoë om jou emosies te herken en te beheer.
3. Die vermoë om doeltreffend nieverbaal met mense te kommunikeer.
4. Die vermoë om humor en speelsheid te gebruik om uitdagings te hanteer.
5. Die vermoë om konflik op 'n positiewe manier en met selfvertroue op te los (Segal 2008).

¹ Kyk onder meer Goleman (1996); Cherniss, Extein, Goleman & Weissberg (2006); Mayer, Caruso & Salovey (2000); Salovey & Mayer (1990).

Enige mens kan hierdie vyf vermoëns op enige tydstip aanleer. ’n Mens verkry emosionele intelligensie egter nie op die gewone intellektuele manier nie – dit moet op ’n emosionele vlak verstaan en aangeleer word (Cherniss et al. 2006). Hierdie vorm van leer berus op wat iemand sien, hoor en voel. Omdat emosionele intelligensie juis niekognitiewe vermoëns en vaardighede is, is die enigste betroubare manier om dit te meet ook deur middel van toetse wat kriteria as verwysing gebruik (teenoor IK-toetse wat norms as verwysing gebruik).

Die feit dat soveel selfone ’n mens toegang tot die internet gee, het tot gevolg gehad dat die internet ’n integrerende deel van adolessente se lewens geword het. Hulle is pal besig om deur middel van die internet te kommunikeer, dus selde verbaal of van aangesig tot aangesig, wat die aanleer van emosionele vaardighede belemmer. Volgens Bradberry en Greaves (2009) is die grootste fout wat mense maak wanneer hulle aanlyn kommunikeer, dat hulle nie in ag neem wat die persoon wat die boodskap gaan ontvang, se reaksie gaan wees wanneer hy of sy dit lees nie; met ander woorde, hulle laat die ander persoon se perspektief buite rekening. Mense is so ingestel op wat hulle wil sê en hoe hulle dit gaan sê dat hulle nie daaraan dink hoe die boodskap ontvang gaan word nie. Daarteenoor plaas ’n mens jouself baie makliker in iemand anders se skoene wanneer jy van aangesig tot aangesig met hulle gesels, omdat jy kan sien hoe hulle reageer op wat jy sê.

3.1 Emosionele vaardighede en die internet

Daar is uiteenlopende beskouings van die internet wat emosies betref. Aan die een kant word dit as ’n komplekse tegniese stelsel beskou wat kommunikasie van emosies stroop en verhoudings onpersoonlik maak (Staples 2004). As emosies wel na vore kom, word dit as onbetroubaar, vals en onwerklik beskou, met ’n legio stories van mense wat voorgee wat hulle nie is nie om dit te beaam. Aan die ander kant word die internet as ’n wêreld van uiterstes uitgebeeld: seks, geweld, rassisme en godsdienstige fanatisme (Gorman & McLean 2009). Volgens hierdie beskouing is dit moontlik om baie sterk emosies aanlyn oor te dra. Vuurspoeg (“flaming”) is byvoorbeeld ’n algemene fenomeen – wanneer mense hulleself verloor en woedend lostrek vanuit hulle gewaande veiligheid dié kant van die skerm (Orlik, Anderson, Day & Patrick 2007). Volgens Kirsh en Becker (2006) is hierdie tekort aan selfbeheersing egter nie tot die aanlyngemeenskap beperk nie, maar deel van ’n algemene neiging om onbetueld individualisties te wees en ander mense glad nie in ag te neem nie.

Soos Lewis (2001) in sy boek *Next: The future just happened* opmerk, sien adolessente die internet as ’n transformasiemedium – een wat hulle toelaat om hulle saai identiteit vir aansienlik interessanter identiteite te verruil. Lewis (2001) noem as voorbeeld die 15-jarige seun wat hom onder ’n skuilnaam as ’n 25-jarige regsgeleerde voorgedoen en vir ’n internet-inligtingsdiens gewerk het. Hy het nie in die minste skuldig gevoel daarvoor nie, en dit het hom ook geensins afgeskrik toe regte prokureurs die waarheid ontdek en hom daarvan beskuldig het dat hy ’n bedriëër is nie. Toe hy gevra is of hy ooit die wet gelees het, het hy gesê boeke verveel hom, wat ’n mens laat aflei dat hy alles wat hy nodig gehad het om te weet, op die internet gekry het.

Vandag se adolessente is dus ’n generasie van die internet, waar almal skuilname het, waar ’n storie waar is net omdat jy dit daar vertel, en waar adolessente ’n ouer, interessanter en/of meer invloedryke self kan skep net wanneer hulle wil. Dit beteken ook dit bied adolessente wat emosioneel broos is die geleentheid om ’n nuwe, vals, selfgeskepte identiteit aan te neem (Staples 2004).

Emosionele intelligensie is ’n tipe sosiale intelligensie wat jou in staat stel om jou eie en ander se emosies te monitor, en om hierdie inligting te gebruik om jou eie denke en gedrag te bepaal. Interaksie deur middel van byvoorbeeld Facebook, Twitter, e-pos, sms of WhatsApp help ons om met mense te kommunikeer. Engelberg en Sjöberg (2004) het ’n reeks batterytoetse gedoen om te bepaal of emosionele intelligensie volgens internetgebruik wissel. Een-en-veertig individue

van 18 tot 21 jaar het aan die toetse deelgeneem, wat onder andere hulle vlak van eensaamheid, internet-verslaafdheid, en vermoë om emosies in sosiale situasies te eien, gemeet het. Die bevindings van die studie het getoon dat mense met 'n hoë en mense met 'n lae internetgebruiksfrekwensie in 'n paar opsigte van mekaar verskil.

Engelberg en Sjöberg (2004:44) se batterytoetse dui aan dat mense wat dikwels die internet gebruik, se emosionele intelligensie laer is as dié van mense wat dit minder dikwels gebruik. Hulle het dus nie die emosionele bevoegdheid wat kenmerkend van hoë emosionele intelligensie is, wat nodig is om sosiaal goed aangepas te wees nie. Een moontlike verklaring hiervoor is dat mense wat 'n hoë emosionele intelligensie het eenvoudig nie dikwels die internet gebruik nie. Omdat hulle meer sensitief is vir ander se gevoelens, verkies hulle om van aangesig tot aangesig met mense te kommunikeer – die soort interaksie wat die internet nie kan ewenaar nie.

