

Elektronska glasbena (sub)kultura

Electronic music (sub) culture

Matej Sande

Povzetek

Matej Sande, mag. soc. ped., Pedagoška fakulteta v Ljubljani, Kardeljeva pl. 16., 1000 Ljubljana. Članek predstavlja elektronsko glasbeno kulturo, kritiko te kulture in del raziskave, ki je med drugim preučevala tudi značilnosti obiskovanja prireditev elektronske glasbe in povezavo med obiskovanjem prireditev in uporabo stimulantov amfetaminskega tipa. V članku je okvirno predstavljena metodologija raziskave ter rezultati, ki se dotikajo značilnosti obiskovanja prireditev elektronske glasbe.

Ključne besede: elektronska glasba, subkultura, stimulantni amfetaminskega tipa, mladinska kultura

Abstract

This article presents the culture of electronic music, the critical view on the culture and part of the research project about the characteristics of night live in the rave subculture. The article describes the connection between the party

going and the use of amphetamine type stimulants. Further on some research results and the research methodology are presented.

Key words: *electronic music, subculture, amphetamine type stimulants, youth culture*

1. Uvod

V zadnjem desetletju se je hitrost sodobnega življenja močno pospešila. Ljudje lovijo ure in minute, čas in hitrost postajata vedno pomembnejša pojma. V tekmi s časom se ljudje čedalje bolj oprijemamo tehnologije, ki nam pomaga, da stvari opravimo hitreje, morda tudi lepše in bolj zanesljivo. Ista tehnologija nam posredno pridobljeni čas zapolni z novim delom in nalogami, tako da delamo vedno več. Hitrost je pomembna, hitrost je dobra in ima visoko ceno. Kakšno ceno pa pri tem plačuje človek? Na tehnologijo se je navezal do te mere, da je postal od nje odvisen, v novi dobi pa je poleg tega razvil tudi odvisnost od farmakologije. Človek se je naučil, kako lahko hitro menja razpoloženja in kako je lahko ob uporabi poživil učinkovitejši v boju s časom. Razvila se je potreba po hitrosti, ki je človeka nevarno potisnila na tanko mejo med evolucijo in propadom. Zmožnost obvladovanja hitrosti pomeni krhko ravnotežje zahodnega sveta.

Vsako obdobje ima svoje otroke. Generacija, ki je zrasla ob hitrem razvoju računalnikov in telekomunikacij v devetdesetih letih, je najbližje tehnokulturi, v kateri imata tehnologija in hitrost osrednje mesto. To je generacija brez spanca. Premika se v glasnih ritmih elektronske glasbe in včasih uporablja poživila. Spanec je lahko ovira za uspeh, saj je ta postal povezan s 24-urnim življenjskim stilom. Narediti čim več, da boš lahko porabil čim več. Poživila odpravljajo spanec, omogočajo delo in zabavo ter premagujejo strah in negotovost.

Potreba po hitrosti in učinkovitosti je še posebej izražena v novi ekonomiji podjetij, ki se ukvarjajo z informacijsko tehnologijo in trženjem informacij ali storitev po internetu. V tako imenovanih dot.com-ih je delavnik 24 ur na dan, ljudje pa delajo v pregradah, ki omogočajo nadzor in prihranek prostora. Boj za uspeh, potreba po zbranem delu na računalniku in potreba po natančnosti so v tovrstno ekonomijo kot stranski učinek pripeljali sintetična poživila in heroin. Nova ekono-

mija deluje tako, kot bi bila na poživilih, pišejo gospodarske revije *The Economist* in *Business Week*.

V devetdesetih letih smo doživeli povečano proizvodnjo in širjenje uporabe sintetičnih drog v vzhodnoevropskem prostoru. Povečevanje priljubljenosti uporabe drog lahko pripišemo tržnim elementom ponudbe in povpraševanja na področju prepovedane zabave in užitkov. To pa je prineslo nove težave na področju obravnavanja in prepoznavanja odvisnosti od novih sintetičnih drog. Uporaba metamfetamina povzroča eno najhujših odvisnosti od psihoaktivnih snovi in nastanek t.i. "amfetaminskih psihoz" oziroma stanj, podobnih psihoičnim stanjem (preganjavica, neutemeljen strah, motnje spanja ...). Nove vrste drog in novi načini njihove uporabe kažejo na potrebo po novih vrstah preventive ali po spreminjanju obstoječih modelov. Politika zmanjševanja škode ponuja eno izmed možnosti za obravnavanje uporabnikov na področju primarne in sekundarne preventive. Ker je uporaba novih sintetičnih poživil povezana z življenjskim stilom nekaterih skupin ljudi v času po letu 2000, je pomembno prepoznavanje razvoja mladinske kulture in različnih stilov, ki izhajajo iz te kulture. Hitrost informacij, življenja, telekomunikacij se povečuje in poživila so pri nekaterih ljudeh kemijska pomagala za preživetje v informacijski družbi ali kemijska vzpodbuda na celo noč trajajočih zabavah z glasno elektronsko glasbo.

Moto zahodne civilizacije je zadnje čase "Hitrejše je boljše". Najbolj se to opazi pri razvoju sodobnih tehnologij. Proizvajalci tekmujejo med seboj, komu bo uspelo na trgu prej predstaviti hitrejši procesor, hitrejšo grafično kartico ali boljšo, za hitrost optimizirano programsko kodo. Gonilo razvoja tehnologije je prav hitrost. Hitrost dobesedno poganja informacijsko družbo. Zato se ne smemo čuditi, če sta uporaba sodobnih sintetičnih drog in razvoj novih psihoaktivnih substanc največkrat usmerjena prav v poživila. Potreba po hitrosti je povezana z očaranostjo nad sodobnimi poživili.

Danes uporablja poživila velik krog različnih ljudi, ki si zaradi različnih razlogov prizadevajo za podaljševanje časa in intenzivnosti svojih občutij. Tako smo prišli do naslednjega pojma, ki dopolnjuje hitrost. Intenzivnost časa, intenzivnost občutij in doživetij, vse to v najkrajšem možnem času in po možnosti poceni. Vse to pa vodi v težave, ki nastopijo pri ljudeh zaradi iskanja intenzivnosti in hitrosti z novimi in starimi sintetičnimi poživili. Ljudje se ob uporabi poživil srečajo s

problemi, ki jih na začetku niso pričakovali, problemi pa so navadno povsem nasprotni željenim učinkom in ustvarjajo nevarne stranske produkte kemijske generacije.

Mladi se v zadnjem času srečujejo s hitrostjo na vsakem koraku. Obkrožajo jih vedno hitrejši pretok informacij, hitrejši ritem življenja in hitrejša glasba.

2. Elektronska glasbena kultura

Čustvo, ki smo ga izbrali, je ekstaza. Hrana, ki smo jo izbrali, je ljubezen. Odvisnost, ki smo jo izbrali, je tehnologija. Pomen, ki smo ga izbrali, je znanje. Politika, ki smo jo izbrali, je apolitika. Družba, ki smo jo izbrali, je utopija, čeprav vemo, da je nikoli ne bo. Mogoče nas sovražiš. Mogoče nas preziraš. Mogoče nas ne razumeš. Mogoče ne veš za nas. Upamo samo, da nas ne obsojaš, kajti mi tebe ne. Nismo razočarani. Nismo kriminalci. Nismo zasvojenци. Nismo naivni otroci. Smo ogromna, globalna, plemenska skupina, ki presega človeške zakone, geografske omejitve in čas. Smo množica. Ena množica.

Svetovni rejverski manifest, www.drogart.org



Množična prireditev elektronske glasbe

Mladinska kultura danes ni več preprosto razdeljena na akterje (pripadnike mladinske kulture) in različne subkulture s svojimi značilnostmi (stilom, usmerjenostjo, političnostjo). Zakaj? Sodobna mladinska kultura je za razliko od pretekle mnogo bolj razvejana, mogoče manj politično angažirana in predvsem v večjem delu dovzetna za nove tehnologije in njihovo integracijo v (sub)kulturni prostor. Globalizacija je subkulturam omogočila povezovanje, rast in hitrost izmenjave informacij, ki bi si jo v preteklosti težko predstavljali. Mogoče je to odvzelo delček prvotne avtentičnosti in subkulturnosti, vendar je določene subkulture bolj kot kdajkoli prej približalo glavnemu toku mladinske kulture. Na subkulture lahko danes gledamo kot na prepleteno matriko, ki je v določenih delih (proizvodnja dobrin, umetniško ustvarjanje in poustvarjanje, promocija) močno integrirana v potrošniško družbo. V določenih delih je npr. subkultura "rejerjev" močno povezana s potrošnjo dobrin (prireditve, glasba, publikacije, obleka, oprema, droge).

Subkultura rejava ima v prostoru sodobne mladinske kulture poseben pomen. Stankovič (1998) jo opredeljuje kot "ključno mladinsko subkulturo, ki je nastala v devetdesetih letih in kot takšna odraža bistveni spekter vrednot tistega dela populacije, ki je zaradi svoje mladosti in neobremenjenosti najbolj odprt in hkrati tudi najbolj kritičen do značilnosti svojega časa ... zaradi senzibilnosti njenih članov razkriva spekter morda osrednjih značilnosti našega sveta."

Pri razumevanju rejev subkulture si lahko pomagamo s pojmom fragmentacija. Fragmentacija subkulture pomeni postopno razslojevanje oziroma ločevanje posameznih skupin akterjev glede na glasbeni stil, oblačenje itd. Elektronska glasba se je v svojem razvoju od začetkov petdesetih let pa do danes izrazito delila (fragmentirala) na več podskupin. Glavne podzvrsti sodobne elektronske glasbe so: tehno, haus in trends. V Slovenijo je elektronska glasba prišla nekoliko z zamikom, okrog 1991. leta (prvi večeri elektronske glasbe v klubu K4). Prav tako velja tudi za večje prireditve elektronske glasbe, ki so se pri nas začele 1994. leta (Rozina, 1999). Od takrat lahko v Sloveniji govorimo o hitrem razvoju elektronske plesne kulture, sovpadanju s tujimi trendi in razvijanju lastnih specifičnih elektronskih glasbenih stilov.

