

OŠ HUDINJA  
Mariborska 125  
3000 Celje

# Vpliv igrice Pokemon Go na učence

RAZISKOVALNA NALOGA

**AVTORJI:**

Enej Martin Gošnjak, 7. b  
Nina Ješovnik, 7. b  
Živa Romih, 7. a

**MENTORICA**

Darja Jeran, prof. razrednega pouka

Mestna občina Celje, Mladi za Celje

Celje, marec 2017

## KAZALO VSEBINE

POVZETEK.....	1
1. UVOD.....	2
1.1 Predstavitev raziskovalnega problema .....	2
1.2 Hipoteze .....	2
1.3 Metode dela .....	3
1.3.1 Metoda dela z literaturo .....	3
1.3.2 Metoda anketiranja.....	3
1.3.3 Metoda obdelave podatkov in njihova interpretacija.....	3
2. TEORETIČNA IZHODIŠČA.....	4
2.1 ODVISNOST.....	4
2.1.1 Odvisnost kot pojav in kot bolezen .....	4
2.1.2 Odvisnost brez uporabe psihoaktivnih snovi .....	4
2.1.3 Odvisnost od računalnikov in interneta .....	5
2.1.4 Zasvojenost z računalniškimi igrami.....	6
2.1.5 Odvisnost od televizije .....	7
2.1.6 Zasvojenost z mobilnim telefonom .....	7
2.2 POKEMONI .....	8
2.2.1 Kaj so Pokemoni? .....	8
2.2.2 Igrica Pokemon Go .....	8
3. OSREDNJI DEL.....	9
3.1 REZULTATI IN INTERPRETACIJA ANKETE.....	9
3.1.1 Starost anketirancev.....	9
3.1.2 Koliko uporabnih aplikacij in koliko igrice imaš naloženih na svojem mobilnem telefonu? 10	
3.1.3 Katere igrice najbolj pogosto igraš na mobilnem telefonu? .....	12
3.1.4 Igrice na mobilnem telefonu igram:.....	14
3.1.5 Zaradi igranja igrice zapostavljam osnovne življenjske potrebe, kot so spanje, hranjenje.....	15
3.1.6 Misliš, da si zasvojen-a z igranjem igrice na mobilnem telefonu? .....	16
3.1.7 Ali igraš igrico Pokemon Go?.....	17
3.1.8 Koliko časa že igraš Pokemon Go? .....	18
3.1.9 Kje si izvedel za igrico Pokemon Go? .....	19
3.1.10 Kateri je bil tvoj prvi Pokemon? .....	20
3.1.11 Kateri so tvoji najljubši Pokemoni? .....	21
3.1.12 Ali si za igrico Pokemon Go zapravil kaj resničnega denarja?.....	22

3.1.13	Zaradi igranja igrice: .....	23
3.1.14	Ali si se med igranjem igrice Pokemon Go že kdaj poškodoval?.....	24
3.1.15	Kadar mi preprečijo igranje igrice, se počutim: .....	25
3.1.16	Ko lahko ponovno igram igrico, se počutim:.....	26
4.	DISKUSIJE.....	27
5.	ZAKLJUČEK.....	28
6.	VIRI IN LITERATURA.....	29
7.	PRILOGE.....	30

## KAZALO TABEL

Tabela 1:	Število anketiranih učencev po starosti. ....	9
Tabela 2:	Uporabne aplikacije na mobilnem telefonu.....	10
Tabela 3:	Igrice na mobilnem telefonu. ....	11
Tabela 4:	Pogostost igranja določenih igric na mobilnem telefonu (10 do 12 let). ....	12
Tabela 5:	Pogostost igranja določenih igric na mobilnem telefonu (13 do 14 let). ....	13
Tabela 6:	Igranje igric na mobilnem telefonu. ....	14
Tabela 7:	Zapostavljanje osnovnih življenjskih potreb.....	15
Tabela 8:	Meniš, da si zasvojen z igrkami.....	16
Tabela 9:	Igranje igrice Pokemon Go. ....	17
Tabela 10:	Koliko časa igraš igrico Pokemon Go? .....	18
Tabela 11:	Poizvedovanje po igrici Pokemon Go. ....	19
Tabela 12:	Prvi osvojeni Pokemoni. ....	20
Tabela 13:	Najljubši Pokemon.....	21
Tabela 14:	Zapravljanje denarja za Igrico Pokemon Go.....	22
Tabela 15:	Posledica igranja igrice. ....	23
Tabela 16:	Poškodba med igranjem igrice Pokemen Go.....	24
Tabela 17:	Počutje ob preprečitvi igranja igrice.....	25
Tabela 18:	Počutje ob ponovnem igranju igrice.....	26

## KAZALO GRAFOV

Graf 1:	Odstotek anketiranih učencev po starosti. ....	9
Graf 2:	Uporabne aplikacije na mobilnem telefonu.....	10
Graf 3:	Igrice na mobilnem telefonu.....	11
Graf 4:	Pogostost igranja določenih igric na mobilnem telefonu (10 do 12 let). ....	12
Graf 5:	Pogostost igranja določenih igric na mobilnem telefonu (13 do 14 let). ....	13
Graf 6:	Igranje igric na mobilnem telefonu. ....	14
Graf 7:	Zapostavljanje osnovnih življenjskih potreb. ....	15
Graf 8:	Meniš, da si zasvojen z igrkami.....	16
Graf 9:	Igranje igrice Pokemon Go. ....	17
Graf 10:	Koliko časa igraš igrico Pokemon Go? .....	18
Graf 11:	Poizvedovanje po igrici Pokemon Go. ....	19
Graf 12:	Prvi osvojeni Pokemoni. ....	20
Graf 13:	Najljubši Pokemon.....	21
Graf 14:	Zapravljanje denarja za Igrico Pokemon Go.....	22
Graf 15:	Posledica igranja igrice. ....	23
Graf 16:	Poškodba med igranjem igrice Pokemen Go. ....	24
Graf 17:	Počutje ob preprečitvi igranja igrice. ....	25
Graf 18:	Počutje ob ponovnem igranju igrice. ....	26

## **POVZETEK**

Uporaba mobilnih telefonov je v porastu. Ne uporabljamo jih samo za telefoniranje in pisanje sporočil, temveč tudi za mnogo drugih stvari. V naši raziskovalni nalogi smo raziskovali, če naši učenci uporabljajo mobilne aplikacije in igrice na mobilnem telefonu. Predvsem nas je zanimala njihova uporaba mobilnega telefona za igranje igrice. V prvem delu smo opisali več vrst zasvojenosti. Predstavili smo odvisnost kot pojav in kot bolezen, odvisnost brez uporabe psihoaktivnih snovi, odvisnost od računalnikov in interneta, odvisnost z računalniškimi igrami, odvisnost od televizije in zasvojenost z mobilnim telefonom. V nadaljevanju pa smo se osredotočili na igrico Pokemon Go. Ker pa vemo, da je težko potegniti črto, kdaj lahko govorimo o zasvojenosti, smo se osredotočili na vpliv igrice Pokemon Go na učence. Izvedli smo anonimno anketo med izbranimi razredi na OŠ Hudinja. Ugotovili smo, da so učenci na OŠ Hudinja seznanjeni z igrico Pokemon Go. Spraševali smo jih tudi o tem, koliko časa anketiranci igrajo to igrico in če se kaj spremenilo njihovo življenje, ko so začeli spoznavati to igrico.

## 1. UVOD

Razvoj informacijsko-komunikacijske tehnologije je povezan z mnogimi protislovji. Daje nam več svobode, a hkrati povzroča nove odvisnosti, nudi nadzor, vendar povzroča tudi zmedo, rešuje stare probleme in povzroča nove, ustvarja več časa in ga tudi jemlje. Tudi razvoj mobilne tehnologije je primer razvoja, ki s seboj prinaša tako tveganja kot tudi nove možnosti.

Kaj je pravzaprav zasvojenost? Odgovor na to je potreben, da bi si odgovorili na vprašanje, ali lahko in kako lahko pride do zasvojenosti z mobilnim telefonom. Naš največji pesnik France Prešeren je v sonetu »Vrbi« zapisal verz, ki bi bil lahko uvod v vsako razumevanje zasvojenosti: »... kako se v strup prebrača vse, kar srce sladkega obeta!« Ključni problem zasvojenosti je pravzaprav (pre)velika želja po ugodju, po sreči, ki jo želimo doseči na (pre)lahkem, prelahkoten način. Pri tem se pogosto zgodi, da nas tisto, od česar si obetamo srečo, korist, ugodje – sčasoma privede v razočaranje, nezadovoljstvo – a ob tem nehote postanemo odvisni od tega »obetavnega vira sreče« in postanemo zasvojeni. Vir zasvojenosti je tako pravzaprav lahko karkoli – če si od tega obetamo preveč, če to rabimo, prakticiramo v preveliki meri, nekontrolirano!

### 1.1 Predstavitev raziskovalnega problema

### 1.2 Hipoteze

Ob pričetku raziskovanja se nam je porajalo veliko vprašanj v zvezi z našo temo. Kmalu smo ugotovili, da bi raziskovanje vseh zahtevalo od nas preveč časa, zato smo se omejili le na nekaj hipotez, ki smo jih spremljali čez nalogo.

Hipoteze so:

**H<sub>1</sub>** = Tretjina naših osnovnošolcev igra igrico Pokemon Go.

**H<sub>2</sub>** = Starejši učenci (13 do 14 let) so bolj dovtetni za igrico Pokemon Go.

**H<sub>3</sub>** = Zaradi igranja igrice Pokemon Go zanemarjajo odnose s prijatelji in starši.

**H<sub>4</sub>** = Najbolj popularen Pokemon je Pikachu.

## **1.3 Metode dela**

### **1.3.1 Metoda dela z literaturo**

Za teoretični del naše raziskovalne naloge smo najprej poiskali v knjižnici ustrezno literaturo o naši temi. Pomagali smo si s knjigami o zasvojenosti z računalnikom, mobilnim telefonom in o ostalih temah, povezanih z našo raziskovalno nalogo. Nekaj podatkov pa smo pridobili tudi z internetom.