Wat ook interessant is van die genoemde studie se bevindings, is dat mense met 'n hoë internetgebruiksfrekwensie meer afwykende en idiosinkratiese waardes aanhang, 'n kleiner sosiale netwerk in die regte lewe het – soos hulle laer telling op die balansskaal aantoon – en groter eensaamheid ervaar (Engelberg & Sjöberg 2004). Die waardes wat hierdie outeurs in hulle studie gemeet het, was in die dimensie van vryheid en prestasie, tradisie en hiërargie, gelykheid en geregtigheid, en stimulasie/opwinding. Die afwykende waardes in die genoemde studie beteken eenvoudig dat mense met 'n hoë internetgebruiksfrekwensie se telling van die gemiddeld in hierdie dimensies afwyk. Dit kan wees dat mense wat afwykende waardes het eerder tyd op die internet spandeer as om 'n sosiale lewe in die regte lewe te hê (Singh 2010). Dit kan egter ook wees dat baie tyd op die internet tot gevolg het dat mense blootgestel word aan afwykende waardestelsels en uiteindelik daardie waardes aanneem. Volgens Singh (2010) is verdere navorsing oor die verband tussen internetgebruik en afwykende waardes nodig om te bepaal wat die oorsaaklike rigting is.

Ons sien egter al hoe meer hoe aanlynkommunikasie aangesig-tot-aangesig-kommunikasie vervang. Persoonlike interaksie help die ontvanger sowel as die kommunikeerder om emosionele vaardighede aan te leer, soos om emosies te reguleer, emosies te lees en te verstaan, en emosies op 'n konstruktiewe manier uit te druk. Hierdie emosionele vaardighede is onontbeerlik vir die verdieping van enige verhouding – en dit is juis hierdie vaardighede wat nooit in aanlynkommunikasie ontwikkel word nie. Dit is die rede waarom onderrig in digitale media-geletterdheid wat spesifiek klem lê op emosionele intelligensie van belang is vir vandag se adolessente.

'n Meer konstruktiewe benadering tot emosies en die internet is moontlik om eerder te vra watter emosionele en verhoudingsvaardighede in die virtuele wêreld nodig is, en hoe hierdie vaardighede aangeleer of verbeter kan word. Vier voorstelle in antwoord op hierdie vraag is die volgende:

3.1.1 *Lees aandagtig; dink wat jy skryf*

Bykans alle aanlyn-kommunikasie bestaan hoofsaaklik uit geskrewe teks. Emosionele en verhoudingsvaardighede is onontbeerlik om emosionele seine te kan opvang in wat ander mense skryf en bewus te kan wees van die emosionele impak van wat jyself skryf (Gratch & Marsella 2005). Omdat geskrewe teks bykans geen van die emosionele leidrade bevat wat 'n mens in aangesig-tot-aangesig-interaksie kry nie, is dit nog belangriker om spesifiek bewus te wees van hoe woorde gebruik word; met ander woorde, om in ag te neem watter oortuigings, waardeoordele en emosies woorde uitdruk en hoe die persoon wat dit gaan lees, dit gaan ervaar.

'n Mens moet dus in die eerste plek bewus wees van die emosionele aspek van geskrewe teks wanneer jy skryf (Cherniss et al. 2006). Adolessente moet op welke maniere ook al bewus gemaak word van hierdie faset van aanlyn-kommunikasie. 'n Mens kan ook die kleur, grootte en vorm van

woorde verander en teks animeer om emosionele betekenis oor te dra (Wang et al. 2004). Simbole soos :-) vir gelukkig wees en :-(vir hartseer wees, kan ook emosies oordra, en is veral gewild in domeine waar emosionele inligting kortkom, soos e-posse, kitsboodskappe en SMS'e (Creed & Beale 2008).

3.1.2 *Wees in beheer van jou eie emosies*

Wanneer 'n mens oor 'n afstand kommunikeer, soos deur middel van 'n e-pos, is dit baie maklik om iets wat geskryf is, te waninterpreteer en bedoelings daarin te lees wat nie noodwendig daar is nie. Die aanlynwêreld vereis dat 'n mens 'n duidelike onderskeid moet tref tussen jou eie emosies, die emosies wat jy aan ander mense toeskryf, en wat ander mense regtig dink en voel (Scott & Nass 2007:53).

Dit help om jouself af te vra wat jy voel en hoe jy hierdie gevoelens uitdruk in wat jy skryf. Die ideaal is dat 'n mens ook 'n verduideliking moet kan vra as jy twyfel oor wat iemand bedoel het (HayGroup 2011). Dit kan egter moeilik wees in 'n wêreld waar almal vinnige resultate verwag en emosies as oorbodig beskou word. Volgens die HayGroup (2011) bestaan daar die behoefte om 'n klimaat van omgee te skep waarin almal bewus is daarvan dat die spoed van kommunikasie die kwaliteit daarvan kan benadeel, veral as die spoed daartoe lei dat mense potensiële misverstande en konflik ignoreer.

3.1.3 *Werk waarderend saam*

As 'n mens in 'n span saamwerk, veral aanlyn, moet jy 'n sekere mate van selfbeheersing toepas, asook respek vir die ander persone hê en hulle gevoelens in ag neem. Misplaaste of swak-gekose woorde kan baie skade aanrig (Carroll 2003). Dit is veral in die geval van 'n aanlynspan noodsaaklik dat die werk duidelik uiteengesit moet word en almal dit moet verstaan (HayGroup 2011). Dit is ook belangrik om al die lede van die span aan te moedig. Dit help baie om erkenning aan hulle waarde te gee en jou waardering vir hulle insette uit te spreek. Mense gee mekaar eenvoudig nie genoeg komplimente wanneer hulle in 'n span saamwerk nie. 'n Mens moet ook oop wees vir ander se voorstelle en hulle idees inspan, hoe vreemd die idees ook al vir jou mag klink. Jy moet terselfdertyd jou eie opinie kan lug sonder om aggressief of dominerend voor te kom (HayGroup 2011).