Priljubljenost določenih podzvrsti je povezana tudi s komercializacijo določenih zvrsti glasbe (tehno, haus) in po Calafatu z asimilacijo v t.i. industrijo nočne zabave (nightlife industry) (Calafat, 1998). Ko-

mercializacija v primeru elektronske glasbe pomeni prilagoditev potrebam komercialnih tokov in okolij, kjer lahko kupujemo tovrstno glasbo. V zadnjem času lahko opazimo izrazito popularnost določenih producentov in izvajalcev, ki so s svojo sprva "andergraund" elektronsko glasbo prodrli do najbolj komercialne oblike (re)produkcije – uporabo elektronske glasbe v oglasih znanih proizvajalcev. Krog komercializacije se tako sklene v simbiozi elektronske glasbe in potrošniške kulture. Lahko bi rekli, da sta s tem elektronska glasba in posledično tehno gibanje izgubila nekaj avtentičnosti, entuziazma in spontanosti, kar ju je označevalo na samem začetku obstoja (prav tam).

Omenjene "osnovne" podzvrsti (tehno, haus in trends) izvajajo kot samostojne enote največkrat na množičnih prireditvah elektronske glasbe v Sloveniji. Poznamo še druge oblike elektronske glasbe, kot so: dram&bejs, brejkbit, esid, UK garaž, džangl, hardkor, progresiv, trip hop, hip hop, ambient, trajbal ... Zanimiva je nadaljnja fragmentacija prej omenjenih treh zvrsti, ki se najpogosteje vrtijo na slovenskih plesiščih. Haus lahko na primer razdelimo na hard haus, melow haus, dip haus itd. Prav tako se naprej delita tudi tehno in trends.

Fragmentacija pomeni tudi ločevanje glede na oblačenje, starost itd. Na splošno, so recimo poslušalci (plesalci) haus glasbe nekoliko starejši, premožnejši in bolj elegantno oblečeni. S tehno glasbo se povezujejo večinoma mlajši poslušalci in raznobarvno, pisano oblačenje ter poslikave, uporaba raznih svetlobnih pripomočkov, čevljev z visokimi podplati itd. Fragmentacija lahko vključuje tudi uporabo različnih drog na plesiščih. Haus glasbi se po anekdotskih zapisih tako pripisuje uporaba kokaina in marihuane, na tehno plesiščih pa se uporablja več amfetaminov in MDMA. Povezovanje točno določenih drog s stilom elektronske glasbe je bilo opazno na sceni džangl glasbe v Angliji, ko je ekstazi nadomestila uporaba kokaina in marihuane, kar se "ujema z zelo živimi sintesajzerskimi teksturami te podzvrsti elektronske glasbe in hiperprostorskimi pobegi miksov¹ ter napetimi ritmi brez končne osvoboditve" (Reynolds, 1997).

Morda je prav to razslojevanje oziroma dezintegracija stilov spodbudila nove možnosti za ustvarjanje na področju elektronske glasbe, za katero se v tem trenutku zdi, da nima meja v prepletanju osnovne elektronske matrike in nastajanju novih stilov oziroma bolj ali manj

¹"Miksanje" oziroma mešanje glasbe. Prehodi, ki jih didžeji naredijo med dvema različnima "komadoma".

trdih podzvrsti. Če spremljamo razvoj elektronske glasbe, ne moremo govoriti o krizi, ki bi nastala zaradi pomanjkanja idej, izvajalcev oziroma akterjev elektronske glasbene kulture. V nasprotju s tem lahko opazujemo vrsto ponovitev in osvežitvev že nekoliko preživetih elektronskih glasbenih stilov in stalno vračanje dela izvajalcev nazaj po sveže ideje za prihodnje izdaje. Seveda je adaptacija glavnemu toku kulture ali obratno asimilacija elektronske glasbe v glavni tok prinesla tudi veliko denarja. DJ-ji, promotorji, organizatorji in lastniki diskotek so glavni komercialni akterji plesne (sub)kulture, saj so postali del industrije zabave, v kateri se pretakajo ogromne količine denarja. Posledično z rastjo nekega gibanja postajajo potrošniki vedno bolj zahtevni, kar žene lastnike zabavne industrije v vedno nove projekte, da ostanejo na površju rastoče ponudbe klubske zabave.

V nadaljevanju se bomo usmerili v prostor elektronskih subkultur, oziroma bolj natančno, v tehno kulturo - "kulturo tehna" (Strehovec, 1998), v ožjem smislu v prostor prireditvev elektronske glasbe. "Tehno kultura je kulturni model, v katerem je tehnologija postala skupaj s tehnoznanostmi in tehnomitologijami integrirana v vse kulturne vsebine; to je postalo mogoče v trenutku, ko je tehnologija postala spektakelska in kreativna, zato v določenem smislu tudi soft in ironizirana, namreč odrešena svojih "trdih" aplikacij v produkciji uporabnih predmetov; podobno velja tudi za tehnoznanosti, ki so v določenem smislu umetniško-estetsko-kreativne in niso več zavezane merilom resničnega in neresničnega" (prav tam). Sodobne oblike elektronske glasbe in subkultura rejva so del tehno kulture in predstavljajo njen glasbeni del. Če je tehno kultura eksplozija tehnologije, digitalnih povezav in virtualne realnosti oziroma sinteza tehnologije, umetnosti in znanosti, potem je njen glasbeni del navduševanje nad elektronskimi glasbenimi zvrstmi kot možnostjo, ki jo lahko ponudi le razvoj tehnologije. Seveda je rejv gibanje oziroma subkultura veliko več kot le navduševanje nad glasbo. Gre za potovanje proti enosti, enotnemu globalnemu plemenu, ki je praviloma boljše kot trenutna ureditev sistema. Gre predvsem za enakost, ljubezen in nenasilje do drugačnih, elektronska glasba pa vse skupaj povezuje, zaokrožuje in omogoča množično ali posamično katarzo.

Subkulture, ki vztraja pri nas že več kot desetletje, ne bomo opisovali iz čistega navdušenja nad elektronsko glasbo, rejverji in njeno (re)produkcijo, ampak predvsem zaradi povezave z uporabo novih in

starih sintetičnih drog, ki so v sicer "idilično" in nenasilno subkulturo vpeljale dejavnike tveganja in potencialne nevarnosti za posameznega udeleženca. Povezava sintetičnih drog in elektronske glasbe je preprosto edini razlog za vmešavanje v subkulturo, ki se sicer s stališča varnosti ne bi dosti razlikovala od povprečne slovenske vaške veselice, množične prireditve ali rok koncerta. Preden pa si ogledamo načine poseganja v to subkulturo, si pogledjmo njene ključne nosilce ter tehnologijo in vrednote, ki jo spremljajo.

2.1. Plesna subkultura

Dokler ne vzide sonce in ožge naših oči z razkritjem vse resničnosti sveta, ki ste jo ustvarili za nas, se prepuščamo silovitemu plesu s sestrami in brati v praznovanju svojega življenja, kulture in vrednot, v katere verjamemo: Mir, Ljubezen, Svoboda, Tolerantnost, Enotnost, Harmonija, Ekspresivnost, Odgovornost in Spoštovanje.

Svetovni rejverski manifest, www.drogart.org



Haus zabava.

Mladi v zahodnem svetu in tretjem tisočletju so dediči družbe, ki jo lahko opredelimo z izrazi: potrošnja, izobilje in hitrost informacij. Mladi so tako del družbe, v kateri sta prosti čas in zabava prevladujoči vrednoti v socialni strukturi. Zakaj? V nasprotju z vrednotami družbe, ki so

usmerjene v proizvodnjo in delo, je prosti čas (prostost, zabava) usmerjen v regeneracijo moči individualnih kakovosti, ki jih prikrivajo ali zatirajo delovni pogoji (Calafat, 1999). Calafat pojmuje prosti čas kot potencialni uspeh v družbi blaginje in kot prostor, kjer so posamezniki osvobojeni obvez, ki jih nalagajo delo, predpisi in rutina. Posamezniki se lahko v svojem prostem času svobodno odločajo o aktivnostih, ki lahko razvijajo (ali pa tudi ne) potenciale za razvoj posameznika.

Kakšno zvezo ima prosti čas s plesno subkulturo? Prosti čas je med drugim tudi čas za porabo sredstev, pridobljenih v delovnem procesu, kar pomeni razmeroma veliko sredstev na trgu prostega časa. Če se usmerimo na mladinsko kulturo, gre predvsem za ponudbo zabavne industrije in asimilacijo te industrije v elemente mladinske kulture, kot so glasba, stil oblačenja in izbor spremljajoče tehnologije (ure, predvajalniki, mp3, DVD, računalniki ...). Zabavna industrija se nenehno razvija in igra aktivno vlogo v oblikovanju življenjskih stilov.

Del tehno-kulture lahko poimenujemo subkultura rejva. Rejv v ožjem pomenu besede pomeni celo noč trajajočo zabavo z glasno tehno ali kakšno drugo obliko elektronske glasbe, v širšem pomenu pa prepričanje, zavest globalnega plemena in pripadnost temu plemenu – subkulturi rejverjev. Na zabavah se lahko zbere od nekaj deset do milijon in več ljudi, ki večino zabave preplešejo na enem ali več odrih (sobe, šotori, nadstropja) z različnimi zvrstmi elektronske glasbe. Koncept rejva večinoma temelji na senzornem "overdozu", kar pomeni zelo glasno glasbo (do 140 dB), stroboskope, laserje, platna, na katera projicirajo različne animacije itd. Sinteza glasne glasbe in videonaprav lahko dvigne ljudi v spremenjena stanja fizične in psihične eksistence.² "Rejv je resnično oblika generalke ali aklimatizacijska stopnja za virtualno realnost; rejv prilagaja naše živčne sisteme, privzgaja naš zaznavni in čutni aparat na hitrost, preoblikuje nas v smeri posthumne subjektivnosti, ki jo zahteva in povzroča digitalna tehnologija" (Strehovec, 1998).

Stankovič izhaja iz postavke, "da je rejv subkultura, podobno kot druge subkulture, kritičen odziv mladih na svet okoli njih, kot takšen pa lahko odpre vrata zanimivim uvidom v značilnosti našega časa kot takega" (Stankovič, 1998). Živimo v svetu hitrosti, odlaganja užitkov in akumulacije kapitala, brez časa za trošenje ali praznjenje. Tako je

²The official rave FAQ <http://www.hyperreal.org/raves/altraveFAQ.html>

”posameznik prisiljen nenehno odlagati trenutek užitka v neko nedoločljivo prihodnost“ (prav tam). Nasprotovanje imperativu neskončne akumulacije (Bataille po Stankoviču, 1998) se še posebej kaže prav na manifestaciji originalnega in kasneje fragmentiranega rejv gibanja.