### **1.3.2 Metoda anketiranja**

Z metodo anketiranja smo pridobili podatke za praktičen del naše raziskovalne naloge. Sestavili smo anketni vprašalnik, ki je bil sestavljen iz šestnajstih vprašanj. Objektivnost podatkov smo zagotovili z natančnimi navodili in načinom reševanja. Anketni vprašalnik je bil anonimen. Z njim smo anketirali 221 učencev 5., 6., 7., 8. in 9. razreda Osnovne šole Hudinja.

### **1.3.3 Metoda obdelave podatkov in njihova interpretacija**

Izpolnjene anketne vprašalnike smo pregledali in analizirali odgovore. Ankete smo razvrstili glede na starost (10 do 12 let, 13 do 14 let). Pridobljene podatke smo razvrstili v preglednice, s pomočjo katerih smo oblikovali grafe za našo raziskavo. Zbrane podatke smo interpretirali in podali splošne ugotovitve, s katerimi smo predpostavljene hipoteze potrdili ali ovrgli.

## 2. TEORETIČNA IZHODIŠČA

### 2.1 ODVISNOST

Problematika odvisnosti vseh vrst je vedno bolj aktualna. Prav je, da spregovorimo o vrzelih, zaradi katerih pri mladostniku in včasih tudi pri odraslem človeku nastajajo možnosti za vdor slabih navad, ki lahko zavrejo ali celo uničijo človekov normalni razvoj. Izpostaviti je potrebno okoliščine, ki so pomembne za notranjo trdnost posameznika, da se bo znal upreti različnim drogam ali morda ustaviti zdrs v odvisnost. Kje so nevarnosti, da mladostnik začne kaditi, si lajšati stiske z alkoholom, iskati oporo v družbi, ki mu ponuja travo in druge droge, ali pa ne najde prave mere v hranjenju, naj bo to v smeri debelosti ali v smeri stradanja v obliki anoreksije nervoze. Tudi v zrelejših letih človek ni imun pred drugimi, na pogled manj nevarnimi odvisnostmi – pretiranim delom, prekomernim hranjenjem, posedanjem pred televizijo ali računalnikom. Lahko postane odvisen od iger na srečo, interneta in celo od dela ali pa daje prednost sedenju in poležavanju pred hojo in gibanjem v naravi.

Trdnost za zdravo življenjsko pot začnemo pridobivati v družini, vrtcu, šoli, dograjujemo in utrjujemo pa jo skozi vse življenje. (Čebašek-Travnik, 2003)

#### 2.1.1 Odvisnost kot pojav in kot bolezen

Droge so od nekdaj spremljale človeka. V preteklosti so bile del verskih ritualov in zdravilstva, sčasoma pa so postajale dostopne tudi »običajnim«, neposvečenim ljudem. Z razvojem tehnologije so se začele razvijati tudi droge in njihov seznam se iz dneva v dan daljša. V 20. stoletju je bilo na področju rabe drog vnesenih več novih izkušenj in spoznanj, za katera je bilo porabljenega veliko dela in materialnih sredstev. Tako danes vemo, da je odvisnost od drog (psihoaktivnih snovi) bolezen. (Čebašek-Travnik, 2003)

#### 2.1.2 Odvisnost brez uporabe psihoaktivnih snovi

Ob »klasičnih drogah« oziroma kemičnih odvisnostih so strokovnjaki postali vedno bolj pozorni na sorodne pojave, ki se jih je prijelo ime »nekemične« odvisnosti. Gre za vedenjske vzorce, ki imajo nekatere določene značilnosti odvisnosti od psihoaktivnih snovi (»kemikalij«), v nekaterih lastnostih pa se od njih razlikujejo. Tudi seznam teh motenj se z razvojem civilizacije in tehnologije daljša. Mednje avtorji običajno prištevajo patološko hazardiranje, »odvisnost« od nakupovanja, »odvisnost« od interneta, »odvisnost« od

televizije. Nekateri v to skupino motenj uvrščajo še motnje hranjenja in »odvisnost« od odnosov. (Čebašek-Travnik, 2003)

### 2.1.3 Odvisnost od računalnikov in interneta

Računalnik nam ponuja obilo zabave, igrice, razvedrila vseh vrst. Otrok začne najprej uporabljati računalnik kot igračo. Ampak to velja pravzaprav za vsa – ali vsaj večino – orodij, s katerimi se otrok seznanja, zbliža, se jih nauči varno uporabljati – in postopoma, ko jih vse bolj in bolj uporablja kot pripomoček pri delu, se ta igrača spreminja v orodje. Kot igrača postaja to orodje vse manj zanimivo, otrok postopoma preraste v »igralno fazo«. Pri računalniku je drugače. Računalniške igre, vrste in možnosti igre in zabave s pomočjo računalnika rastejo z otrokom, in računalnik nikoli ne preneha biti igrača. Računalnik kot igrača nudi otroku (pa tudi odraslemu) zabavo, ugodje, sprostitve, odmik od trenutnih problemov, stisk. Nudi pa še veliko več od tega: omogoča oblikovanje navidezne lastne uspešnosti, brez napora in brez resničnega tveganja, omogoča razmah navidezne ustvarjalnosti, ki pa je nekoristna; omogoča razmah občutkov moči, neke lastne vrednosti – ki pa je spet navidezna, obstaja le v navideznem svetu računalniške igre. To pa so že doživetja, ki vodijo v zasvojenost. Potreba po uspešnosti, moči, lastni vrednosti, ustvarjalnosti... vse to so resnične in pomembne otrokove potrebe, otrok potrebuje v svojem razvoju možnosti, da jih zadovoljuje. Otrok, ki pretirano zadovoljuje te potrebe v računalniških igricah, se počasi odmika od resničnega doživljanja sveta. Od resnične, pristne komunikacije z zunanjim svetom, v navidezni svet računalniške igrice.

Toda bodimo pozorni – pisanje domačih nalog ali seminarjev s pomočjo računalnika ter raba računalnika in interneta za delo ne sodijo med patološko uporabo računalnika in interneta, čeprav temu namenjamo relativno veliko časa. Na odvisniški vzorec opozarjajo:

- dobro počutje, kadar delate z računalnikom;
- iskanje izgovorov za nadaljnjo rabo računalnika;
- odklopiti se z interneta in zapreti računalnik postane težko;
- občutek izgubljenosti in razdražljivosti, kadar računalnika ni pri roki;
- laganje domačim in prijateljem, koliko časa preživite ob računalniku;
- pritožbe domačih, da preživite ob računalniku preveč časa;
- telesne težave, kot so migrenski glavoboli, suhe oči, bolečine c hrbtu in nespečnost.



**Preprečitev težav omogočajo:**

- nadzor staršev nad načinom, vsebino in količino rabe računalnika in interneta;
- načrtovanje in izvajanje aktivnosti stran od računalnika – izleti, šport, branje knjig;
- raba računalnika in interneta le za nujna opravila, kot so pregled elektronske pošte, iskanje informacij in podobno;
- opustitev brezciljnega brskanja po spletnih straneh samo zato, ker se nam nekaj zdi »zanimivo«;
- postavitve časovne in finančne omejitve za domačo rabo interneta. (Čebašek-Travnik, 2003)

**2.1.4 Zasvojenost z računalniškimi igrami**

Kar nekaj značilnosti je v teh igrah, zaradi katerih imajo na otroke še posebej velik vpliv:

- Resničnostni občutek: otrok se lahko vživi v igro in jo doživlja, kot da gre zares, kar mu omogočajo animacijski učinki, gibljivost, neposredni odzivi na njegova dejanja.
- Lahkotnost: otrok dosega zelo velike učinke, rezultate, brez pravega napora, lahko, samo s pritiskanjem na tipkovnico...
- Občutek lastnega napredka, rasti, razvoja: igrice praviloma nudijo možnost napredovanja na različne zahtevnostne stopnje.
- Občutek pomembnosti: to pomembnost zagotavljajo že igre same, saj je vsaka »zmaga« nagrajena s posebnimi učinki, čestitkami..., poleg tega so računalniške igre pomemben vir vrednotenja v vrstniških pogovorih.

Problem teh igrice je, tako kot pri vseh zasvojenostih – zloraba, nenadzorovana uporaba, ki otroka sčasoma zasvoji. In tu se potem koristi od računalniških iger kar nekako izničijo, ostaja le še škoda. Otroku, ki preveč časa porabi za računalniške igrice, začne kmalu kazati vse tipične znake zasvojenosti: ne more se odtrgati od računalnika, postaja nemiren, razdražljiv, začne zanemarjati svoje dolžnosti (šolske, domače) in celo opuščati dejavnosti, se katerimi se je rad ukvarjal v prostem času (na primer šport) – vse to mu postane nezanimivo. Pri otroku, ki se zelo intenzivno posveča računalniškim igricam, posebej takšnim z nasilno vsebino, pa začnemo opazovati tudi neke osebnostne spremembe, ki starše kar začnejo skrbeti. Predvsem pazimo na povečanje otrokove nasilnosti. To ni slučajno: v igrah z nasilno vsebino, ki jih otrok

igra kar naprej, je praviloma edini način za reševanje konfliktov nasilje – in otrok začne to izkušnjo nehote prenašati tudi v vsakdanje življenje. Druga posebnost je neki poseben nemir, ki otroka sili k temu, da neprestano nekaj počne. V igricah je pomembna pač samo »akcija«, delovanje, v takih igricah ni prostora za kvaliteten medosebni odnos – in otrok počasi začne izgubljati občutek za ta odnos, postaja »hladen«, nečloveški. (Žorž, 2008)