Die ideaal is dat adolessente hulle idees met hulle aanlyn-portuurgroep moet kan bespreek. Dit sal hulle nie net die meeste uit ander se ondervinding laat put nie, maar hulle ook help om hulle eie gedagtes duidelik te verwoord en te besef dat hulle eie ondervinding ook waarde het (Tarpley 2001).

3.1.4 *Help ander leer*

Nog 'n gebied waarop emosies 'n deurslaggewende rol kan speel, is dié van leer. Die vermoë om emosies en empatie deur middel van lyftaal te wys, is van kardinale belang vir doeltreffende onderwyser-leerder- en leerder-leerder-interaksie (Cooper, Brna & Martins 2000). Begrip en aanvaarding van idees en gevoelens, kritiek, stilte, en bevraagtekening bevat almal nieverbale elemente van interaksie (Knapp & Hall 2013). Volgens Cooper et al. (2000) kan emosies mense motiveer en aanmoedig; dit kan hulle help om hulle doelwitte te bereik.

Dit help baie om die prosen van leer in gedagte te hou wanneer 'n mens iemand anders help leer. Die hele konsep van leer, veral aanlyn, is besig om weg te beweeg daarvan om inligting te verskaf om ander bewus te maak van leerprosesse en hulle te help om self hierdie prosesse te bemeester (Scott & Nass 2007:53).

4. METODOLOGIE

4.1 Die navorsingsdoelwitte

Daar bestaan weinig navorsingsbevindings oor en riglyne vir adolessente se blootstelling aan digitale media binne die Suid-Afrikaanse konteks. Daarteenoor word daar minstens 20 jaar reeds in die buiteland navorsing gedoen oor adolessente leerders wat baie aan nuwe media blootgestel is en die psigososiale gevare wat daarmee verband hou, insluitende om kuberboelies of slagoffers van hierdie boelies te word. Die navorsing wat in ander lande gedoen is, bevat waardevolle bevindings oor hierdie probleme en metodes oor hoe om dit te hanteer, asook riglyne vir opvoedkundige programme oor digitalemedia-geletterdheid wat by skoolkurrikulums ingesluit is.

Omdat baie min inligting oor Suid-Afrikaanse adolessente se digitalemedia-lewens, asook oor Suid-Afrikaanse ouers se kennis van hulle adolessente se aktiwiteite in die virtuele wêreld beskikbaar is, het ons ouer- en leerdervraelyste opgestel om sodanige inligting te bekom. Dit het aanvanklik voorgekom of die vraelyste 'n deeglike instrument was, maar dit het gedurende die ondersoek duidelik geword dat baie moontlike ondersoekterreine nie verken is nie. Ons het dus geput uit die narratiewe ontleding van die besprekings wat handel oor leerdergedrag, oortuigings, houdings, menings, gevoelens, verwagtinge, selfklassifisering, en vlak van betrokkenheid by digitale media om kwalitatiewe resultate te genereer. Die ouers en leerders se onderskeie persepsies is vasgelê en denktendense is geïdentifiseer ten einde 'n samehangende beeld te verskaf.

Narratiewe sielkunde is gebaseer op 'n filosofie oor die menslike aard wat die individu se subjektiewe interpretasie van die werklikheid as deel van 'n deurlopende proses wat persoonlik, dog gedeel is in 'n sosiale konteks, beklemtoon (Esquivel & Flanagan 2007). Die primêre fokuspunt van 'n narratiewe benadering is mense se weergawes van hulle ervarings.

4.2 Media-en-tegnologie-opname onder leerders en ouers

Vyf-en-tagtig (85) leerders (13–15 jaar oud) van drie skole in Gauteng Provinsie en hulle ouers het onderskeidelik 'n leerder- en ouervraelys oor die gebruik van nuwe digitale media en tegnologie ingevul. Een-en-vyftig persent (51%) van die leerders was vroulik en 49% manlik. Nege-en-vyftig persent (59%) van die leerders was in 'n skool uit die middel- tot hoër sosioëkonomiese klas, en 41% in 'n skool uit die laer sosioëkonomiese klas.

In die opname onder die ouers was 58% vroulik en 42% manlik. Hulle het onderskeidelik 61% en 39% van die skole uit die middel- tot hoër sosioëkonomiese klas en dié uit die laer sosioëkonomiese klas verteenwoordig.

Ons het die Gautengse onderwysdepartement, asook die deelnemende skole se hoofde en bestuursliggame se goedkeuring verkry om die navorsing te onderneem. Al die leerders en ouers wat gekies is om aan die studie deel te neem, moes deur middel van 'n inligtingsvel en toestemmingsvorm aandui of hulle belangstel om aan die studie deel te neem. 'n Ouer of voog moes ook toestemming gee voor 'n leerder aan die studie kon deelneem. As 'n leerder verkies het om nie deel te neem nie of nie 'n toestemmingsbrief gehad het nie, is geen van sy of haar stellings in die data opgeneem nie.

5. BEVINDINGS

Ons wil dit graag op hierdie punt beklemtoon dat die bevindings van die empiriese studie uitsluitlik bedoel is om ouers en sekondêreskool-onderwysers te oorreed om oor die belangrikheid van digitalemedia-geletterdheid te besin. Daar word nie op enige statistiese veralgemeenbaarheid staatgemaak wat hierdie resultate betref nie. Aangesien die studie egter verskillende soorte skole

in verskillende gebiede betrek het, kan analogieë aangetoon en as 'n basis vir verdere navorsing gebruik word.

5.1 Leerders se digitale landskap

Die opname onder die leerders het getoon dat 79% van die leerders toegang tot die internet gehad het. 'n Groot meerderheid (73,2%) het aangedui dat hulle dit deur middel van hulle selfone verkry.

5.2 Wat leerders graag op die internet doen

Behalwe om inligting vir skooltake te soek, was interaktiewe speletjies en interpersoonlike kommunikasie die hoofredes waarom die leerders die internet gebruik het. Die opname het getoon dat die leerders sosialenetwerk-webwerwe sowel as Mxit, WhatsApp en BlackBerry Messenger (BBM) gebruik het om nuwe vriende te maak, by geselsgroepe aan te sluit, met bestaande vriende te kommunikeer, en private boodskappe uit te ruil. Volgens die literatuur is dit alles bedrywighede wat deel van adolessente se sosiale ontwikkeling vorm.