Življenje v sedanosti, izraba trenutka, trošenje denarja in uživanje drog ter največji možni užitek zabave je oblika odpora mladih proti svetu staršev. Če to primerjamo s Calafatovim alternativnim pojmovanjem uspeha v sistemu blaginje kot zmožnostjo upravljanja in preživljanja prostega časa, je rejv neskončna hedonistična veselica sedanjega trenutka, polnjenje baterij za naslednji delovni teden in sproščanje latentnih želja lastne skrite ekstravagance. Vsekakor je rejv kultura, navkljub svoji hedonistični naravnosti, nekaj, kar opozarja na dileme sedanosti in negotove prihodnosti. Pretirani individualizem, negotovost, boj za uspeh, pomanjkanje človeških odnosov in bližine so nekateri izmed problemov, ki jih je prvotna subkulturna ideja rejva izpostavila kot predmet svojega kvazinasprotovanja. Vsekakor je presenetila sociologe v času, ko se je zdelo, da so vse velike subkulture izumrle in živele samo še v neo-podaljških devetdesetih let.

Rejv kultura je v svoji evoluciji ”posvojila“ sintetična in naravna poživila, ki omogočajo celo noč trajajočo zabavo ter krepijo občutke sreče in pripadnosti. Uporaba drog na prireditvah ni pravilo, vendar so takšne prireditve najbolj množično prizorišče uporabe drog v sodobni kulturi. Sodobna plesna in rekreativna⁵ uporaba sintetičnih drog je zahtevala tudi spremembo v ritualih uživanja oziroma v plesnih ritualih po zaužitju substance. ”Kombinacija droge z glasbo in plesom lahko sproži transu podobno stanje, ki je morda podobno plemenskim ritualom ali cerkvenim obredom. Droga raztopi notranji dialog in znotraj tega zavedanje samega sebe, kar dopusti glasbi in gibom, da se zlijejo in ustvarijo poživljajoč občutek skupnega obreda. Izkušnja je drugačna, kot če drogo uporabimo na samem s prijatelji, morda zaradi povečanega vnosa kisika med plesom. Sproščanje negativnih občutkov med plesom pod vplivom droge je redko, verjetno zaradi vzdušja na zabavi“ (Saunders, 1997).

⁵Izraz rekreativna uporaba drog se v zadnjem času uporablja za označevanje manj pogoste uporabe predesem plesnih drog pri skupini ljudi, ki izhajajo iz drugačnega socialno-ekonomsko-kulturno-političnega okolja kot npr. osebe, odvisne od prepovedanih drog (Dekleva, 1999). Rekreativna uporaba se povezuje tudi z uporabo drog v določenih časovnih obdobjih (praviloma med vikendi) in na prireditvah elektronske glasbe.

Nova kultura ima na velikem odru didžeja, ki na ples prinese svojo vizijo in je sestavni del elektronske kulture. Didžeji je sodobni guru zabave, ki uravnava in nadzoruje energijo celotnega plesnega dogajanja. Plesalci opišejo energijo z "the vibe", nekakšnim gibanjem, pozitivno frekvenco, ki se širi med vsemi udeleženci zabave. Del energije zabave je povezan z občutkom, kako posamezni plesalec doživi počutje skupine ostalih. Drugi del *vajba* je lastno počutje, ki spet vpliva na dožemanje emocij ostalih plesalcev. Počutje na reji zabavi lahko dojamemo z ali brez ekstazija in ostalih SAT. Dober *vajb* pomeni dobro zabavo, slab pa, da je bila zabava prekinjena zaradi prihoda policije, slabih didžejev, slabega ekstazija itd ... Vodilo sodobnih plesalcev je PLUR, kar je kratica za Peace, Love, Unity in Respect, pojme, ki so v reji kulturi visoko cenjeni.

"Današnji glasbeni tehno je instrumentalen, praviloma neverbalen, repetitiven, monoton, s poudarkom na prek naravnih meja stopnjevanem sintetičnem ritmu; zanj je značilno tudi opuščanje melodije, teme v njem se ponavljajo v neskončnih zankah brez razvidnega začetka in konca, udarci in basi vplivajo na hipnotično učinkovanje, ki ne vpliva le na sluh, ampak prežema vsa vlakna telesa. In prav to telo je pogosto usmerjeno v skupinski trans in simulacijo (psevdo)vudujskih ritualov, je zato temeljni „objekt“ glasbenega in psihosocialnega učinkovanja teha. To je predvsem plešoče telo, ki skuša uskladiti nihanje telesa s sintetičnimi strojnimi frekvencami v novodobnem „gesamtkunstwerku“ v obliki rejvarskih parad...“ (prav tam).

Rejv se v svoji produkciji in manifestaciji opira na tehnologijo. Produkcija glasbe temelji na mešanju digitalnega in analognega po računalnikih, samplerjih, gramofonih in ritem strojev prehajanja v neko novo, hitro, glasno in stimulatívno obliko. Tehno je ena izmed oblik elektronske glasbe, ki je ritem zvečala do maksimuma, didžeji pa na svojih "setih" ritem stopnjujejo do vrhunca, ki ponavadi pomeni konec zabave ali prehod na novo lokacijo "afterpartija", kjer se lahko vrtil bolj umirjena "comedown" glasba. Tehno je torej najmočnejša vez rejva s tehnokulturo in fascinacijo nad elektronsko produkcijo glasbe, grafike in grobo arhitekturo tovarniških hal, skladišč ter opuščenih tunelov podzemnih železnic. Za (preventívno) poseganje v kulturo ali gibanje s kulturo je tako pomembno poznavanje kulture, akterjev, stila in nevarnosti sintetičnih poživil.

2.2. Hitro potovanje nikamor: kritika rejv kulture

Kritika rejv subkulture se nanaša na že omenjene PLUR pojme ljubezni, miru, enosti in spoštovanja, ki jih sponzorira uporaba SAT. Reynolds (1997) v svoji kritiki rejv kulture poudarja utopičnost prvotnih pojmov povezovanja, enotnosti in sreče ter nezmožnost doseganja prvotne obljube. Označuje jo kot prehod od živih sanj v živo smrt in s tem opisuje temeljno idejo rejv kulture kot protislovje pojmov (prav tam). Ključne pojme postrejšerske subkulture opredeljuje z **neprehodnostjo** izkušnje rejva in **aseksualnostjo** sodobne elektronske glasbe. Ta dva elementa označuje kot sestavni del nihilistične in antihumanistične postrejšerske subkulturne izkušnje.

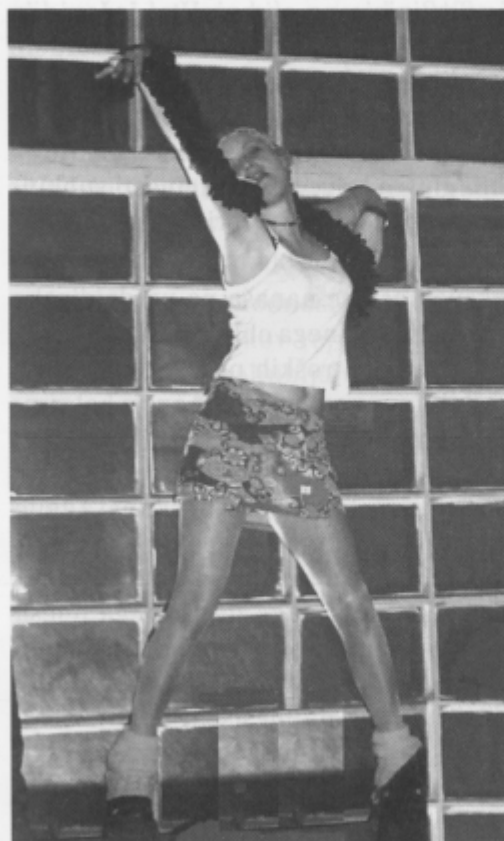
Opredelitev neprehodnosti se nanaša na pomanjkanje objekta in resničnosti znotraj sodobne (že fragmentirane) rejv kulture, na kult pospeševanja brez doseganja končnega cilja ter ustvarjanje občutkov brez konteksta. "Rejv subkultura nima nobenega cilja, razen lastne propagande" (prav tam).

Reynolds opisuje bistvo rejva kot tautologijo: rejvanje je praznovanje praznovanja. Droge so v največ primerih potrebne, da živčni sistem zdrži pritiske svetlobnih in zvočnih dražljajev ter jih povezuje v neko vseobsegajočo in prijazno novo resničnost. Premik od živih sanj do žive smrti opisuje s stanjem, ki sledi uporabi stimulantov amfetaminskega tipa. Upadli obrazi, shujšana telesa in kisli ostanki nekaj ur trajajočih nasmehov, ki se vedno znova soočijo z nenadnim in večino ma precej grobim padcem ugodja, ki ga je povzročala droga (prav tam).

Portnoy (1999) kritizira nekatere vidike rejv kulture, ki vztrajajo na zmotnem (utopičnem) prepričanju, da je možen pobeg iz potrošniške družbe konca tisočletja, ki bo hkrati prinesel tudi pozitivno zavešč, kako je mogoče spremeniti in izgraditi boljši (manj krivičen, manj sovražen, manj onesnažen) svet. Najbolj učinkovite kritike rejv kulture Portnoy ne vidi v omenjeni antimaterialistični spiritualnosti, temveč v poizkusih kljubovanja estetskim in fizičnim lastnostim glavne kulture. Kljubovanje morda ni najbolj transparentno in artikulirano sporočilo rejv kulture, vendar ga lahko zaznamo kot hedonistično idejo harmonije in ekstaze, ki nadomešča radikalni konflikt dveh kultur (prav tam).

Reynolds opisuje nekonfliktnost v povezavi s SAT kot sproščanje dopamina in serotonina v energiziranju (fleširanju) izlivov evforije.

Nekonfliktnost in brezciljnost subkulture označuje kot "skoraj kemično programirano v MDMA" (Reynolds, 1997). MDMA naj bi poleg drugih učinkov spodbujal neko prosto lebdečo vneto, prepričanje, da je vsaka še tako divja frekvenca elektronske glasbe numinozno nabita s pomenom. Naslednja faza uporabe poživil (spuščanje ob pomanjkanju monoaminov) po preplesani noči povzroči streznjujoč občutek nesmiselnosti in praznine, ki vzdržuje potovanje na mestu in nekonfliktnost subkulture. Reynolds zato rejev kulturo pojmuje kot dokončno post-moderno izkušnjo kulture brez vsebine in veličastno izgubo energije in resursov v praznino (prav tam.) Rejev kultura je tako, sledeč kritikam Reynoldsa in Portnoya, neprehodna, ne vodi v odrešitev ali spremembo, temveč zgolj v trenutne prebliske sobotnih noči, ki sestavljajo vedno ponavljajoči se cikel prireditev elektronske glasbe.