### **2.1.5 Odvisnost od televizije**

Televizija je bila revolucija v razvoju medijev, saj nam je s svojo dostopnostjo odprla in približala nove svetove. Živimo v času, ko ima marsikje vsak član gospodinjstva svoj televizijski sprejemnik in marsikje je vsak sprejemnik povezan v kabelski sistem. Znanje tujih jezikov je s kabelsko televizijo dobilo čisto nov pomen. Televizija je vir informacij, stik z dogodki in ljudmi na drugem koncu zemeljske oble, zvočno ozadje, zdravilo proti osamljenosti, sredstvo za izpolnitev sicer neuresničljivih sanj, uspavalo in še marsikaj. Na televizijo so vezani še drugi mediji, kot denimo video in videoigre. Nastale so nove znanstvene stroke, ki preučujejo ta medij in načine, kako čim bolj učinkovito pritegniti gledalce. Marsikdo se zaveda, da pred televizijo preživi preveč časa, a hkrati tudi spozna, da se od nje ne more zlahka odtrgati. Nič ne nadomesti občutka sproščenosti in zadovoljstva, ki ga daje gledanje televizije. (Čebašek-Travnik, 2003)

### **2.1.6 Zasvojenost z mobilnim telefonom**

Mobilnik je čudovit izum Premostil je neskončne razdalje in tako zbližal ljudi, olajšal komunikacijo med njimi... Pomislimo na poslovneže, ki z njegovo pomočjo veliko učinkoviteje opravljajo svoje delo, a so pri tem svobodni, manj vezani na svoje pisarne... Pomislimo na ljudi, ki svoje delo opravljajo na terenu, pomislimo na ljudi na potovanjih, pomislimo na starejše, osamljene in bolnike... Da, mobilnik je zgodovinska iznajdba in le zakrknjen starokopitnež bi morda temu lahko oporekal. (Žorž, 2008)

## **2.2 POKEMONI**

### **2.2.1 Kaj so Pokemoni?**

Pokemoni (okrajšava za Pocket Monsters) so majhna živalska bitja različnih vrst. Prvič so se pojavili dvajset let nazaj v obliki video igrice, kasneje pa so bile zelo popularne tudi menjalne karte, TV šovi in risanke. Ogromno otrok je odraščalo s temi majhnimi žepnimi pošastmi, ki jih je skupaj več kot 700, razdeljene pa so v več generacij. Nekatere med njimi so videti precej realistično, medtem ko so druge popolnoma domišljjski liki. Pri zbiranju oziroma lovljenju Pokemonov je cilj seveda pridobiti karseda veliko število različnih vrst, med katerimi so nekatere precej redke.

### **2.2.2 Igrica Pokemon Go**

Pokemon Go je brezplačna videoigra za pametne telefone, ki jo je leta 2016 v sodelovanju s korporacijo Nintendo izdal studio Niantic.

Igra Pokemon Go je za osnovo vzela osnoven Pokemonov koncept in ga prenesla v realni svet. Igralci so še vedno trenerji Pokemonov, a namesto raziskovanja virtualnega sveta, morajo dejansko hoditi naokoli. Igra prikazuje zemljevid realnega sveta z lokacijo, kjer se nahajate. Pri premikanju naokoli srečujete različne Pokemone, ki jih lovite z metanjem Poke žoge. Igra je na voljo brezplačno za iOS in Android telefone, kar je eden izmed razlogov za njeno vsesplošno priljubljenost (prejšnje Pokemon igre so bile na voljo zgolj na Nintendo strojni opremi).

Ko imate aplikacijo uspešno nameščeno na telefonu, lahko po svojem okusu opremite avatarja, ki bo po svetu lovil Pokemone. Poljubno se lahko odločite za spol, barvo oblačil in izgled. Ko oblikujete njegovo podobo, se lahko podate na lov. Iskanje naslednjih Pokemonov ne bo tako enostavno – da jih najdete, se morate podati na lov. Pokemoni se običajno nahajajo na območjih, ki so bolj poseljeni: v bližini turističnih znamenitosti, parkov, nakupovalnih centrov... V kotu ekrana lahko vidite majhno ikono s silhuetami Pokemonov, ki so blizu vaše trenutne lokacije. Pritisnite ikono in preverite vse Pokemone, ki so v bližini ali pritisnite na posameznega Pokemona, da ga izsledite – število stopinj pod ikono ponazarja, kako blizu oziroma daleč od vas se nahaja.

### 3. OSREDNJI DEL

#### 3.1 REZULTATI IN INTERPRETACIJA ANKETE

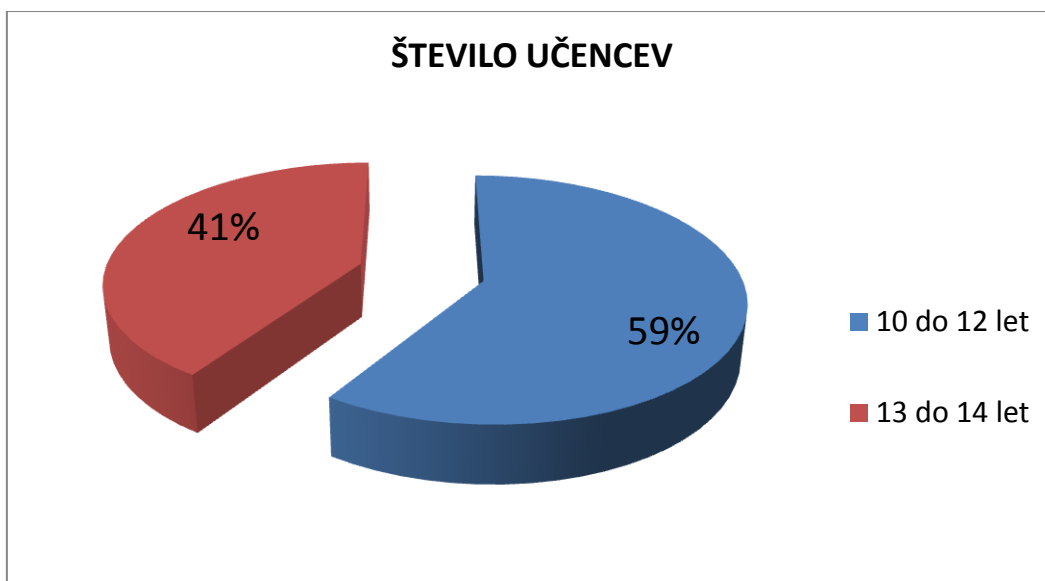
Anketirali smo 221 učencev Osnovne šole Hudinja, in sicer 131 učencev, starih od 10 do 12 let, ter 90 učencev, starih od 13 do 14 let.

##### 3.1.1 Starost anketirancev

Tabela 1: Število anketiranih učencev po starosti.

STAROST	ŠTEVILO UČENCEV
10 do 12 let	131
13 do 14 let	90
<i>Skupaj</i>	221

Graf 1: Odstotek anketiranih učencev po starosti.



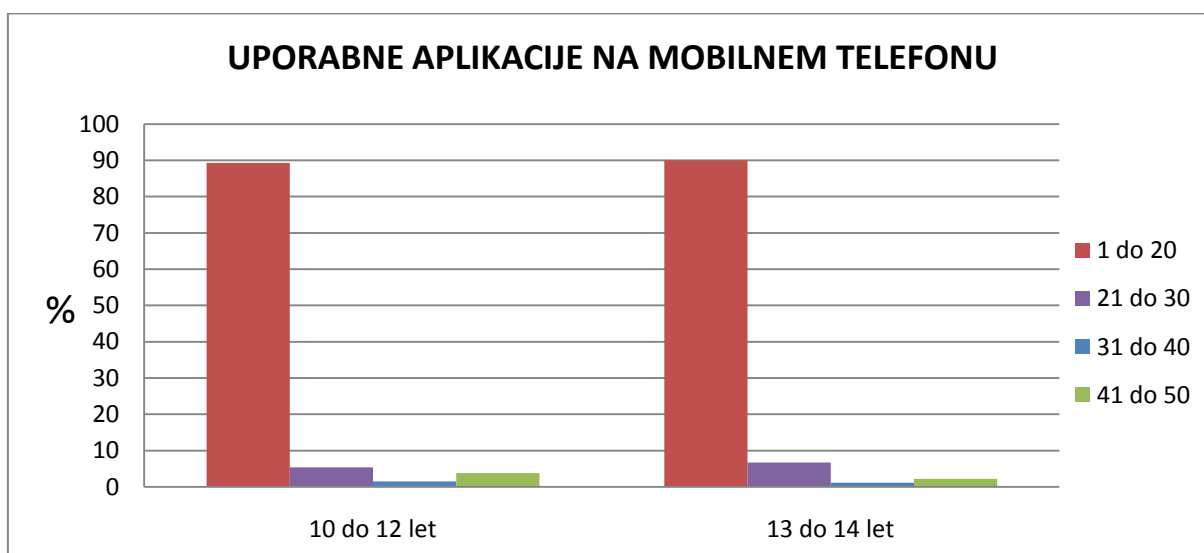
V raziskovalni del naše naloge smo vključili učence 5., 6., 7., 8. in 9. razreda. V anketi je sodelovalo 221 učencev.

### 3.1.2 Koliko uporabnih aplikacij in koliko igric imaš naloženih na svojem mobilnem telefonu?

Tabela 2: Uporabne aplikacije na mobilnem telefonu.

Število uporabnih aplikacij	10 do 12 let	10 do 12 let (%)	13 do 14 let	13 do 14 let (%)
<b>1 do 20</b>	117	89,31	81	90,00
<b>21 do 30</b>	7	5,34	6	6,67
<b>31 do 40</b>	2	1,53	1	1,11
<b>41 do 50</b>	5	3,82	2	2,22
<b>Skupaj</b>	131	100,00	90	100,00

Graf 2: Uporabne aplikacije na mobilnem telefonu.