5.3 Gewildste bedrywighede

Die opname het getoon dat die gewildste bedrywighede op die internet was om inligting te soek (68,7%), inhoud af te laai (50,2%), en inligting vir skooltake te kry (39,8%). Om die internet te gebruik om te kommunikeer, was ook baie gewild – deur middel van Facebook: 32,5%, e-posse: 30%, gesels: 20,4%, en kitsboodskappe: 16,8%.

5.4 Sosiale interaksie

Die opname het getoon dat Facebook die gewildste sosialenetwerk-webwerf was. Twee-en-dertig persent (32%) van die leerders het Facebook vir 'n hele aantal bedrywighede gebruik. Die meeste het hulle profiele as private plekke gesien waarop hulle gedetailleerde persoonlike inligting kon plaas. Bykans die helfte (42,2%) het byvoorbeeld 'n profielfoto opgelaai, en vier uit elke tien het die naam van hulle skool, foto's van vriende en familie, of hulle e-posadres verskaf.

Benewens dat die leerders graag persoonlike foto's op sosialenetwerk-webwerwe geplaas het, het 39,6% van hulle bevestig dat hulle 'n "kubervriend" ontmoet het met wie hulle gereeld kommunikeer. Bykans die helfte (42,2%) het aangedui dat iemand hulle al oor "iets ontstellends" genader het.

Hierdie persentasies dui aan dat die internet 'n ál belangriker plek word om mense te ontmoet. Wat treffend is van die bevindings, is dat 75% van die leerders nog nooit 'n aanlynkennis in die regte lewe ontmoet het nie. Van dié wat wel het, het 73% dit as 'n goeie ervaring, en 27% dit as 'n slegte ervaring beskryf.

5.5 Aanlyn-identiteite

Die leerders het die internet ook gebruik om met hulle identiteit te eksperimenteer. Een-en-sestig persent (61%) het gesê hulle gee voor hulle is iemand anders op die internet. Die vraelys het vyf moontlike redes hiervoor verskaf, waarvan die leerders wat al voorgegee het om iemand anders te wees, die volgende drie gekies het: hulle wou flankeer (33%); hulle wou anders lyk as wat hulle in werklikheid lyk (23%), en hulle wou voel hoe dit is om ouer te wees (20%).

Hierdie persentasies dui daarop dat die internet adolessente 'n omgewing bied waarin hulle anoniem en onsigbaar voel. Alhoewel die leerders geweet het dat almal ander personas op die internet skep, het die opname aan die lig gebring dat baie van hulle verbaas was toe hulle uitgevind

het – in sommige gevalle toe hulle die persoon in lewende lywe ontmoet het – dat ’n persoon vir hulle geïek het. Wat interessant is, is dat hulle verwag het dat die persoon presies sou wees wat hy of sy gesê het hy/sy is – dit ten spyte van die feit dat hulle hulleself heel waarskynlik anders op die internet voorgestel het as wat hulle in werklikheid is.

5.6 Aanstoetlike webwerwe

Die leerders is uitgevra oor hulle ondervinding van verskillende soorte aanstoetlike webwerwe (webwerwe met pornografie, geweld of bloedvergieting, dobbel- en haatwebwerwe, en geselskamers vir volwassenes). Meer as drie uit elke tien leerders (34%) het doelbewus een of meer van hierdie webwerwe besoek, 35% het al per ongeluk daarop afgekom, en 31% het nog nooit sulke webwerwe besoek nie.

Wat opmerklik is, is dat meer as dubbeld soveel seuns as meisies hierdie webwerwe doelbewus besoek het – 41% van die seuns teenoor slegs 18% van die meisies. Sosioëkonomiese klas het ook ’n rol gespeel: Meer leerders van ’n skool uit die middel- tot hoër sosioëkonomiese klas het doelbewus een of meer van hierdie webwerwe besoek as leerders van ’n skool uit die laer sosioëkonomiese klas. Van die genoemde webwerwe is dié met pornografie die meeste besoek (22%), gevolg deur dié met geweld of bloedvergieting (20%) en geselskamers vir volwassenes (16%).

Wat ook interessant is, is dat minder leerders van ’n skool uit die middel- tot hoër sosioëkonomiese klas, en spesifiek minder seuns, die nodigheid daarvan ingesien het om beskerm te word teen sulke webwerwe as leerders van ’n skool uit die laer sosioëkonomiese klas. Hierdie bevinding dui daarop dat adolessente wat doelbewus aanstoetlike webwerwe besoek, dit as minder belangrik beskou om teen sulke webwerwe beskerm te word as adolessente wat dit nie doen nie.

5.7 Boelie en seksuele teistering

Daar was verskeie vrae oor boelie en seksuele teistering in die vraelys. Agt-en-dertig persent (38%) van die leerders het aangedui dat hulle op ’n stadium geboelie is, en 17% dat hulle seksueel geteister is. Die meeste van dié wat geboelie is, is deur middel van die internet geboelie – 62%. Twee-en-twintig persent (22%) het aangedui dat hulle by die skool geboelie is. In die geval van seksuele teistering was die prentjie omgekeerd: 43% het aangedui dat hulle by die skool of huis seksueel geteister is, en 12% dat hulle deur middel van die internet seksueel geteister is. Dié wat aangedui het dat hulle deur middel van die internet seksueel geteister is, is uitgevra oor die persoon wat dit gedoen het. Meer as die helfte het gesê dit was iemand wat hulle in die regte lewe geken het. Wat opmerklik is, is dat net 1% gesê het dit was iemand wat ouer as hulle was.

Nog iets wat opmerklik is, is dat presies dubbeld soveel leerders uit die middel- tot hoër sosioëkonomiese klas (56%) as dié uit die laer sosioëkonomiese klas (28%) geboelie is. Dit impliseer óf dat boelie baie minder in die laer as die middel- tot hoër sosioëkonomiese klas voorkom, óf dat boelie volgens verskillende kriteria gedefinieer word, wat toegeskryf sou kon word aan die verskillende skoolbesture en betrokke ouers se beskouing van hierdie fenomeen.