Plesalka na partiju

Na začetku nas je pritegnila glasba. Oddaljeni, grmeči, pridušeni, odmevajoči ritmi so bili primerljivi z bitjem materinega srca, ki pomirja otroka v maternici iz betona, jekla in električne napeljave. Pritegnilo nas je nazaj v maternico in tam, v vročini, vlagi in temi smo sprejeli, da smo vsi enaki. Ne samo s temo in s samimi sabo, ampak z glasbo, ki je udarjala v nas in prešla skozi našo dušo. In tam nekje pri 35 Hz občutimo roko Boga na naših hrbtih, ki nas poriva naprej. Poriva nas, da porinemo sebe in okrepimo naše mišljenje, telo in dušo. Usmerja nas, da se obrnemo k ljudem poleg, da združimo roke, jih skupaj dvignemo in delimo nekontrolirano radost, ki jo čutimo ob ustvarjanju čarobnega

*mehurčka, ki nas za en večer štiti pred grozotami, zločini, sovraštvom in onesnaženostjo sveta, v katerem živimo. In v tem trenutku, s temi prvinskimi spoznanji, se je vsak od nas v resnici rodil.*⁴

V odlomku iz svetovnega rejverskega manifesta je poleg potrditve pisanja o neprehodnosti (hedonizem, zaščita pred grozotami, čarobni mehurček) opazna še druga tema kritike: aseksualnost rejv kulture. Vračanje v maternico Reynolds razlaga kot zavidanje klitorisa v sodobni subkulturi. Parafraziranje Lacana (Bowie po Reynoldsu, 1997) opisuje ženske kot "neprestano gibajoče se stroje, ki so programirani, da proizvajajo lastno ekstazo". Reynolds vidi povezavo z elektronsko glasbo v neprekinjenem bombardiranju z dražljaji na plesiščih, ki naj bi odražali bistvo subkulture – ekstazo ob želji za nedosegljivim.

Nedosegljivost, hlepenje in potovanje brez premikanja označujejo npr. vokali v house glasbi, ki spominjajo na orgazmično ječanje in vzdihovanje, kar proži stanja neprehodne zaljubljenosti. "Ekstatični ženski vokali ne označujejo poželjive ženske, ampak, podobno kot v gejevskem disku, hiperorgazmično navdušenje, s katerim se identificira moški, nekaj, po čemur hrepeni in proti čemur se dviga" (prav tam). Seveda glasba ne more biti glavni krivec aseksualnosti subkulture rejva. Stimulanti amfetaminskega tipa veliko pripomorejo k neprehodnosti in aseksualnosti.

Drugi Reynoldsov vidik aseksualnosti se nanaša na predojdipsko nedolžnost, ki se kaže v posnemanju infantilnega oblačenja (predvsem tehno populacije), otroškega govorjenja, otroških pričesk, otroškega "nakita" in v posnemanju japonskih "nepornografskih" anim kot simbola nedolžnosti in otroške (v primeru anim nekoliko erotične) lepote. Reynolds opisuje povezavo SAT s kultom predseksualne nedolžnosti. Amfetamini naj bi bili anoreksična droga, ki zatre apetit skupaj z željo po spolnosti. "Spid in ekstazi ne zanikata telesa, temveč krepita ugodje fizične ekspresije, hkrati pa popolnoma izpraznita seksualno vsebino plesa. To omogoča regresijo do polimorfne nedolžnega telesa brez organov. Predvsem moškim vmesnik droga/telo defalizira telo ter povzroča očarane in mehkužne gibe" (prav tam). Reynolds vidi v uporabi stimulantov amfetaminskega tipa na plesiščih feminizacijo moškega in nepotrebnost ženskega lika v vrhuncu zabave. Povezavo išče tudi v subkulturah, povezanih z amfetamini. Modi v Angliji so

⁴Svetovni rejverski manifest, www.drogart.org

izstopali po urejenem oblačenju, ki je bilo zelo podobno pri obeh spolih, in drži, s katero so impresionirali in ne osvajali svoje subkulturne kolege. Plesalci elektronske glasbe naj bi bili tako bližje samozadovoljnemu, masturbacijskemu plesu s ponavljajočimi se trzljaji kot snubitvenim ritualom, ki jih dramatizira večina plesov (prav tam).

Vseeno je pogled na haus plesišče povsem drugačen kot pogled na tehno zabavo, ki bolj spominja na aseksualno družno plemensko potovanje (nikamor?). Oprijete obleke in elegantna (a kljub temu posebna) oblačila izražajo svojevrstno dvorjenje in zapeljevanje, za katerega ni nujno, da se ne konča s spolnim odnosom. Kokain, pogosta droga na house partijih, za razliko od SAT omogoča spolne odnose in vnaša več neposredne "seksualne energije". V zadnjih nekaj letih je bila uporaba SAT na množičnih gejevskih partijih v ZDA povezana z epidemijami HIV in HEP virusov med homoseksualnimi moškimi. Uporabo amfetamina in metamfetamina so raziskovalci (Case, 2000) povezovali z nezaščitenimi in bolj agresivnimi analnimi spolnimi odnosi na ali po zabavah, kar je imelo za posledico širjenje okužb med homoseksualci. Amfetaminov tako ne moremo vedno povezovati z nezmožnostjo za spolne odnose ter nedokončanim aktom vabljenja in nepreohodnosti.

Izrazito nepreohodnost in ujetost v lastno subkulturo označuje življenje pripadnikov rejev kulture, ki se s pomočjo kemijskih pomagala (MDMA) zaljubljaajo vsak vikend in se nato sredi tedna srečujejo s krizami in z zlomljenim srcem. "Milijoni otrok po Evropi se še vedno vozijo na tem vrtiljaku čustev. Vedno čakajo na naslednji zmenek z ekstazijem, umirajo za čustvi, odvisni od ljubezni, zaljubljeni v ... nič" (Reynolds, 1997).

Vožnjo po kulturi sodobne elektronske glasbe lahko zaključimo s citiranjem "vojs animatorja" MC Flasherja nad polnim plesiščem največjega izmed slovenskih klubov:

"Anyway, OK, now, what I want you to do today is just relax ... relax, close your eyes, OK, your eyes are closed? Good, now ... I want you to just clear your mind, clear your mind, OK. Now lets go somewhere we never went before. Lets go to the complete peace. The time to explore and discover has just began. In the future we will conquer the stars. The future is now and we are the stars."

3. Problem, hipotezi in namena raziskave

V nadaljevanju bo predstavljena metodologija in izbrani rezultati raziskave "Uporaba amfetamina in metamfetamina ter drugih drog v Sloveniji". Del raziskave je preučeval lastnosti obiskovanja prirediteljev elektronske glasbe v Sloveniji v letu 2000.

Uporaba sintetičnih drog v Sloveniji je razmeroma nov in neraziskan pojav. Dosedanje domače raziskave po metodologiji ESPAD-a od leta 1995 do leta 1999 (Dekleva, 1998; Urad RS za droge, 2000) na področju drog kažejo na povečano uporabo ekstazija, v zadnjem času pa tudi na povečanje uporabe amfetaminov. V tujini (EMCDDA, 1998) se je rast uporabe ekstazija ustalila v državah, kjer je bila prej v največjem porastu. V državah, kjer rast uporabe v preteklosti ni bila tako visoka, pa se postopno povečuje. Povsod pa so zaznali rast uporabe amfetaminov, kar v prihodnosti nakazuje možnost največje nevarnosti na področju uporabe poživil (amfetamina, metamfetamina) in ne več na področju uporabe ekstazija.

Uporaba sintetičnih drog je najbolj množična in izstopajoča na večjih in manjših prireditvah elektronske glasbe, kjer se najpogostejše srečujemo s tveganji in nevarnostmi, ki jih povzročata uporaba stimulantov amfetaminskega tipa. Za poznavanje (sub)kulture, v kateri lahko načrtujemo intervencije, je pomembno poznavanje lastnosti obiskovanja in povezava obiskovanja prireditev z uporabo sintetičnih (in drugih) drog. Prva raziskovalna hipoteza je označevala povezavo med pogostejšim obiskovanjem prireditev elektronske glasbe in večjo (bolj pogosto) ter bolj tvegano uporabo sintetičnih drog. Druga raziskovalna hipoteza, ki se je dotikala obiskovanja prireditev elektronske glasbe, je preverjala povezavo med različnimi dajanci prednosti znotraj elektronske glasbe in glede najljubše droge.

Osrednji namen naloge³ je bilo raziskovanje uporabe plesnih (sintetičnih) drog med obiskovalci prireditev elektronske glasbe. Zanimala nas je pogostost uporabe drog, način uporabe drog in značilnosti obiskovanja prireditev elektronske glasbe.

Preventivno delovanje, povezano s problematiko sintetičnih drog, se usmerja na nove populacije in nove socialne okoliščine uporabe. Uspešni preventivni programi na področju drog morajo izhajati iz ugotavljanja značilnosti uporabe sintetičnih drog.

³Izpostavljeni so samo nameni, relevantni za preučevanje lastnosti obiskovanja elektronske glasbe

Drugi namen je primerjava stanja v Sloveniji s stanjem v osmih evropskih državah. Stanje v Evropi sta ugotavljali dve Calafatovi raziskavi: *Night life and recreational drug use SONAR 98* (Calafat, 1999) in *Characteristics and social representation of ecstasy in Europe* (Calafat, 1998). Primerjali smo rezultate raziskave, ki se dotikajo uporabe drog in obiskovanja prireditev elektronske glasbe.

4. Metodologija

V raziskavo smo zajeli nereprezentativni vzorec 942 (oziroma po izločitvi neustrezno izpolnjenih anket 928) mladih. Vzorec je poleg preučevane skupine (845) obiskovalcev prireditev elektronske glasbe oziroma uporabnikov sintetičnih drog v Sloveniji sestavljala primerjalna skupina (97) študentov družboslovnih fakultet. Vzorcenje v preučevani skupini je potekalo z uporabo baze podatkov⁶ o obiskovalcih prireditev elektronske glasbe, na podlagi razdeljenih anket na eni večji in treh manjših prireditvah elektronske glasbe v Sloveniji in z razdeljevanjem vprašalnikov, ki so jih prostovoljci (v programu vrstniškega izobraževanja) Združenja DrogArt posredovali svojim znanecem in prijateljem. Preučevana skupina je bila tako sestavljena iz treh podskupin, ki so se med seboj statistično pomembno razlikovale.

Tabela 1: Spolna struktura anketirancev glede na način zbiranja podatkov.