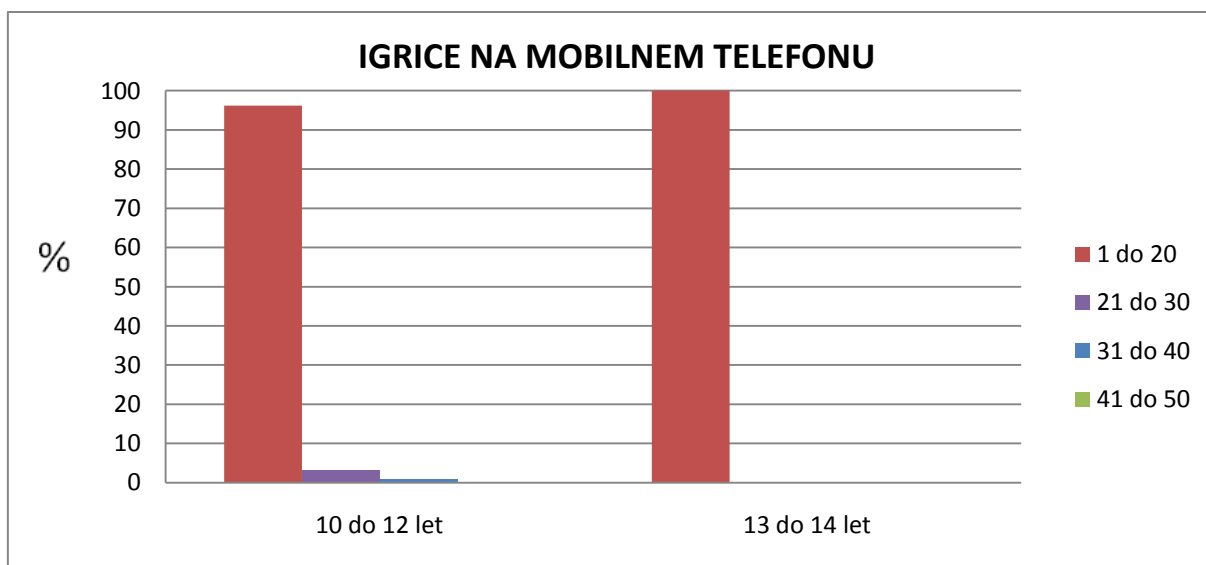


Največ anketirancev ima od 1 do 20 uporabnih aplikacij na mobilnem telefonu (89,31 % pri starosti od 10 do 12 let in 90 % pri starosti od 13 do 14 let). Primerljiv odstotek je tudi pri obeh skupinah učencev, ki imajo naloženih več kot 20 uporabnih aplikacij na mobilnem telefonu.

Tabela 3: Igrice na mobilnem telefonu.

Število igric	10 do 12 let	10 do 12 let (%)	13 do 14 let	13 do 14 let (%)
<b>1 do 20</b>	126	96,18	90	100,00
<b>21 do 30</b>	4	3,05	0	0,00
<b>31 do 40</b>	1	0,76	0	0,00
<b>41 do 50</b>	0	0,00	0	0,00
<b>Skupaj</b>	131	100,00	90	100,00

Graf 3: Igrice na mobilnem telefonu.



Prav tako je velik odstotek učencev, ki imajo naloženih vsaj do 20 igric na mobilnem telefonu. V starosti od 10 do 12 let je teh učencev 96,18 %, v starosti od 13 do 14 let pa je teh učencev 100 %. 3,05 % anketiranih učencev v skupini od 10 do 12 let ima naloženih od 21 do 30 igric na mobilnem telefonu, 0,76 % anketiranih učencev prav tako v tej skupini je zapisalo, da imajo celo več kot 31 igric, naloženih na mobilnem telefonu.

### 3.1.3 Katere igrice najbolj pogosto igraš na mobilnem telefonu?

(Obkroži. Pri tem pomeni 1 – najbolj pogosto, 10 – najmanj pogosto.)

Tabela 4: Pogostost igranja določenih igric na mobilnem telefonu (10 do 12 let).

Graf 4: Pogostost igranja določenih igric na mobilnem telefonu (10 do 12 let).

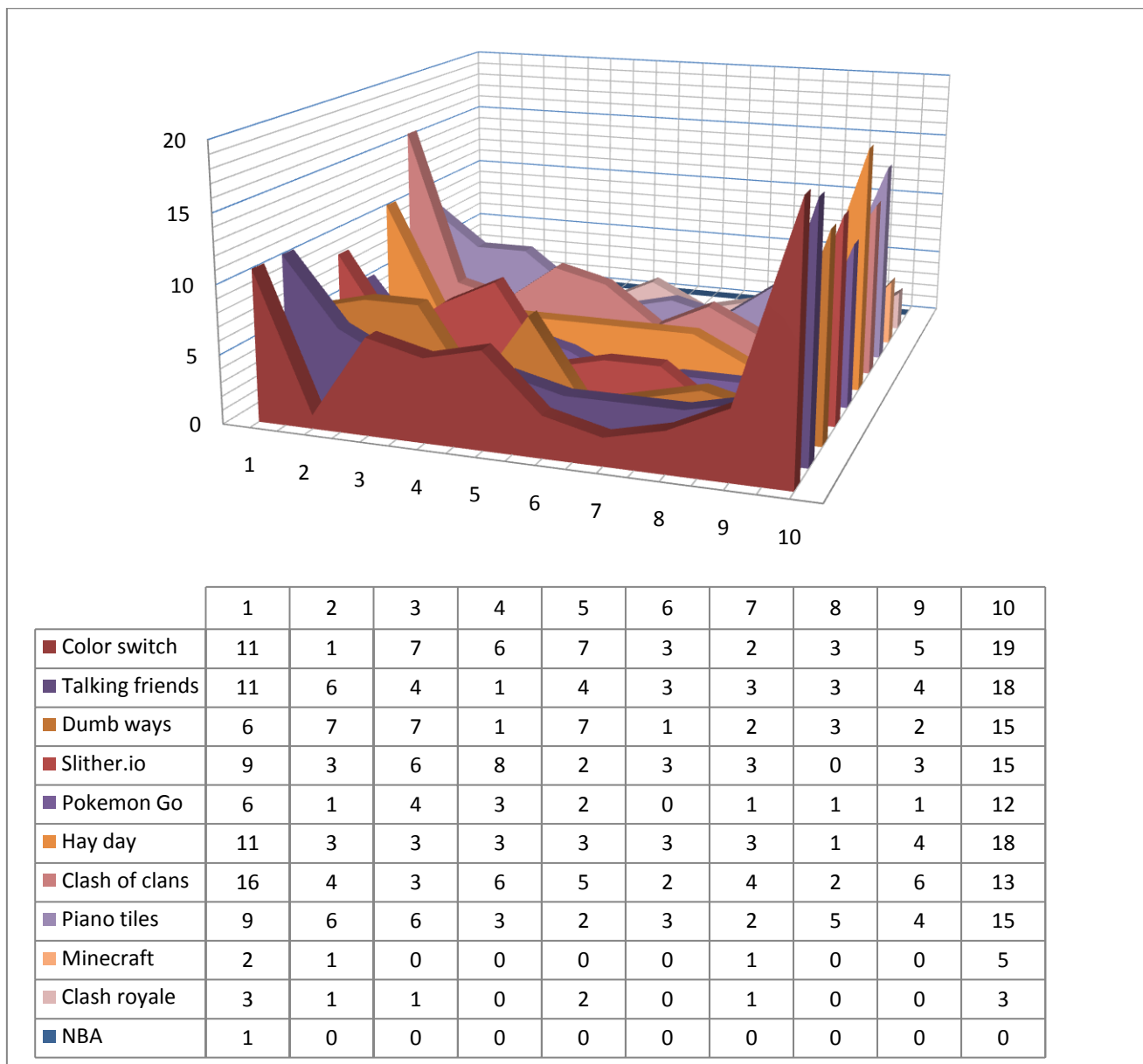
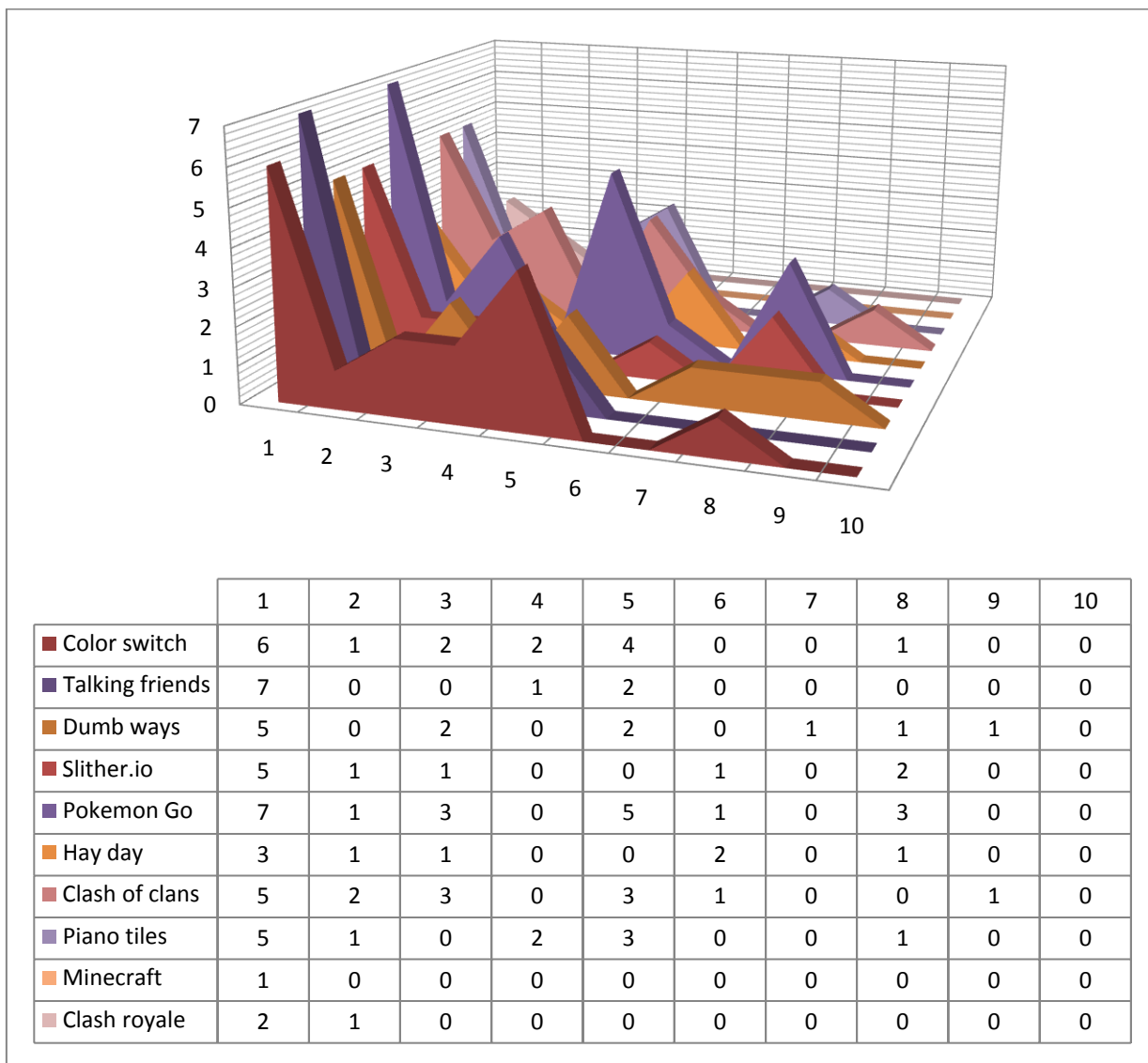