5.8 Wat ouers dink leerders graag op die internet doen

Die ouers is gevra of hulle kennis dra van waarvoor hulle adolessente die internet gebruik. Inligting vir skooltake het loshande gewen: 79% het aangedui dat hulle adolessente die internet een of twee keer per week hoofsaaklik vir skooltake gebruik, en 29% het aangedui dat hulle adolessente bykans nooit die internet vir hierdie doel gebruik nie.

Die leerders is gevra hoeveel keer per week hulle die internet vir skooltake gebruik. Slegs sowat ’n derde (31%) het aangedui hulle gebruik die internet een of twee keer per week vir

skooltake, en 18% het aangedui dat hulle bykans nooit die internet vir hierdie doel gebruik nie. Ouers is dus nie op hoogte van wat hulle adolessente op die internet doen nie.

5.9 Reëls in die huis

Die meeste van die ouers (68%) het aangedui dat daar reëls oor hulle adolessente se internetbedrywighede by die huis was. Die drie algemeenste reëls het betrekking gehad op

- hoeveel tyd die leerder op die internet spandeer,
- verbode webwerwe, en
- persoonlike inligting wat op die internet verskaf word.

Huisreëls impliseer dat een of albei ouers toesig hou. Twee-en-tagtig persent (82%) van die leerders het egter gesê dat daar nooit 'n volwassene teenwoordig was wanneer hulle die internet gebruik nie. Twintig persent (20%) het gesê dat niemand ooit toesig gehou het terwyl hulle die internet gebruik nie. Die meeste van die tuisrekenaars wat toegang tot die internet gehad het, was in 'n slaapkamer of 'n private deel van die huis.

In antwoord op die vraag of die leerders sekere internet-verwante onderwerpe met hulle ouers bespreek het, het die meeste (58%) aangedui dat hulle nog nooit enige van die gelyste onderwerpe met hulle ouers bespreek het nie.

Op hierdie punt wil ons graag die volgende noem: Ouers weet nie noodwendig genoeg van hulle adolessente se bedrywighede op webwerwe soos Facebook af nie. Daar is wel ouers wat probeer bybly by hulle adolessente se aanlynlewens en wat hulle teen potensiële gevare probeer beskerm, maar sosialenetwerk-webwerwe en ander, nuwer vorms van kommunikasie maak dit vir ouers al hoe moeiliker om hulle adolessente se aanlynbedrywighede te beheer en/of te beperk, wat adolessente al hoe meer outonoom maak. Daar was dan ook 'n negatiewe verband tussen die tyd wat die adolessente in die virtuele wêreld spandeer het en hulle verhouding met hulle ouers.

Die feit dat internetgebruik, wat 'n aansienlike deel van adolessente se tyd in beslag neem, kwalik in die huis bespreek word, is kommerwekkend. Ons wou vasstel of reëls oor adolessente se internetgebruik 'n verskil aan hulle aanlyngedrag maak, en die opname het getoon dat dit inderdaad 'n verskil maak. Skoolbesture behoort ouers dus aansienlik meer by digitaalmedia-geletterdheid te betrek.

5.10 Narratiewe verslae

Die narratiewe verslae van leerders help ons om vas te stel hoe hulle vermoë om emosioneel-intelligente gedrag te demonstreer, 'n kermeganisme in die onderrig van digitaalmedia-geletterdheid kan word met die doel om adolessente se etiese gedrag in die virtuele wêreld by te bring.

Die deelnemende adolessente het gerapporteer dat hulle deurentyd blootgestel was aan materiaal wat hulle veronderstel was om te verwerp. Soos een dit gestel het: "My ouers verstaan net nie. Ek is omring deur pornografie oral waar ek gaan. Dit is orals – in die fliks wat ek kyk, die tydskrifte wat ek lees, in musiekvideo's – dit is nie net op die internet nie." Hierdie narratiewe opmerking dui daarop dat adolessente nie skelm na pornografiese materiaal, speletjies of geweld hoef te kyk nie, maar eerder dat hulle konstant materiaal wat hulle weens hulle eie redes kies om te vermy, moet afweer.

Die konsep van emosionele intelligensie impliseer dat mense rasonele sowel as emosionele wesens is (Thingujam 2004). Aanpassing en behartigingsvermoë in 'n sosiale konteks hang van die integreerende funksionering van rasonele (kognitiewe) en emosionele (affektiewe) bevoegdhede af (Fineman 2000). Dit is om hierdie rede dat individue identifiseer watter emosies hulle ervaar,

die oortuigings en waardes ontdek wat daartoe aanleiding gee, en besluit watter aksie, indien enige, om in die lig daarvan te neem (Locke 2005).

6. BESPREKING

Hierdie navorsing het aspekte van digitaalmedia-gebruik aan die lig gebring wat problematies is omdat dit 'n nadelige uitwerking op adolessente se psigososiale welstand kan hê. Sekondêreskoolleerders het nog nie die oordeelsvermoë om altyd goeie besluite te neem nie, maar hulle is slim genoeg om te weet wat die gevolge van riskante praktyke is.