Skupina	Spol		Ženske		Skupaj	
	Moški		f	%	f	%
	f	%	f	%	f	%
Baza podatkov	210	50,5	206	49,5	416	44,8
Prireditve	188	58,9	131	41,1	319	34,4
Vrstniki	46	47,9	50	52,1	96	10,5
Študentje	17	17,5	80	82,5	97	10,5
Skupaj	461	49,7	467	50,3	928	100,0

Pred analiziranjem smo preverili zanesljivost in veljavnost podatkov. Zanesljivost smo preverjali s stopnjo nekonsistentnosti pri odgo-

⁶Bazo podatkov, na podlagi katere obveščajo obiskovalce o prihajajočih prireditvah, nam je v uporabo odstopilo Društvo za tehno kulturo (DTK) iz Ljubljane.

vorih na dve logično povezani vprašanji o uporabi drog. Veljavnost smo preverjali z vprašanjem o izmišljeni drogi. Zanesljivost in veljavnost dobljenih podatkov sta bili zadostni in primerljivi z dosedanjimi slovenskimi in evropskimi raziskavami o drogah. Iz vzorca smo izključili skupaj 14 vprašalnikov. Za nadaljnjo obdelavo smo upoštevali numerus 928.

Vzorec je bil spolno zelo uravnovešen, zajemal je 49,7% žensk in 50,3% moških, razmerje v primerjalni skupini je bilo v primerjavi s celotnim vzorcem manj ugodno (spolno pristransko). Večina anketirancev (modus) v proučevani skupini je bila v času anketiranja stara 18 let, v primerjalni skupini pa 20 let. Povprečna starost v celotnem vzorcu je bila 20 let in 4 mesece.

V nadaljevanju bomo povsod tam, kjer bomo primerjali različne skupine v proučevani skupini, uporabljali izraze *baza* (vprašalniki so bili razdeljeni na podlagi baze podatkov), *prireditve* (vprašalniki so bili razdeljeni na prireditvah) in *vrstniki* (vprašalnike so mladi razdeljevali svojim prijateljem in vrstnikom).

Ugotovitve bomo povzeli v posameznih točkah, ki se nanašajo na ločena področja obiskovanja prireditev elektronske glasbe.

5. Rezultati: značilnosti obiskovanja prireditev elektronske glasbe

Značilnosti obiskovanja prireditev elektronske glasbe smo merili s skupino vprašanj, ki so spraševala po pogostosti obiskovanja prireditev, starosti ob prvem obisku, stažu obiskovanja prireditev, najbolj priljubljeni glasbeni zvrsti in razlogih za obiskovanje prireditev. V nada-

Tabela 2: *Struktura obiskovalcev prireditev elektronske glasbe glede na spol in skupino.*

Spol Skupina	Moški		Ženske		Skupaj		Neobiskovalci	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Baza	202	50,5	198	49,5	400	51,3	16	30,8
Prireditve	182	59,7	123	40,3	305	39,2	14	26,9
Vrstniki	33	44,6	41	55,4	74	9,5	22	42,3
Skupaj	417	53,5	362	46,5	779	100,0	52	100,0

ljevanju nas bo pri temi obiskovanje prireditev zanimal samo del preučevane skupine, ki obiskuje prireditve elektronske glasbe. Z uporabo kontingenčnih tabel smo iz vrste vprašanj, ki sprašujejo po značil-

Tabela 3: Starost ob prvem obisku prireditve elektronske glasbe glede na spol in skupino (načine zbiranja podatkov).

Skupina Starost	Baza		Prireditve		Vrstniki		Skupaj	
	M	Ž	M	Ž	M	Ž	M	Ž
9			1				1	
12		1	1			1	1	2
15	5	4		1			5	5
14	5	10	10	7	3	2	18	19
15	30	29	21	20	3	8	54	57
16	46	36	32	24	11	8	89	68
17	32	34	29	27	1	8	62	69
18	29	24	22	12	3	5	54	41
19	22	20	27	6	2	1	51	27
20	8	15	13	9	1	2	22	26
21	5	6	9	5	2	2	16	13
22	7	4	4	3	2	1	13	8
25	3	5	2	3		1	5	9
24	4	4	2	3			6	7
25	2	1	2				4	1
26	1	2					1	2
27			2	1			2	1
28	1	1					1	2
29	2		1				3	
30+	2	2	2		2		6	2
Skupaj	202	197	180	121	30	39	412	357
M	17,8	17,6	17,9	17,4	18,5	16,9	17,8	17,5
Ni odgovora		1	2	2	5	2	5	5
Skupaj vsi	202	198	182	125	35	41	417	362

nostih obiskovanja prireditev, izbrali selektivno vprašanje, ki je izločilo tiste, za katere ni povsem jasno, ali prireditve obiskujejo ali ne. Tako smo domnevno povečali veljavnost podatkov in v preučevani skupini dobili numerus 779 oseb, ki jih bomo v nadaljnji obdelavi poimenovali **obiskovalci prireditev elektronske glasbe**.

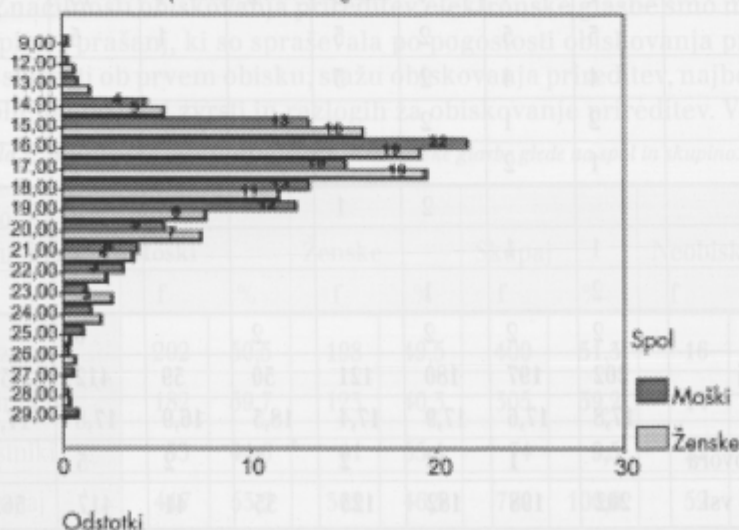
5.1. Starost ob prvem obisku

Tabela 5 prikazuje starost ob prvem obisku prireditve elektronske glasbe glede na različne skupine. Najmlajši obiskovalec je ob prvem obisku štel 9 let in najstarejši 36 let. Pri začetni starosti obiskovanja prireditev elektronske glasbe ni statistično pomembnih razlik med spoloma (t-test). Slika 1 prikazuje začetno starost obiskovanja prireditev glede na spol v celotni skupini obiskovalcev. Iz grafa na sliki je razvidno, da mladi najpogosteje prvič obišejo prireditve elektronske glasbe pri šestnajstih letih.

V našem vzorcu je pri tej starosti prvič obiskalo tako prireditev 21,6% moških in 19,0% žensk. Med vsemi obiskovalci prireditev elektronske glasbe je prvo opazno povečanje prvega obiska pri starosti štirinajst let. Ko pri starosti šestnajst let prvi obisk doseže najvišjo točko, se proti dvajsetemu letu znižuje in po dvajsetemu letu občutno upada.

Slika 1: Starost ob prvem obisku prireditve elektronske glasbe glede na spol (n=769).

Starost na prvi prireditvi
obiskovalci prireditev elektronske glasbe



5.2. Pogostost in trajanje obiskovanja prireditev

S preučevanjem pogostosti in trajanja obiskov prireditev elektronske glasbe lahko dobimo pomembne podatke o integriranosti mladih v subkulturo elektronske glasbe. V Sloveniji potekajo manjše prireditve (do 500 ljudi) skozi celo leto vsak konec tedna ali med tednom na različnih lokacijah, vsake dva meseca pa sledi večja prireditev (do 7000 ljudi).

V tabeli 4 lahko vidimo pogostost obiskovanja glede na različne skupine. Iz podatkov je razvidno, da mladi prireditve največkrat obiskujejo enkrat na štirinajst dni ali enkrat na mesec. Slika 2 prikazuje pogostost obiskovanja prireditev pri obiskovalcih prireditev elektronske glasbe. Mladi prireditve največkrat obiskujejo enkrat na mesec (31,2%), nato enkrat na štirinajst dni (29,0%) in enkrat na tri mesece (20,0%). Mladih, ki največ časa preživijo na "sceni" in najpogosteje (vsak vikend) obiskujejo prireditve, je 11,5%.

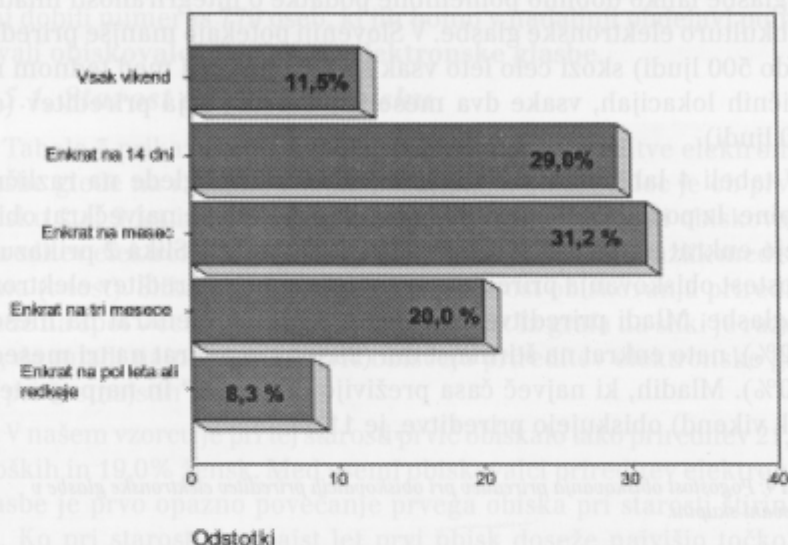
Tabela 4: Pogostost obiskovanja prireditev pri obiskovalcih prireditev elektronske glasbe v preučevani skupini.