Tabela 4 in graf 4 nam prikazujeta najpogostejše odgovore anketiranih učencev, kaj so odgovarjali na vprašanje, katere igrice najbolj pogosto igrajo na mobilnem telefonu. Učenci so različno obkroževali odgovore. Zelo raznoliko je, kaj igrajo in kako pogosto. Iz tabele in grafa je razvidno, da poznajo vse igrice in jih tudi dokaj redno uporabljajo.

Tabela 5: Pogostost igranja določenih igrice na mobilnem telefonu (13 do 14 let).

Graf 5: Pogostost igranja določenih igrice na mobilnem telefonu (13 do 14 let).



Tudi tabela 5 in graf 5 prikazujeta pogostost igranja igrice na mobilnem telefonu. Opazili smo, da ta skupina (13 do 14 let) manj pogosto igra igrice na mobilnem telefonu kot druga skupina (starost od 10 do 12 let).

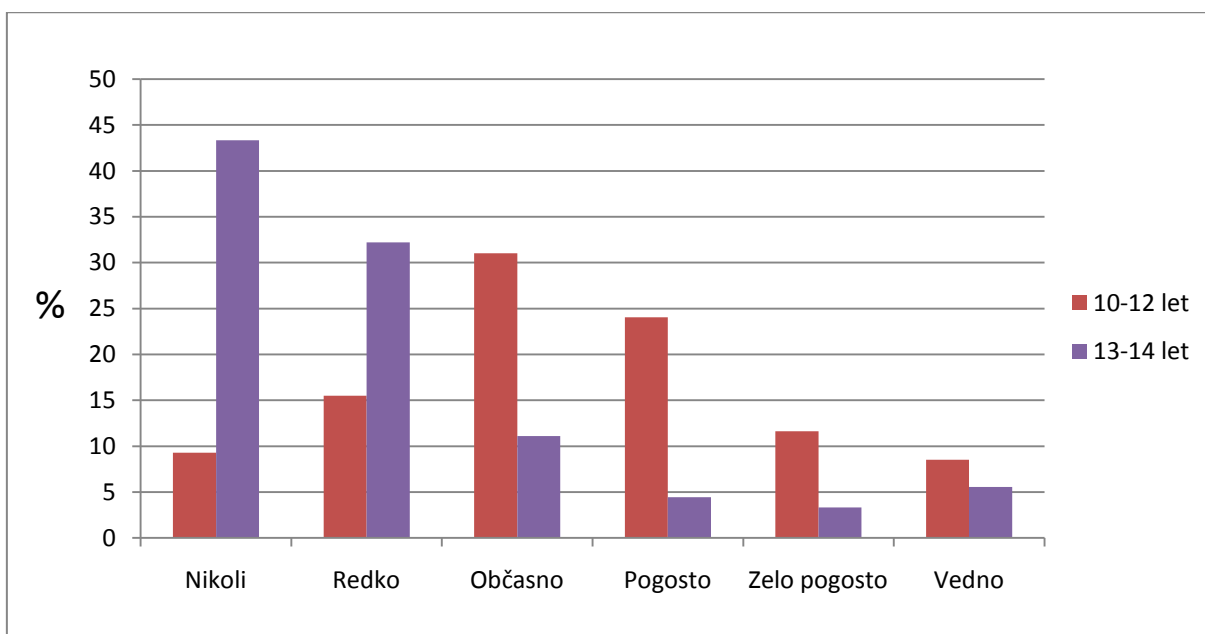


### 3.1.4 Igrice na mobilnem telefonu igram:

Tabela 6: Igranje igric na mobilnem telefonu.

	10 do 12 let	10 do 12 let (%)	13 do 14 let	13 do 14 let (%)
<b>Nikoli</b>	12	9,30	39	43,33
<b>Redko</b>	20	15,50	29	32,22
<b>Občasno</b>	40	31,01	10	11,11
<b>Pogosto</b>	31	24,03	4	4,44
<b>Zelo pogosto</b>	15	11,63	3	3,33
<b>Vedno</b>	11	8,53	5	5,56
<b>Skupaj</b>	129	100,00	90	100,00

Graf 6: Igranje igric na mobilnem telefonu.



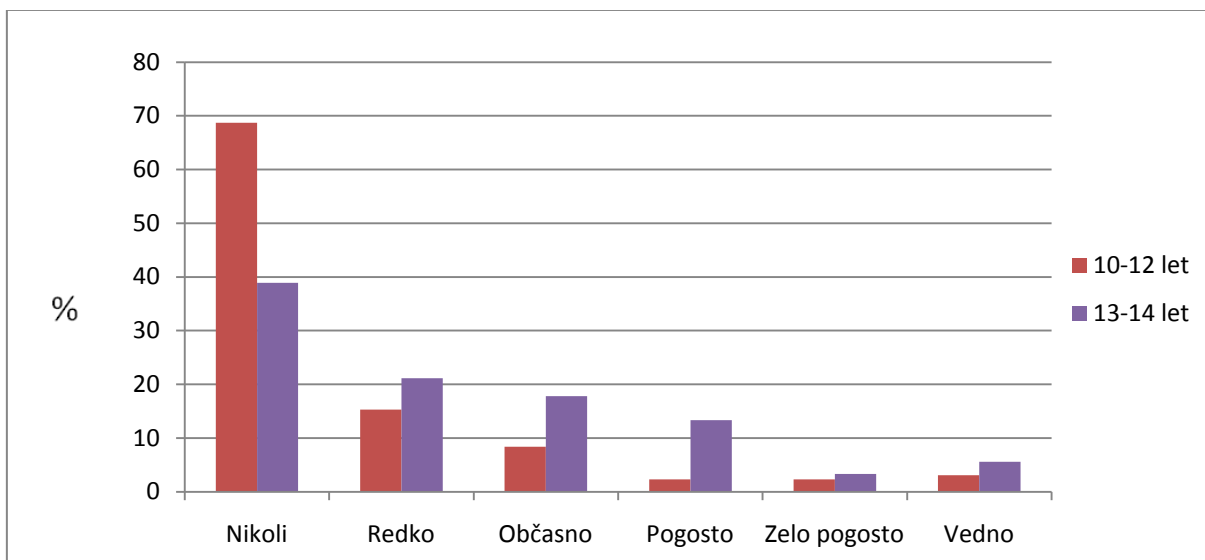
Največ anketiranih v starosti od 10 do 12 let (31,01 %) je odgovorilo, da občasno igrajo igrice na mobilnem telefonu. Učenci v starosti od 13 do 14 let pa jih je 43,33 % odgovorilo, da nikoli ne igrajo igrice na mobilnem telefonu.

### 3.1.5 Zaradi igranja igric zapostavljam osnovne življenjske potrebe, kot so spanje, hranjenje...

Tabela 7: Zapostavljanje osnovnih življenjskih potreb.

	10 do 12 let	10 do 12 let (%)	13 do 14 let	13 do 14 let (%)
<b>Nikoli</b>	90	68,70	35	38,89
<b>Redko</b>	20	15,27	19	21,11
<b>Občasno</b>	11	8,40	16	17,78
<b>Pogosto</b>	3	2,29	12	13,33
<b>Zelo pogosto</b>	3	2,29	3	3,33
<b>Vedno</b>	4	3,05	5	5,56
<b>Skupaj</b>	131	100,00	90	100,00

Graf 7: Zapostavljanje osnovnih življenjskih potreb.