Adolessente se psigologiese welstand word ook bevorder as hulle op 'n daaglikse basis betekenisvolle interaksie met bekende individue en nabyvriende het (Gross, Juvonen & Gable 2002). Alhoewel digitale media toenemend belangrike sosialiseringsinstrumente tydens adolessensie is, word hierdie media ook vir asosiale vermaak gebruik (Louw, Louw & Ferns 2007). Familie-, vriendskaps- en romantiese verhoudings kan benadeel word wanneer digitale media gebruik word vir vermaak (byvoorbeeld speletjies), of om met vreemdelinge (in byvoorbeeld kletskamers) te kommunikeer (Blais, Craig, Pepler & Connolly 2008; Valkenberg & Peter 2007). Sommige kundiges is van mening dat die sosiale aard van hierdie speletjies 'n vriendskaps- en aanvaardingsleemte vul waarin die wêreld nie voorsien nie (Kalning 2011). Die eerste ding wat dikwels in 'n speletjie gedoen word, is om jouself en jou lewe te herskep (Wan & Chiou 2006). Suler (2004) gee te kenne dat 'n speletjie in baie gevalle as 'n behartigingstrategie gebruik word. 'n Gefrustreerde tiener wat kwaad is, begin byvoorbeeld Angry Birds, 'n woedekanaliserings-speletjie, speel om hom of haar te help om van daardie woede ontslae te raak. Om vir 'n uur lank jou woede “weg te speel”, is immers baie beter as om vir 'n minuut lank vir die mense rondom jou te gluur en/of op hulle te skree. Angry Birds is die snelsgroeiende rekenaar-/selfoon-/tabletspeletjie ter wêreld (Kalning 2011). Angry Birds bied adolessente dus 'n plek om deur middel van 'n speletjie uiting aan hulle woede teenoor die wêreld te gee. Om gekleurde voëls met 'n kettie in strukture vas te slinger, om varke dood te maak, is aggressief, maar terselfdertyd pret. Dit laat 'n speler toe om die negatiewe energie uit hom of haar na die speletjie wat hy of sy speel, te kanaliseer – 'n manier om van spanning ontslae te raak. Suler (2007) het bevind dat dit allermins ongewoon is dat mense aggressief raak in die virtuele wêreld. As gevolg van die disinhibisie-effek, stry, kritiseer, beledig en skel mense mekaar sonder veel aanleiding uit (Suler 2007). Dit kan die grondslag van die argument vorm dat die aanlynwêreld adolessente wel meer aggressief maak. Vieru (2009) wys weer daarop dat dit kan wees dat internetgebruik adolessente meer aggressief laat optree, of dat aggressiewe adolessente die internet opsoek.

Wanneer adolessente se internetgebruik hulle van hul egte sosiale verhoudings laat distansieer, of dit hulle sosiaal isoleer, beïnvloed hulle internetgebruik hulle psigologiese welstand dus negatief (Kraut, Patterson, Lundmark, Kiesler, Mukophadhyay & Scherlis 1998). Ons wil dit graag beklemtoon dat dit belangrik is om nie in die slaggat te trap om aan te neem dat tyd wat aan digitale media spandeer word, sinoniem is met tyd wat nie aan ander bedrywighede spandeer word nie. Dit is dus belangrik om te onthou dat baie bedrywighede nie in afsondering plaasvind nie. Net soos adolessente dikwels gelyktydig met verskeie digitaalmedia-bedrywighede besig is, doen hulle ook dikwels 'n klomp dinge gelyk waarvan sommige nie selfoon- of internet-verwant is nie. Hulle spandeer byvoorbeeld tyd saam met hulle ouers terwyl hulle televisie kyk, hulle oefen terwyl hulle na musiek luister of kuier, en hulle doen gewoonlik huiswerk met musiek op die agtergrond – en praat dikwels nog op die selfoon ook!

'n Mens se oordeel daaroor of adolessente baie of min tyd aan digitale media afstaan, berus op 'n subjektiewe, evaluatiewe siening van 'n spesifieke digitale medium en die relatief objektiewe

verwysingspunte waarmee 'n mens dit vergelyk. Dit staaf hierdie studie se argument dat navorsing op die gebied van kubersielkunde van deurslaggewende belang is om kinders en adolessente se moderne lewenstyl te verstaan. Die belangstelling in en besorgdheid oor die oormatige gebruik van die internet kan toegeskryf word aan die feit dat baie adolessente dit toenemend moeilik vind om tussen die virtuele wêreld en die regte wêreld te onderskei. Die mate waartoe die internet hulle lewens oorheers, word selfs deur eietydse humor gesuggereer, soos die ouer wat vir die kind moes sê: “Ons het jou nie van die internet afgelaai nie – jy is gebore.”

7. BEPERKINGS VAN DIE STUDIE

Retrospektief beskou, is dit duidelik dat die huidige studie sekere tekortkominge het. Die ondersoekgroep is in totaliteit beoordeel om 'n verband tussen adolessente se emosionele vaardighede en hulle gedrag in die virtuele wêreld te identifiseer, omdat van die standpunt uitgegaan is dat Suid-Afrikaanse adolessente as 'n eenheid hanteer behoort te word. Hoewel dit sekere voordele inhou, is ons tog van mening dat dit sinvol sou kon wees om die verskillende kultuurgroepe se gemiddelde tellings wat betref die adolessente se digitalemedia-lewens, en die ouers se kennis van hulle adolessente se aktiwiteite in die virtuele wêreld, met mekaar te vergelyk. Verder sou dit ook sinvol kon wees om die adolessente van die drie verskillende skole met mekaar te vergelyk. Sodoende sou moontlik bepaal kon word of die spesifieke konteks waarbinne die adolessente funksioneer, 'n rol in hulle gedrag in die virtuele wêreld speel.

Daar is verder slegs van vraelyste en narratiewe kwalitatiewe navorsing gebruikgemaak om 'n objektiewe beoordeling van digitalemedia-geletterdheid te verkry. 'n Bykomende kwalitatiewe element in die vorm van onderhoude met onderwysers en fokusgroepe uit die drie skole sou moontlik meer lig kon werp op digitalemedia-geletterdheid in die skoolkonteks en die uitkomst vir leerders.

8. AANBEVELINGS

In die lig daarvan dat nuwe digitale media 'n integrerende deel van adolessente se lewens is, dat die meeste ouers nie hulle adolessente teen die gevare wat hierdie media inhou, kan beskerm nie, en dat die internet ook besig is om 'n onmisbare deel van skoolbedrywighede te word, stel ons voor dat verskeie strategieë in skole gevolg moet word om te voorkom dat leerders aan die internet verslaaf raak en/of dit misbruik, byvoorbeeld in die vorm van kuberboelie. Hierdie strategieë is die volgende:

- Verskaf opleiding aan skool-administrateurs en onderwysers oor die volle omvang van internetmisbruik, sodat dit vanuit alle oorde voorkom kan word.
- Bied opvoedkundige programme oor internetverslawing aan wat spesifiek klem lê op emosionele intelligensie – programme wat soortgelyk is aan die voorkomingsprogramme oor alkoholverslawing. Lewensvaardigheidsprogramme wat adolessente leer wat die risikofaktore vir en gevaartekens van internetverslawing is, kan daartoe lei dat dit vroeg opgemerk word en daar minder sulke gevalle voorkom.
- Moedig die leerders aan om berading te kry as hulle probleme ondervind wat uit hulle internetgebruik voortspruit.
- Beklemtoon dit dat dit belangrik is dat die leerders aan die skool se sosiale bedrywighede deelneem. Moedig hulle ook aan om hulle selfone neer te sit en aan sport deel te neem.
- Kry professionele deskundiges op die gebied om met die leerders oor internetgedrag te gesels, sodat hulle bewus is van wat die gevolge daarvan kan wees.