Skupina Pogostost obiskovanja	Baza		Prireditve		Vrstniki		Skupaj	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Vsak vikend	50	13,1	32	10,9	4	5,7	86	11,5
Enkrat na 14 dni	126	33,0	70	23,8	20	28,6	216	29,0
Enkrat na mesec	107	28,0	108	36,7	18	25,7	233	31,2
Enkrat na tri mesece	68	17,8	67	22,8	14	20,0	149	20,0
Enkrat na pol leta ali redkeje	31	8,1	17	5,8	14	20,0	62	8,3
Skupaj	382	100	294	100,0	70	100,0	746	100,0
Ni odgovora	18		11		4		33	
Skupaj vsi	400		305		74		779	

Tabela 5 prikazuje trajanje obiskovanja prireditev glede na različne skupine. Najdaljši staž obiskovanja prireditev ima skupina anketirancev prek baze podatkov, saj jih največji del (43,6%) obiskuje prireditve tri leta ali več. Anketiranci ostalih treh skupin v največji meri obiskujejo prireditve elektronske glasbe eno leto. Predvidevamo lahko, da so anketiranci prek baze podatkov nekoliko bolj izkušena po-

Slika 2: Pogostost obiskovanja prireditev elektronske glasbe (n=746).

Pogostost obiskovanja prireditev
obiskovalci prireditev elektronske glasbe



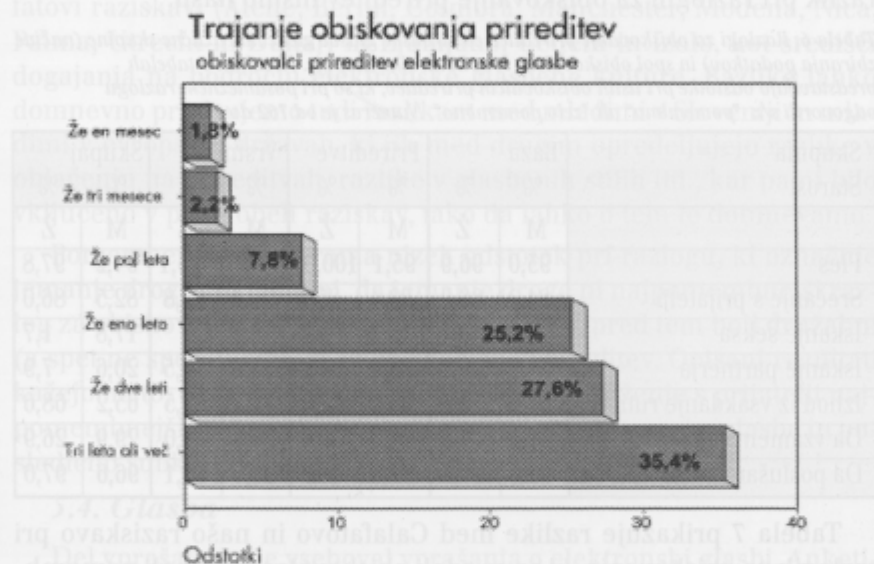
pulacija, ki je na sceni dalj časa ali morda od samih začetkov okrog leta 1994. Daljša navzočnost na "sceni" se povezuje z nekoliko večjim številom starejših anketirancev (nad 20 let) v tej skupini (glej tabelo 13 in 14).

Tabela 5: Trajanje obiskovanja prireditev elektronske glasbe glede na različne skupine (načine zbiranja podatkov).

Skupina Trajanje obiskovanja	Baza		Prireditve		Vrstniki		Skupaj	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Že tri mesece	3	0,8	11	3,6			14	1,8
Že tri mesece	6	1,5	9	3,0	2	3,0	17	2,2
Že pol leta	18	4,6	35	11,6	6	9,1	59	7,8
Že eno leto	85	21,8	85	27,5	23	34,8	191	25,2
Že dve leti	108	27,7	83	27,5	18	27,3	209	27,6
Tri leta ali več	170	43,6	81	26,8	17	25,8	268	35,4
Skupaj	390	100,0	302	100,0	66	100,0	758	100,0
Ni odgovora	10		3		8		21	
Skupaj vsi	400		305		74		779	

Če združimo vse tri skupine obiskovalcev prireditev elektronske glasbe, lahko vidimo, da največji odstotek anketirancev (35,4%) obiskuje prireditve več kot tri leta. Tudi ostali del vseh anketiranih obiskuje prireditve dalj časa, dve leti (27,6%) in eno leto (25,2%). Med obiskovalci prireditev elektronske glasbe je več kot polovica (63,0%) takih, ki prireditve obiskuje več kot eno leto.

Slika 3: Trajanje obiskovanja prireditev elektronske glasbe (n=758).



5.3. Razlogi za obiskovanje prireditev

Razlogi za obiskovanje prireditev elektronske glasbe so zelo različni. Ne moremo jih preprosto skrčiti na razloge, kot so poslušanje glasbe, droge in ples. V vprašalnik smo tako vključili sedem različnih razlogov za obiskovanje prireditev, ki smo jih povzeli po Calafatovi (1999) raziskavi *Night life in Europe and recreational drug use*. Razlogi niso bili izbrani glede na to, kaj si mi (raziskovalci, opazovalci) predstavljamo kot pogloblitve razloge, ampak so bili izbrani s pomočjo kvalitativne raziskave, ki je spremljala omenjeno Calafatovo raziskavo. Razloge so tako v kvalitativnem delu največkrat omenili obiskovalci prireditev. Odločili smo se, da razloge za obiskovanje prireditev preverimo na vzorcu slovenskih obiskovalcev.

Tabela 6 prikazuje razloge za obiskovanje prireditev glede na skupine in spol anketirancev. Statistično pomembne razlike med spolo-

ma (t-test, vse na ravni 0,001) se kažejo v vseh treh primerjanih skupinah. V vseh treh skupinah (baza, prireditve, vrstniki) je statistično pomembna razlika pri razlogu "iskanje seksa", ki je bolj pomemben za moške kot za ženske. Pri anketirancih prek baze podatkov in pri tistih, ki smo jih dosegli na prireditvah elektronske glasbe, so statistično pomembne razlike pri razlogu "iskanje partnerja", ki je pomembnejši za obiskovalce moškega spola. Drugih statistično pomembnih razlik pri razlogih za obiskovanje prireditev nismo našli.

Tabela 6: Razlogi za obiskovanje prireditev elektronske glasbe glede na različne skupine (načine zbiranja podatkov) in spol obiskovalcev brez kontrolne skupine. Rezultati v tabelah predstavljajo odstotke pri tistih obiskovalcih prireditev, ki so pri posameznem razlogu odgovorili s/z "pomembno" ali "zelo pomembno". Numerus je od 762 do 779.

Skupina Starost	Baza		Prireditve		Vrstniki		Skupaj	
	%	%	%	%	%	%	%	%
	M	Ž	M	Ž	M	Ž	M	Ž
Ples	93,0	96,9	95,1	100,0	97,0	95,1	94,2	97,8
Srečanje s prijatelji	81,2	86,0	82,4	85,2	90,9	87,8	82,5	86,0
Iskanje seksa	18,9	2,1	16,2	1,7	19,4		17,8	1,7
Iskanje partnerja	19,7	9,8	21,9	5,0	18,8	7,5	20,6	7,9
Izhod iz vsakdanje rutine	59,8	70,6	65,2	67,5	72,7	62,5	63,2	68,6
Da vzamem droge/o	27,3	24,0	37,2	32,2	6,1	25,0	29,9	26,9
Da poslušam glasbo	96,5	96,0	97,8	99,2	90,9	95,1	96,6	97,0

Tabela 7 prikazuje razlike med Calafatovo in našo raziskavo pri razlogih za obiskovanje, ki so se zdeli obiskovalcem najbolj pomembni. Iz tabele lahko vidimo, da gre pri večini razlogov za precejšnje razlike med obema raziskavama.

Tabela 7: Razlogi za obiskovanje prireditev elektronske glasbe. Primerjava s Calafatovo (1999) raziskavo. Upoštevani so odstotki odgovorov "zelo pomembno".

Raziskava	Calafat, 1998 n=2595 %	Sande, 2000 n=762-779 %
Ples	66,6	70,4
Srečanje s prijatelji	90,1	41,1
Iskanje seksa	27,8	3,3
Iskanje partnerja	28,9	3,3
Izhod iz vsakdanje rutine	73,5	27,6
Da vzamem droge/o	18,7	7,1
Da poslušam glasbo	89,2	72,7

Navkljub pomembnim razlikam v odstotkih najdemo podobnosti predvsem pri štirih najpomembnejših razlogih za obiskovanje prireditelj, ki so pri obeh raziskavah enaki. Ti razlogi so: ples, poslušanje glasbe, izhod iz vsakdanjosti in srečanje s prijatelji. Zadnji trije razlogi so bolj izraziti pri Calafatovi raziskavi.

Razlike med rezultati lahko pripisujemo razlikam v nočnem življenju med preučevanimi nočnimi središči in nočnim življenjem v Calafatovi raziskavi (Atene, Berlin, Coimbra, Manchester, Modena, Nica, Palma, Utrecht in Dunaj) in Ljubljano, Celjem in Izolo, kot središči dogajanja na področju elektronske glasbene kulture. Razlike lahko domnevno pripisujemo tudi razlikam med mladimi v Sloveniji in mladimi v evropskih državah, ki jih med drugim opredeljujejo razlike v oblačenju na prireditvah, razlike v glasbenih stilih itd., kar pa ni bilo vključeno v polje obeh raziskav, tako da lahko o tem le domnevamo.

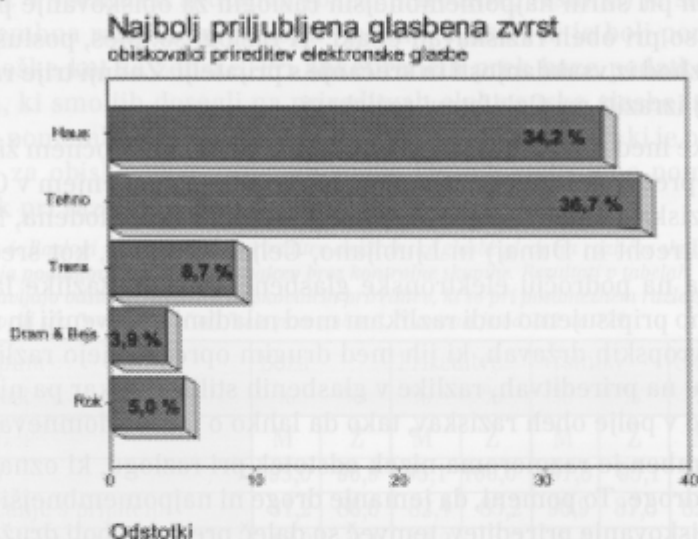
Pomemben je razmeroma nizek odstotek pri razlogu, ki označuje jemanje droge. To pomeni, da jemanje droge ni najpomembnejši razlog za obiskovanje prireditev, temveč so daleč pred tem bolj družabni (a spet ne spolni) razlogi za obiskovanje prireditev. Opisani rezultati kažejo na to, da so ples, poslušanje glasbe in druženje s prijatelji najpomembnejši razlogi obiskovanja prireditev elektronske glasbe in posledično subkulture elektronske glasbe.