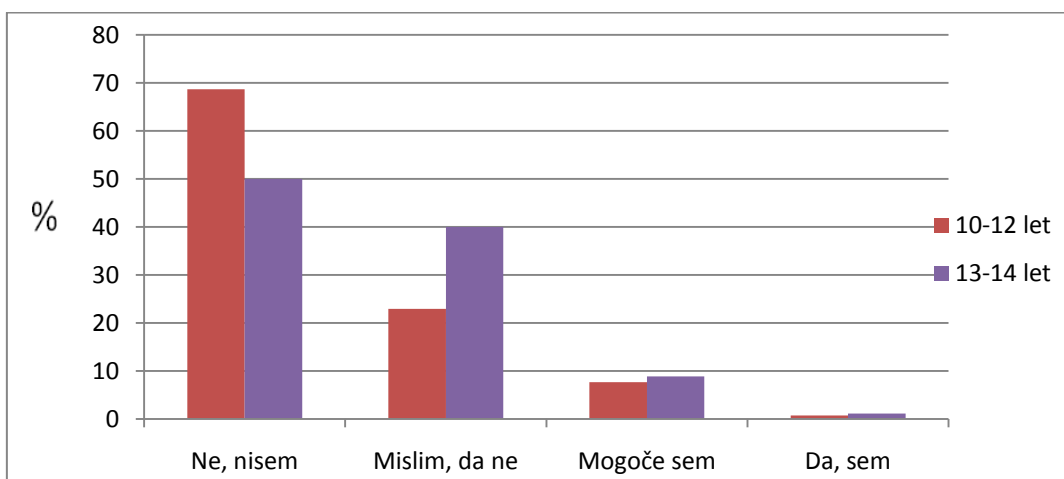
Ugotovili smo, da anketirani ne zapostavljajo osnovne življenjske potrebe, kot so spanje, hranjenje in ostale zadeve. Mlajši anketiranci (10 do 12 let – 68,70 %) in starejši anketiranci (13 do 14 let – 38,89 %) so odgovorili, da nikoli ne zapostavljajo osnovne življenjske potrebe. Sledili so naslednji odgovori: redko, občasno in pogosto. Nekaj anketiranih učencev pa je obkrožilo odgovor vedno (10 do 12 let – 3,05 %; 13 do 14 let – 5,56 %).

### 3.1.6 Misliš, da si zasvojen-a z igranjem igric na mobilnem telefonu?

Tabela 8: Meniš, da si zasvojen z igricami.

	10 do 12 let	10 do 12 let (%)	13 do 14 let	13 do 14 let (%)
<b>Ne, nisem</b>	90	68,70	45	50,00
<b>Mislim, da ne</b>	30	22,90	36	40,00
<b>Mogoče sem</b>	10	7,63	8	8,89
<b>Da, sem</b>	1	0,76	1	1,11
<b>Skupaj</b>	131	100,00	90	100,00

Graf 8: Meniš, da si zasvojen z igricami.



Večji del anketiranih (10 do 12 let – 68,70 %, 13 do 14 let – 50 %) je mnenja, da niso zasvojeni z igricami. Težko je določiti, kdaj lahko govorimo o zasvojenosti in tudi sami učenci tega včasih ne spoznajo in si tudi ne priznajo. Eni so vseeno bili mnenja, da mogoče so zasvojeni ali da so celo res zasvojeni. To je verjetno občutek, da brez te igrice vsakodnevno ne morejo in jo velikokrat igrajo.

### 3.1.7 Ali igraš igrico Pokemon Go?

Tabela 9: Igranje igrice Pokemon Go.

	10 do 12 let	10 do 12 let (%)	13 do 14 let	13 do 14 let (%)
<b>Da</b>	46	35,11	38	42,22
<b>Ne</b>	48	36,64	52	57,78
<b>Je ne poznam</b>	6	4,58	0	0,00
<b>Igrica me ne zanima</b>	31	23,66	0	0,00
<b>Skupaj</b>	131	100,00	90	100,00

Graf 9: Igranje igrice Pokemon Go.

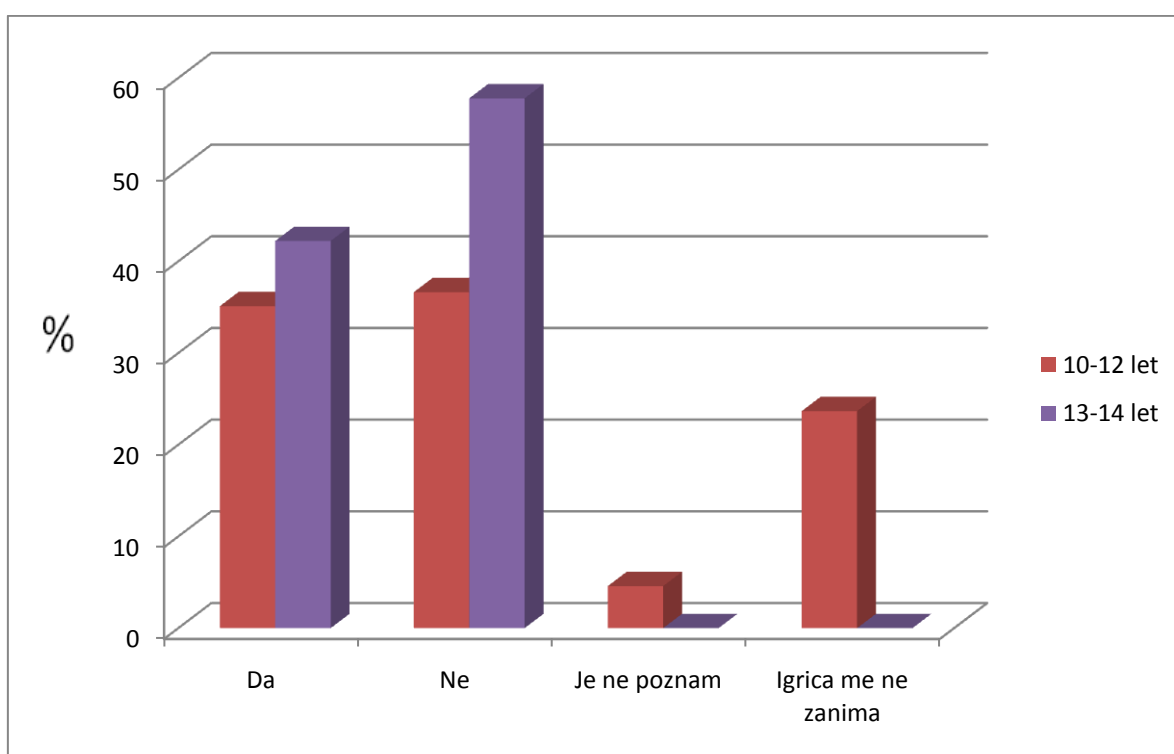


Tabela 9 in graf 9 nam prikazujeta, da so mlajši učenci pri igranju igrice Pokemon Go enakomerno razdeljeni glede odgovorov. 35,11 % so odgovorili z da, 36,64 % pa z ne. 42,22 % starejših učencev je obkrožilo odgovor da, 57,78 % starejših učencev je obkrožilo odgovor ne. Vidimo, da starejši učenci pogosteje igrajo to igrico kot mlajši učenci.

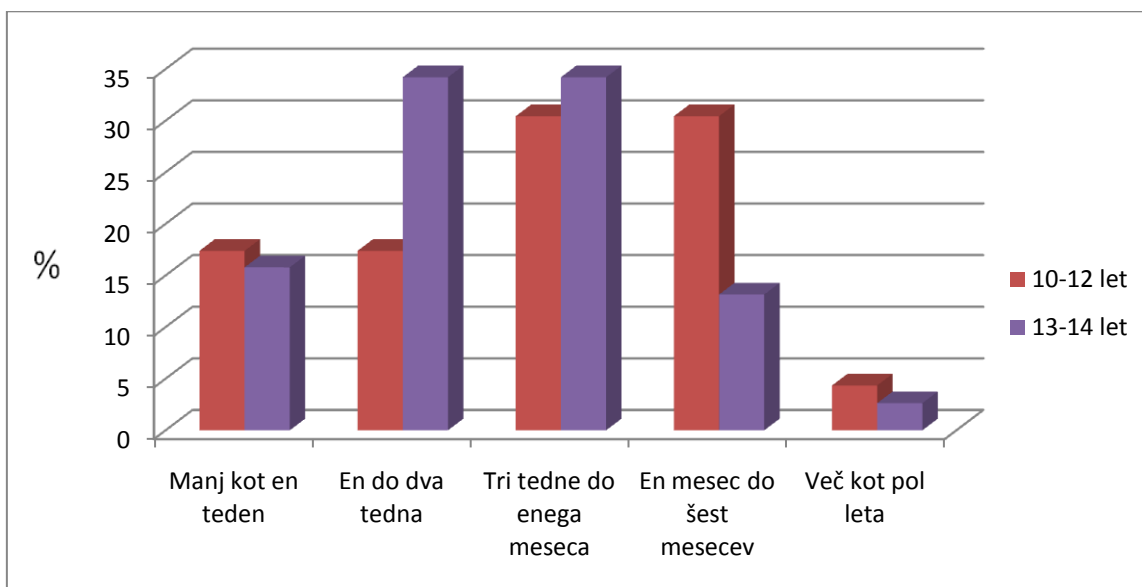
Odgovarjajo samo učenci in učenke, ki so na prejšnje vprašanje odgovorili z DA.

### 3.1.8 Koliko časa že igraš Pokemon Go?

Tabela 10: Koliko časa igraš igrico Pokemon Go?

	10 do 12 let	10 do 12 let (%)	13 do 14 let	13 do 14 let (%)
<b>Manj kot en teden</b>	8	17,39	6	15,79
<b>En do dva tedna</b>	8	17,39	13	34,21
<b>Tri tedne do enega meseca</b>	14	30,43	13	34,21
<b>En mesec do šest mesecev</b>	14	30,43	5	13,16
<b>Več kot pol leta</b>	2	4,35	1	2,63
<b>Skupaj</b>	46	100,00	38	100,00

Graf 10: Koliko časa igraš igrico Pokemon Go?