- Die meeste skoolberaders weet bitter weinig, indien enigiets, van die wye internetwêreld, of die aantrekkingskrag wat dit vir adolessente inhou, af. Dit is van kardinale belang dat hulle alles omtrent die internet, en wat die leerders daar doen, moet leer om die leerders te kan help. Hulle moet self gaan kyk wat in geselskamers aangaan en hoe interaktiewe aanlynspelletjies lyk. Hulle moet sinvol met die leerders oor hulle aanlyn-bedrywighede kan praat, en vir hulle vrae vra oor wat hulle daaruit kry. En as 'n leerder depressief of angstig is, moet hulle die leerder oor sy of haar internetgewoontes uitvra.
- Onderrig in digitaalmedia-geletterdheid is die fondament van adolessente se gesonde internetgewoontes; onderwysers moet die inisiatief neem om amptelik te versoek dat dit by die Lewensoriëntering-kurrikulum ingesluit word.

9. GEVOLGTREKKING

Alhoewel die internet hoofsaaklik 'n prososiale, interaktiewe en inligting-gedrewe medium is, toon hierdie studie egter ook dat dit adolessente se emosies kan beïnvloed, wat weer hulle selfpersepsie en angsvlakke verander. Die gevolge hiervan skep 'n dringende behoefte aan navorsing oor balans in hulle aanlynlewe: wat om aan te gryp, en wat om te vermy. Dit is wesenlik belangrik dat adolessente vroeg reeds leer wat die voordele én gevare van digitaalmedia-gebruik is. Hulle moet hierdie media verantwoordelik en tot hulle eie en ander se voordeel gebruik, anders kan hulle, om maar 'n enkele voorbeeld te noem, slagoffers van of self kuberboelies word, wat in uiterste gevalle noodlottige gevolge kan hê: Net in Suid-Afrika is daar talle voorbeelde van kuberboelie wat tot gevolg gehad het dat die slagoffers selfmoord gepleeg het (Oracle Education Foundation 2009). Een van die ergste gevalle was dié van die Mangosuthu-meisie in KwaZulu-Natal wat tydens 'n intieme voorval met haar vriend opgeneem is. Dit was in werklikheid haar vriend wat dit met sy selfoon opgeneem het, en toe stuur hy die video rond. Die opname het meer as 80 skole bereik. Die meisie het selfmoord gepleeg kort nadat sy gehoor het die video is in omloop (Oracle Education Foundation 2009). In die res van die wêreld is daar 'n legio sulke gevalle. Ryan Halligan (13), Jeffrey Johnston (15), Megan Meier (13) en Rachael Neblett (17), Amerikaanse adolessente wat selfmoord gepleeg het as gevolg van kuberboelie, se name het sinoniem geword met hierdie fenomeen.

Adolessente is in 'n fase waar hulle hul fantasieryke verbeelding vrye teuels gee, wat beteken die idee om in die kuberruim te wees, waar hulle hierdie fantasieë kan uitleef, oortref enige realistiese verwagting. Omdat daar weinig verhoudings in die regte lewe is wat by hierdie wildefantasie-verhoudings kan kers vashou, sal adolessente wat aan die internet verslaaf is, ook ál meer tyd daar wil spandeer.

Volgens ons is twee van die hoofredes waarom adolessente digitale media misbruik, en waarom die internet so verslawend is, 'n gebrek aan beperkings, en 'n gebrek aan emosionele intelligensie. Die korrektiewe strategieë wat ons voorstel, sluit dus die volgende in: onderrig in digitaalmedia-geletterdheid, beheer oor tot watter aanlyn-inhoud adolessente toegang het, om hulle te leer dat hulle aanspreeklik is vir hulle dade, en daadwerklike leiding deur hulle ouers. Vandag se adolessente het egter bowenal onderrig in digitaalmedia-geletterdheid nodig wat spesifiek klem lê op emosionele intelligensie, want dit rus hulle met vier deurslaggewende lewensvaardighede toe: om krities te kan dink, verantwoordelikheid vir jou eie optrede te neem, te aanvaar dat mense verskil, en nuttig te wees vir die samelewing.