5.4. Glasba

Del vprašalnika je vseboval vprašanja o elektronski glasbi. Anketiranci (v večini obiskovalci prireditev) so se lahko odločali med dvajsetimi zvrstmi glasbe, od katerih jih 11 sodi v skupino elektronske glasbe. Rezultati razvrščanja glasbenih podzvrsti ("izberi tri glasbene zvrsti, ki jih najraje poslušáš in jih razvrsti po priljubljenosti") so pokazali na priljubljenost tehna, hausa in trensa v Sloveniji. Na prvem mestu ("glasbena zvrst, ki jo imam najraje") je bil med anketiranci največkrat izbran tehno (36,7%), nato haus (34,2%) in trens (8,7%) ter rok (5,0%). Na drugem mestu je bil vrstni red haus (24,7%), tehno (22,0%) in trens (20,7%) na tretjem, zadnjem mestu pa trens (23,5%), haus (17,2%) in tehno (11,5%).

V kontrolni skupini je bila na prvem mestu največkrat izbrana rok glasba (53,6%), nato latino (11,5%) in na tretjem mestu haus (7,2%). Na drugem mestu je bila najpogosteje izbrana regi glasba (18,1%), nato latino (16,0%) in rock (13,8%). Na tretjem mestu je bil največkrat izbran metal (10,9%), nato regi (9,8%) in hip hop (8,7%).

Slika 4: Najbolj priljubljena glasbena zvrst med obiskovalci prireditev elektronske glasbe (n=773).



* Manjkajoče odstotke (do 100%) predstavljajo druge glasbene zvrsti (Latino, Regi, Metal, UK garaž...).

5.5. Preverjanje raziskovalnih hipotez

5.5.1. Povezave med obiskovanjem prireditev, elektronsko glasbo in uporabo stimulantov amfetaminskega tipa

Na prvi pogled smo preverjali povsem očitno hipotezo. Povezovanje pogostosti uporabe z obiskovanjem prireditev elektronske glasbe. Izid se zdi očiten. Če obiskuješ zabave bolj pogosto, boš tudi (plesne, sintetične, stimulatívne) droge uporabljal bolj pogosto. Povezovanje se bolj zaplete, ko poizkušamo razpravo dvigniti na višji nivo. Ali je elektronska glasba povezana z uporabo drog? Na splošno med poznavalci scene, uporabniki drog, organizatorji, promotorji in ustvarjalci prevladuje mnenje, da elektronska glasbena kultura ni povezana z uporabo sintetičnih poživil. Tako med slednjimi kot tudi med kritiki kulture (ki niso nujno zunaj plesne scene) pa se pojavlja tudi diametralno nasprotna trditev, da je elektronska glasba nujno povezana z uporabo sintetičnih poživil. Droge naj bi bile, po tem drugem vidiku, gonilo nočne zabavne industrije (navsezadnje omogočajo celonočne zabave, ki prinašajo dobiček). Širša javnost se navadno nagiba na stran diskurza sintetične droge = sodobna zabava, ožja (kulturna) javnost pa se nagiba na stran povsem ločene obravnave elektronske glasbene kulture in drog.

Resnica je verjetno neke vmes. Dejstvo je, da je bila prav elektronska glasba vse od 70. let naprej tista, na katero so se (skoraj idealno) navezala sintetična poživila. Stimulanti amfetaminskega tipa omogočajo nekoliko drugačno (globlje, močnejše) doživljanje glasbe in predvsem zagotavljajo osem in več ur trajajočo nočno zabavo. Podaljšujejo budni čas. Na drugi strani pa lahko prav tako zagovarjamo tezo o ločenosti elektronske glasbe in sintetičnih drog, saj je produkcija in reprodukcija glasbe zunaj prireditev lahko povsem svoj (sub)kulturni in ekonomski kontekst.

Kaj na to pravi statistika? Hipotezo povezanosti med pogostejšim obiskovanjem prireditev elektronske glasbe in večjo (bolj pogosto) uporabo sintetičnih drog smo preverjali s pomočjo kontingenčne tabele in hi-kvadrat preizkusom neodvisnosti. Hipotezo smo preverjali za ekstazi in amfetamine, saj sta se omenjeni drogi v prejšnjih poglavjih izkazali za najpogosteje uporabljeni sintetični drogi na prireditvah elektronske glasbe.

Tabeli 8 in 9 predstavljata pogostost uporabe sintetičnih drog glede na pogostost obiskovanja prireditev elektronske glasbe.

Tabela 8: Kontingenčna tabela – pogostost obiskovanja zabav in pogostost uporabe ekstazija (n=714).

Pogostost uporabe ekstazija	Ne uporabljam ga		Z uporabo sem prenehal		Manj kot enkrat na mesec		Enkrat na mesec		Večkrat na mesec, vendar manj kot enkrat na teden		Enkrat na teden		Nekajkrat na teden		Skupaj	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Vsak vikend	8	6,7	15	15,7	6	3,5	5	2,6	21	15,0	25	51,0	8	57,1	84	11,8
Enkrat na 14 dni	27	22,5	16	16,8	25	13,8	27	23,5	90	64,5	18	56,7	5	55,7	208	29,1
Enkrat na mesec	40	33,3	50	51,6	50	27,6	75	63,5	25	17,9	5	10,2			225	31,2
Enkrat na tri mesece	24	20,0	20	21,1	79	43,6	12	10,4	5	2,1	1	2,0	1	7,1	140	19,6
Enkrat na pol leta ali redkeje	21	17,5	16	16,8	21	11,6			1	0,7					59	8,5
Skupaj	120	100,0	95	100,0	181	100,0	115	100,0	140	100,0	49	100,0	14	100,0	714	100,0

Hi-kvadrat test za modificirano kontingenčno tabelo 61 (3x5) je 371,897. Za hi-kvadrat preizkus smo strnili dve kategoriji v kolonah ("enkrat na teden" in "nekajkrat na teden") in dve kategoriji v vrsticah ("enkrat na tri mesece" in "enkrat na pol leta ali redkeje"), tako da smo se znebili praznih celic. Hipotezo povezanosti med pogostejšim obiskovanjem prireditev elektronske glasbe in večjo (bolj pogosto) uporabo ekstazija lahko obdržimo in zavrnamo ničelno hipotezo neodvisnosti na ravni 0,001.

Tabela 9: Kontingenčna tabela – pogostost obiskovanja zabav in pogostost uporabe amfetaminov (n=689).

Pogostost uporabe amfetam.	Ne uporabljam jih		Z uporabo sem prenehal		Manj kot enkrat na mesec		Enkrat na mesec		Večkrat na mesec, vendar manj kot enkrat na teden		Enkrat na teden		Nekajkrat na teden		Redno vsak dan		Skupaj	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Vsak vikend	15	6,5	12	9,0	16	10,2	8	11,0	11	15,7	16	59,5	5	71,4	1	100,0	84	12,0
Enkrat na 14 dni	58	25,2	40	50,1	29	18,5	20	27,4	45	64,5	9	55,5	2	28,6			205	29,1
Enkrat na mesec	75	52,6	44	55,1	47	29,9	42	57,5	12	17,1	2	7,4					232	51,8
Enkrat na tri mesece	45	19,6	28	21,1	56	55,7	5	4,1	2	2,9							154	19,2
Enkrat na pol leta ali redkeje	57	16,1	9	6,8	9	5,7											55	7,9
Skupaj	250	100,0	155	100,0	157	100,0	75	100,0	70	100,0	27	100,0	7	100,0	1	100,0	689	100,0

Hi-kvadrat test za modificirano kontingenčno tabelo 62 (3x4) je 154,624. Za hi-kvadrat preizkus smo strnili tri kategorije v kolonah ("redno vsak dan", "enkrat na teden" in "nekajkrat na teden") in tri kategorije v vrsticah ("enkrat na mesec", "enkrat na tri mesece", "enkrat na pol leta ali redkeje" in "večkrat na mesec, vendar manj kot enkrat na teden"), tako da smo se znebili praznih celic. Hipotezo povezanosti med pogostejšim obiskovanjem prireditev elektronske glasbe in večjo (bolj pogosto) uporabo amfetamina lahko obdržimo in zavrnamo ničelno hipotezo neodvisnosti na ravni 0,001.

Prikazani rezultati vodijo k ugotovitvi, da je bolj pogosto obiskova-

nje prireditve elektronske glasbe povezano s pogostejšo (in tudi bolj tvegano) uporabo sintetičnih drog.

5.5.2. Povezava med glasbenimi preferencami in drogami

Zanimiva je primerjava med uporabo različnih drog in glasbenimi preferencami. Med obiskovalci prireditve se house glasba velikokrat povezuje z večjo uporabo kokaina in marihuane ter tehno glasba z večjo uporabo ekstazija. Rezultati raziskave so pokazali, da si je kot najljubšo drogo ekstazi izbralo 50,4 % (n=273) tistih, ki najraje poslušajo tehno glasbo in 23,2 % (n=259) tistih, ki najraje poslušajo house glasbo. Pri kokainu je tendenca drugačna. Za najljubšo drogo si ga je izbralo 7,7 % tistih, ki najraje poslušajo tehno in 9,7 % tistih, ki najraje poslušajo house glasbo. Tudi marihuana je bolj všeč tistim, ki poslušajo house glasbo, saj si jo je za najljubšo drogo izbralo kar 41,3 % obiskovalcev prireditve elektronske glasbe (v primerjavi z 28,9 % pri tistih, ki jim je ljubši tehno).

Podobno kot povezavo med obiskovanjem prireditve in uporabo drog smo preverjali tudi povezavo med različnimi elektronskimi glasbenimi stili in izbrano najljubšo drogo. V ta namen smo skrčili kategorije elektronske glasbe na najbolj priljubljene (tehno, house in trends) ter droge na tiste, ki se najpogosteje uporabljajo na prireditvah elektronske glasbe (ekstazi, kokain, marihuana, amfetamin, alkohol). Hi-kvadrat test za dobljeno kontingenčno tabelo je 136,096. Na podlagi dobljenih rezultatov lahko zaključimo, da so različne elektronske glasbene zvrsti statistično pomembno povezane z različnimi izjavami glede najljubše droge.

6. Sklepne misli in razprava

Rezultati raziskave, ki se dotikajo značilnosti obiskovanja prireditve elektronske glasbe v Sloveniji, kažejo na nekatere smernice znotraj subkulture in glasbene preference slovenskih poslušalcev elektronske glasbe ter preverjajo povezave med uporabo drog in elektronsko glasbo.