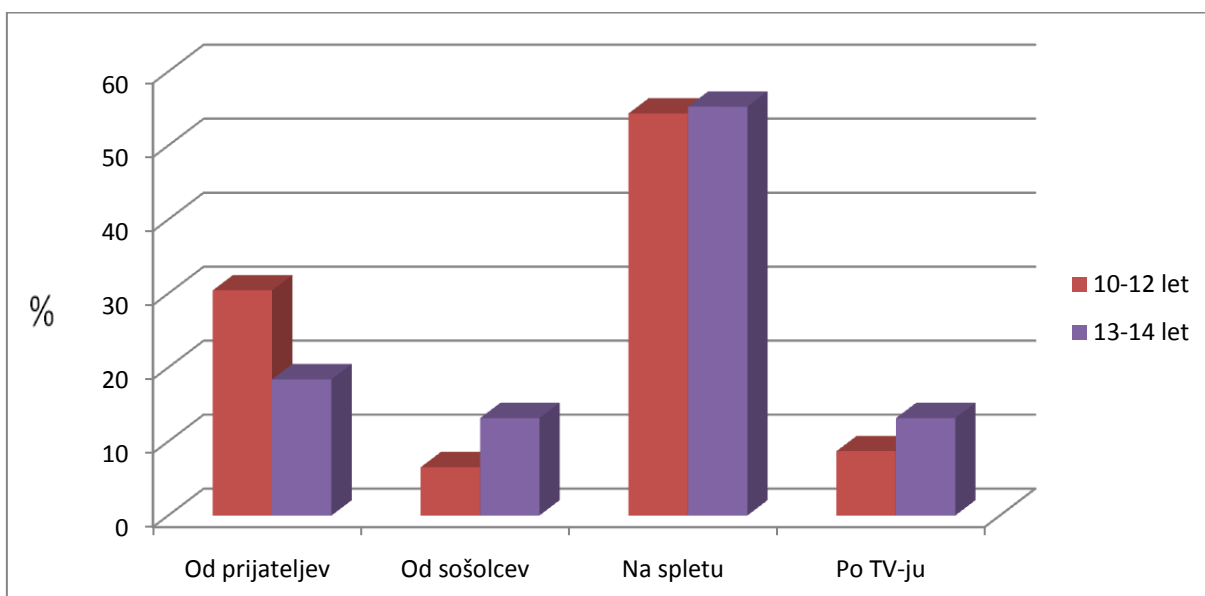
Iz tabele 10 in grafa 10 je razvidno, koliko časa učenci igrajo igrico Pokemon Go. Od tega vprašanja naprej smo se osredotočili na učence, ki so na prejšnje vprašanje odgovorili, da igrajo igrico Pokemon Go. Največ učencev (10 do 12 let – 30,43 %, 13 do 14 let – 34,21 %) je odgovorilo, da igrajo igrico Pokemon Go od treh tednov do enega meseca.

### 3.1.9 Kje si izvedel za igrico Pokemon Go?

Tabela 11: Poizvedovanje po igrici Pokemon Go.

	10 do 12 let	10 do 12 let (%)	13 do 14 let	13 do 14 let (%)
<b>Od prijateljev</b>	14	30,43	7	18,42
<b>Od sošolcev</b>	3	6,52	5	13,16
<b>Na spletu</b>	25	54,35	21	55,26
<b>Po TV-ju</b>	4	8,70	5	13,16
<b>Skupaj</b>	46	100,00	38	100,00





Graf 11: Poizvedovanje po igrici Pokemon Go.



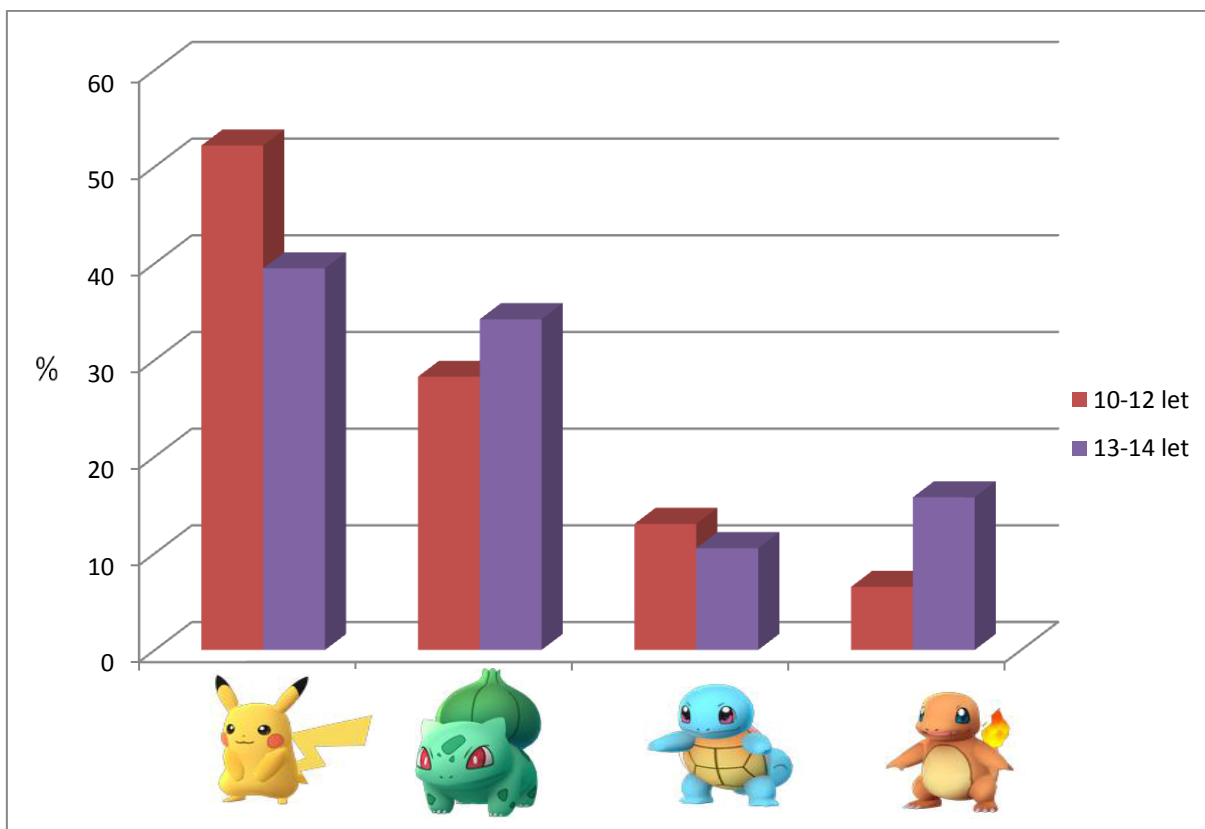
Na vprašanje, kje so izvedeli za igrico Pokemon Go, so se odgovori kar lepo razvrstili. Vseeno pa je prevladoval odgovor na spletu (10 do 12 let – 54,35 %, 13 do 14 let – 55,26 %). Sklepamo lahko, da so učenci vsakodnevno seznanjeni z dogajanjem na svetovnem spletu in tudi do teh informacij so tako prišli.

### 3.1.10 Kateri je bil tvoj prvi Pokemon?

Tabela 12: Prvi osvojeni Pokemoni.

	10 do 12 let	10 do 12 let (%)	13 do 14 let	13 do 14 let (%)
	24	52,17	15	39,47
	13	28,26	13	34,21
	6	13,04	4	10,53
	3	6,52	6	15,79
<b>Skupaj</b>	<b>46</b>	<b>100,00</b>	<b>38</b>	<b>100,00</b>

Graf 12: Prvi osvojeni Pokemoni.

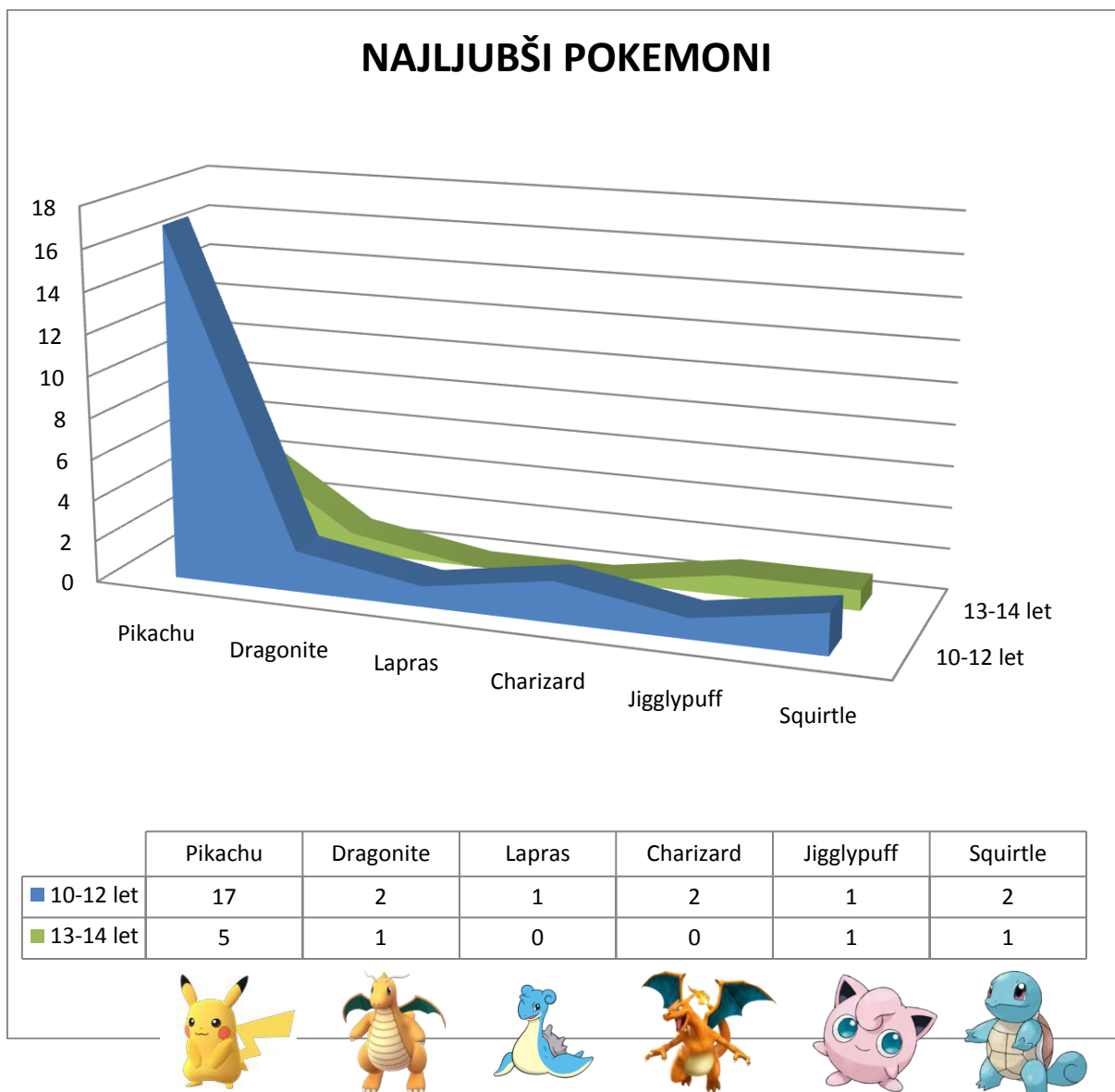


Iz tabele 12 in grafa 12 je razvidno, kateri Pokemoni so bili prvi, ki so jih učenci osvojili. Prevladuje Pikachu.