BIBLIOGRAFIE

- Bartneck, C. 2001. How convincing is Mr. Data's smile: Affective expressions of machines. *User Modeling and User-adapted Interaction* 11:279–95.
- Birnbaum, M. 2000. Psychological experiments on the internet. <http://psych.fullerton.edu/mbirnbaum/web/IntroWeb.htm> [28 January 2011].
- Blais, J. J., Craig, W.M. Pepler, D. & Connolly, J. 2008. Adolescents online: the importance of internet activity choices to salient relationships. *Journal of Youth Adolescence*, 37(5):522-536.
- Bradberry, T. & Greaves, J. 2009. *Emotional intelligence 2.0*. San Diego: TalentSmart. 225 p.
- Carberry, S. & de Rosis, F. 2008. Introduction to special issue on 'Affective modeling and adaptation'. *Journal User Modeling and User-Adapted Interaction*, 18(2):1–9.
- Carroll, R.J. 2003. Variances are not always nuisance parameters. *Biometrics*, 59(2): 200-211.
- Cherniss, C., Extein, M., Goleman D. & Weissberg, R.P. 2006. Emotional Intelligence: What Does the Research Really Indicate? *Educational Psychologist*, 41(4): 239-245.
- Cooper, B., Brna, P. & Martins, A. 2000. Effective affective in intelligent systems: Building on evidence of empathy in teaching and learning. (In Paiva, A., ed. *Affect in Interactions: Towards a New Generation of Computer Interfaces*. Berlin: Springer, pp. 21-34).
- Creed, C. & Beale R. 2008. Psychological responses to simulated displays of mismatched emotion expressions. *Interacting with Computers*, 20(2):225-239.
- Ekman, P. 2003. Basic Emotions. (In Dalglish, T. & Power, M.J. eds. *Handbook of cognition and emotion*. New York: Oxford University Press, pp. 45-60).
- Engelberg, E. & Sjöberg, J. 2004. Internet use, social skills, and adjustment. *Cyber Psychology & Behavior*, 7:41–7.
- Esquivel, G.B. & Flanagan, R. 2007. Narrative methods of personality assessment in school psychology. *Psychology in the Schools*, 44:271-280.
- Etcoff, N.L. & Magee, J.J. 1992. Categorical perception of facial expressions. *Cognition*, 44:227–40.
- Fineman, S. 2000. *Emotion in organizations*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Givens, D.B. 2002. *The nonverbal dictionary of gestures, signs, and body language cues*. Washington, DC: Center for Nonverbal Studies Press. <http://localhost/xmlui/handle/1/1075> [25 October 2014].
- Goleman, D. 1996. *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. London: Bloomsbury Publishing. <http://eric.ed.gov/?id=EJ530121> [18 September 2014].
- Gorman, L. & McLean, D. 2009. *Media and society into the 21st century: A historical introduction* 2nd ed. Chichester, VK: Wiley-Blackwell.
- Gratch, J. & Marsella, S.C. 2005. Lessons from emotion psychology for the design of lifelike characters. *Applied Artificial Intelligence*, 19(3–4):215–33.
- Gross, E.F., Juvonen, J. & Gable, S.L. 2002. Internet use and well-being in adolescence. *Journal of Social Issues*, 58(1):75–90.
- HayGroup. 2011. Emotional intelligence programs and services. <http://www.haygroup.com/leadershipandtalentondemand/your-challenges/emotional-intelligence/index.aspx> [18 February 2014].
- Kalning, K. 2011. What makes video games addictive? <http://ww.msnbc.ms.com/id24245196> [18 Augustus 2014].
- Kirsh, L. & Becker, J. 2006. Sexual offending: Theory of problem, theory of change, and implications for treatment effectiveness. *Aggression and Violent Behavior*, 11:208–24.
- Knapp, M.L. & Hall, J.A. 2013. *Nonverbal communication in human interaction* 8th ed. Wadsworth: Thomas Learning.
- Kraut, R.E., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukhopadhyay T. & Scherlis, W. 1998. Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53(9):1017–32.
- Lewis, M. M. 2001. *Next: The Future Just Happened*. New York: Norton Publishers.
- Locke, E. A. 2005. Why emotional intelligence is an invalid concept. *Journal of Organizational Behavior*, 26:425–431.
- Louw, A., Louw, D.A. & Ferns, I. 2007. Adolescence. (In Louw D.A. & Louw, A., eds. *Die ontwikkeling van die kind en adolessent*. Kaapstad: Kagiso.

- Mayer, J.D., Caruso, D.R. & Salovey, P. 2000. Emotional intelligence meets traditional standards for an intelligence. *Intelligence*, 27(4):267–98.
- McKenna, K.Y.A. & Bargh, J.A. 2000. Plan 9 from cyberspace: The implications of the internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology Review*, 4(1):57–75.
- Mueller, J. 2000. Review essay: The psychology of the internet by Patricia M. Wallace. *International Electronic Journal for Leadership in Learning*, 4(3). <http://www.ucalgary.ca/iejll/vol4> [18 February 2014].
- Oracle Education Foundation. 2009. Cyberbullying. <http://www.thinkquest.org/07aug/00981/cyberbullying.html> [8 June 2009].
- Orlik, P.B., Anderson, S.D., Day L.A. & Patrick, L. 2007. *Exploring electronic media: Chronicles and challenges*. Malden: Wiley-Blackwell.
- Salovey, P. & Mayer, J.D. 1990. Emotional intelligence. *Imagination, Cognition and Personality*, 9:185–211.
- Scott, B. & Nass, C. 2007. Emotion in Human–Computer Interaction. (In Sears, A. & Jacko, J.A., eds. *The Human-Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications*. New York: CRC Press, pp. 53-69.
- Segal, J. 2008. *The language of emotional intelligence: The five key skills for building powerful and effective relationships*. New York: McGraw Hill.
- Silver, D. & Massanari, A. eds. 2006. *Critical cyberculture studies*. New York: University Press.
- Singh, G. 2010. High internet use is related to low emotional intelligence. *Examiner.com*. <http://www.examiner.com/cognitive-science-in-national/high-internet-use-is-related-to-low-emotional-intelligence?render=print> [15 April 2013].
- Staples, B. 2004. What adolescents miss when we let them grow up in cyberspace. *The New York Times*. <http://www.nytimes.com/2004/05/29/opinion/29SAT4.html?th=&page> [12 November 2010].
- Suler, J. 2004. Contemporary media forum: Computer and cyberspace “addiction”. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 1:359-362.
- Suler, J. 2007. Psychology of cyberspace. <http://users.rider.edu/~suler/~suler/psycyber/> [12 February 2011].
- Tarpley, T. 2001. Children, the Internet, and Other New Technologies. (In Singer, D. & Singer, J., eds. *Handbook of Children and the Media*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, pp. 547-556).
- Thingujam, N. S. 2004. Current trend and future perspective on emotional intelligence. *Psychological Studies*, 49:155-166.
- Trappl, R., Petta, P. & Payr, S. eds. 2003. *Emotions in humans and artifacts*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Valkenberg, P. M. & Peter, P. 2007. Preadolescents’ and adolescents’ online communication and their closeness to friends. *Developmental Psychology*, 3(2):267-277.
- Vieru, T. 2009. Internet addiction makes teens more aggressive. *Softpedia*. <http://news.softpedia.com/news/Internet-Addiction-Makes-Teens-More-Aggressive-105261.shtml> [13 February 2011].
- Wan, C. & Chiou, W. 2006. Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *CyberPsychology and Behaviour*, 9:762-766.
- Wang H, Predinger H, Igarashi T. 2004. Communicating Emotions in Online Chat Using Physiological Sensors and Animated Text. (In Dykstra-Erickson E, Tscheligi, M. eds. *Human Factors in Computing Systems – Late Breaking Results*. New York, NY: ACM Press, pp. 1171-1174).