Prva ugotovitev, ki izhaja iz prikazanih rezultatov, je: Slovenci imajo radi trdo. Trda glasba je tehno glasba, ki ima za razliko npr. od haus glasbe manj poudarjene komponente vokalov in osnovne melodije, bas linija pa je precej hitrejša. Izmed obiskovalcev prireditve jih je 36,7 % izbralo tehno za glasbo, ki jo imajo najraje.

Na drugem mestu je haus glasba, ki jo najraje posluša 34,2 % anketirancev. Trens glasba je na tretjem mestu – izbralo jo je 8,7 % anketirancev.

Obiskovanje prireditev elektronske glasbe je v Sloveniji zelo priljubljeno, na kar kaže tudi vedno večje število in pogostost prireditev elektronske glasbe ter gostovanje največjih (in najdražjih) tujih di džejev pri nas. Iz podatkov raziskave je razvidno, da največji del (60,2 %) obiskovalcev prireditev elektronske glasbe obiskuje prireditve enkrat ali dvakrat na mesec.

Glavni razlogi za obiskovanje prireditev so: ples, srečanje s prijatelji, izhod iz vsakdanjosti in poslušanje glasbe. Iskanje seksa, iskanje partnerja ter uporaba drog so najmanj pomembni razlogi.

Kje lahko iščemo povezave med pisanjem o elektronski glasbi in socialno pedagogiko? Velik del mladih danes posluša eno od bolj ali manj komercialnih zvrsti elektronske glasbe. Elektronska glasbena kultura in digitalna tehnologija sta se naselili skorajda v vse koticke življenja mladih. Mladi dobijo prek SMS-a informacije o prireditvah, iz radia divja sintetika in prek interneta si lahko pretočijo zadnji set njihovega najljubšega di džeja. Priljubljenost elektronske glasbe ter njena povezanost z navdušenjem mladih nad tehnologijo tvori v kombinaciji s sintetičnimi drogami formulo za uspeh prireditev elektronske glasbe. Množične prireditve elektronske glasbe (partiji) so danes poleg šol tista mesta, kjer lahko najdemo največ mladih (in največjo uporabo droge v rekreativnem smislu).

Vprašanje s stališča primarne preventive je lahko, kaj manjka mladim, da tako pogosto obiskujejo prireditve elektronske glasbe in še posebej, kaj jim mladim, da uporabljajo prepovedane sintetične droge? Odgovori niso tako zapleteni. Pomembno je zastaviti prava vprašanja. Vprašati se moramo predvsem, kaj je tisto, kar droga daje. Empatija, povezanost in ljubezen do soljudi so povsem serotoniniski efekti, ki jih lahko sproži MDMA. Je to mar nekaj, kar manjka mladim v obdobju zadnjih petnajstih let? Je to nekaj, kar manjka sodobni zahodni družbi, sodobni zahodni družini, ali pa je individualni problem večine izmed tistih 4000 mladih na množičnih prireditvah? Mladi lahko dojemajo sodobne odnose v družbi kot površne, plitve in nepristne, kar lahko zlahka zadovoljijo na masovki v sosednjem mestu, kjer se imajo vsaj osem ur radi in so močno medsebojno povezani v hitrem in divjem plesu. Jutra in tedni vmes so ponavadi prav tako prazni, kot so

bili pred tem, kar sproži čakanje na naslednji petek in naslednjo virtualno, z drogo spodbujeno vikend ljubezen.

Hitrost, energija in pozornost so povsem dopaminski učinki amfetaminov, hkrati pa tudi magične besede dot.com kapitalizma. Mladi lahko tako pri učinkih prepovedanih drog izbirajo med tem, kar jim (ali družbi) primanjkuje (povezanost, ljubezen), in med tem, kar velja za vrednoto v zahodni družbi (energija, hitrost), ter se odločijo za enega izmed željenih učinkov.

Staršem se zdi vstop v svet glasne glasbe in masovnih zabav največkrat nesmiseln in misel na to odbijajoča. Sumijo, kaj se z otrokom dogaja v hali sredi mesta, vendar jih bolj spravlja ob živce to, da otroci naslednji dan nimajo teka in se ne dotaknejo kosila. Pogovor še vedno ne steče.

In kje je socialna pedagogika v kontekstu elektronskih zabav? Področje sekundarne preventive je na področju plesnih drog pri nas dokaj dobro urejeno, področje primarne pa se mi (kot piscu tega besedila) zdi vedno bolj problematično in zmedeno. Kako bomo ustvarjali boljše odnose, več medsebojnega zaupanja in empatije, več alternativnih načinov druženja in sproščanja energije? Odgovor je seveda v spreminjanju sveta, v katerem živimo, vrednot v katere verjamemo, in hitrost, s katero živimo. Spreminjanje sveta v tem primeru niti ni tako utopično, če se spomnimo krhkega ravnovesja zahodnega sveta na rezilu tehnologije iz uvodnega pisanja.

Do tedaj pa bodo masovne prireditve elektronske glasbe živele v kaotičnem kompromisu med simbolno empatijo in sintetično srečo novega PLUR sveta in povsem tržnimi načeli zaslužka in ogromnih budžetov vsake masovne zabave. Želim vam varno in hitro zabavo.

7. Literatura

Bellis, M., Hale, G., Bennet, A., Chaudry, M. and Kifoyle, M. (2000). Ibiza uncovered: Changes in substance use and sexual behaviour amongst young people visiting an international night-life resort. *International Journal of Drug Policy*, (10), 235-244.

Calafat, A., Stocco, P., Mendes, F., Simon, J., Van de Wijngaart, G., Sureda, M., Palmer, A., Maalste, N. and Zavatti, P. (1999). *Night life in Europe and recreational drug use*. SONAR 98. Palma de Mallorca, IREF-REA.

Calafat, A., Bohrn, C., Juan, M., Kokkevi, A., Maalste, N., Mendes, F., Palmer, A., Sherlock, K., Simon, J., Stocco, P., Sureda, M., Tossmann P., Van de Wijngaart, G. and Zavatti, P. (1998). *Characteristics and social representation of ecstasy in Europe*. Palma de Mallorca, IREFREA.

Dekleva, B. (1999). Rekreativna uporaba drog. *Socialno delo*, 38 (4-6), 281-286.

Emcdda (2000). *2000 Annual report on the state of the drugs problem in the European Union*. Luxembourg, Office for Official Publications of the European Communities.

Estievenart, G. (1998). *1998 Annual report on the state of the drugs problem in the European Union*. Luxembourg, Office for Official Publications of the European Communities.

Fried, E. (2000). *Sex, meds and teens: Scenes from the new (legal) drug culture*. *Rolling Stone*, 2000 (840), 52-56.

Glassner, B. and Loughlin, J. (1990). *Drugs in adolescent worlds*. London, Macmillan.

Griffiths, P., Vingoe, L. and Jansen, K. (1997). *New trends in Synthetic Drugs in the European Union: Epidemiology and Demand Reduction Responses*. Luxembourg, EMCDDA.

Griffiths, P., Vingoe, L. and Williamson, S. (1997). Epidemiology and Social Context of Amphetamine-type Stimulant Use. in M. Donoghoe (Ed.) *Amphetamine-type Stimulants*. Geneva, WHO, 2-74.

Hird, S., Khuri, E., Dusenbury, L. and Millman, R. (1997). Adolescents. in J. H. Lowinson, P. Ruiz, R. B. Millman and J. G. Langrod (Eds.) *Substance Abuse*. Baltimore, Williams & Wilkins, 181-199.

King, G. and Ellinwood, E. (1997). Amphetamines and Other Stimulants. in J. H. Lowinson P. Ruiz R. B. Millman and J. G. Langrod (Eds.) *Substance Abuse*. Baltimore, Williams & Wilkins, 207-225.

Lenson, D. (1995). *On Drugs*. Minneapolis, University of Minnesota Press.

Matković, T. (2000). *Kvantitativni pogled u rave subkulturu: pregleđ karakteristika segmenta populacije rave subkulture*. Zagreb, Filozofski fakultet.

Parker, H. (1998). *Illegal Leisure: the normalization of adolescent recreational drug use*. London, Routledge.

Reynolds, S. (1997). Rave culture: living dream or living death? in

S. Redhead, D. Wynne and J.O. Connor (Eds.). *The subculture reader*. Oxford, Blackwell Publishers, 102-111.

Rozina, A. (1999). Rave: hedonistične ptice s konca tisočletja. v P. Stankovič, G. Tomc in M. Velikonja (Ur.) *Urbana plemena: subkulture v Sloveniji v devetdesetih*. Ljubljana, ŠOU, 53-64.

Saunders, N. (1997). *Ecstasy reconsidered*. Exeter, BPC Wheatons.

Sherlock, K. (1999). Patterns of ecstasy use amongst club-goers on the UK »dance scene«. *International Journal of Drug Policy*, (10), 117-129.

Shulgin, A. (1995). Droge v prihodnosti: naslednjih deset let. *Mreža drog*, (2), 13-28. .

Stankovič, P. (1998). Rave kultura in zagonetna devetdeseta. *Teorija in praksa*, 35 (5), 800-815.

Strehovec, J. (1998). *Tehnokultura-Kultura tehna*. Ljubljana, ŠOU - Študentska založba.

Urad RS za droge (2000). *The short presentation of drug policy in Slovenia 2000*. Ljubljana, Urad RS za droge.

Winstock, A. (2000). *Drugs survey*. Mixmag, 2000 (112), 084-086.

Izvorni znanstveni članek, prejet decembra 2000.

Povzetek

Helena Jeriček, V prvem delu članek obravnava različna mnenja in definicije o zasvojenosti z internetom, navoja znamenja te zasvojenosti v psihičnem in socialnem življenju ter opisuje glavne težave pri ugotavljanju tovrstne zasvojenosti. Primerjava tujih raziskav kaže, da so raziskave o zasvojenosti z internetom potekale predvsem po internetu, kar pomeni, da je bil vzorec samozaselektiven in ne omogoča sploševanja. Druga vrsta raziskav pa so bile študije primera, na podlagi katerih lahko z večjo gotovostjo trdimo, da zasvojenosti z internetom obstaja. V drugem delu članka je predstavljena raziskava med dijaki trejtega letnika ljubljanskih šol (N=1194). Rezultati so pokazali, da dijaki kažejo malo znamenj zasvojenosti. Analiza skrajnih primerov je pokazala, da so znamenja zasvojenosti povezana s spolom in vrsto šole, tega pa ne moremo trditi za kraj