### 3.1.11 Kateri so tvoji najljubši Pokemoni?

Tabela 13: Najljubši Pokemon.

Graf 13: Najljubši Pokemon.



Najbolj priljubljen Pokemon je Pikachu. Na prejšnje vprašanje so tudi odgovorili, da je bil njihov prvi osvojeni Pokemon Pikachu. Sklepamo lahko, da je zato tudi ta Pokemon najbolj priljubljen.

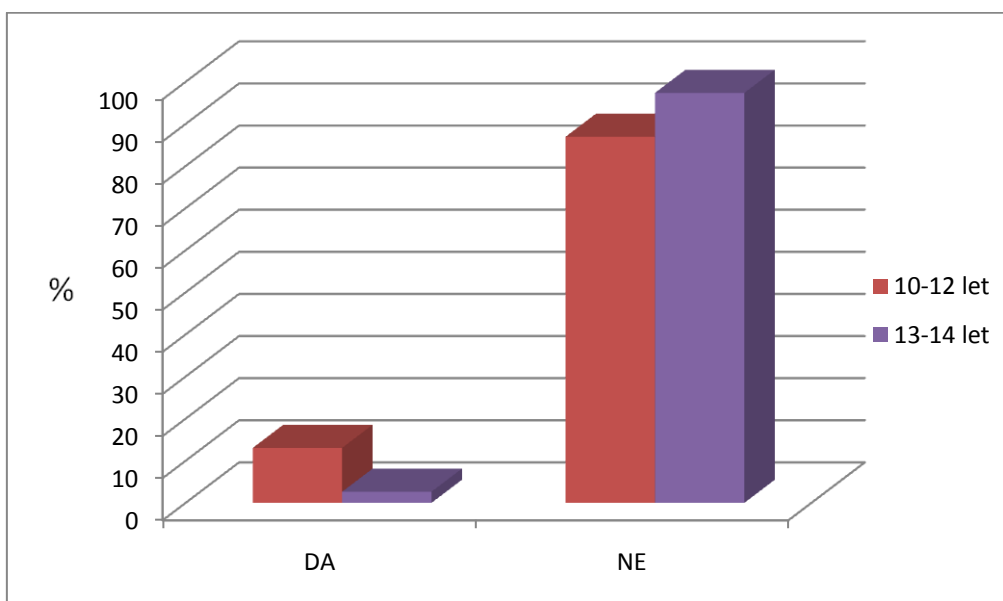


### 3.1.12 Ali si za igrico Pokemon Go zapravil kaj resničnega denarja?

Tabela 14: Zapravljanje denarja za Igrico Pokemon Go.

	10 do 12 let	10 do 12 let (%)	13 do 14 let	13 do 14 let (%)
<b>DA</b>	6	13,04	1	2,63
<b>NE</b>	40	86,96	37	97,37
<b>Skupaj</b>	46	100	38	100

Graf 14: Zapravljanje denarja za Igrico Pokemon Go.



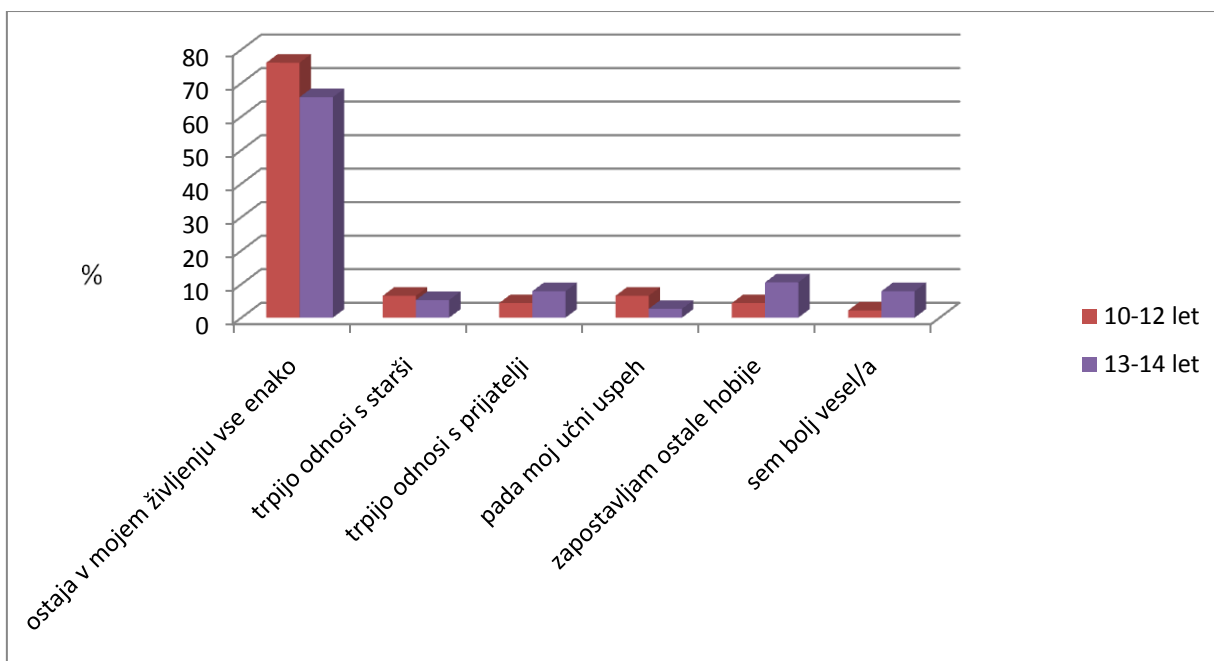
Učenci so v večji meri odgovorili, da za igranje igrice niso zapravili denar (10 do 12 let – 86,96 % , 13 do 14 let – 97,37 %). Zanimivo pa je, da so učenci tudi odgovorili, da so zapravili nekaj denarja (10 do 12 let – 13,04 % , 13 do 14 let – 2,63 %).

### 3.1.13 Zaradi igranja igrice:

Tabela 15: Posledica igranja igrice.

	10 do 12 let	10 do 12 let (%)	13 do 14 let	13 do 14 let (%)
<b>ostaja v mojem življenju vse enako</b>	35	76,09	25	65,79
<b>trpijo odnosi s starši</b>	3	6,52	2	5,26
<b>trpijo odnosi s prijatelji</b>	2	4,35	3	7,89
<b>pada moj učni uspeh</b>	3	6,52	1	2,63
<b>zapostavljam ostale hobije</b>	2	4,35	4	10,53
<b>Sem bolj vesel/a</b>	1	2,17	3	7,89
<b>Skupaj</b>	46	100,00	38	100,00

Graf 15: Posledica igranja igrice.



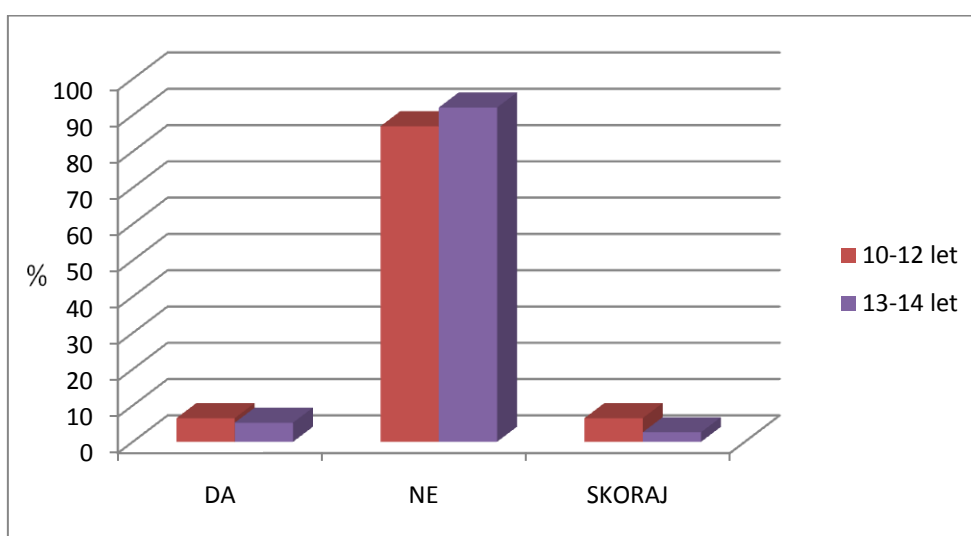
Zaradi igranja igrice Pokemon Go ostaja v življenju anketiranih vse enako (10 do 12 let – 79,09 % , 13 do 14 let – 65,79 %). Nekaj anketiranih učencev se je odločilo tudi za naslednje odgovore: trpijo odnosi s starši, trpijo odnosi s prijatelji, pada moj učni uspeh, zapostavljam ostale hobije in sem bolj vesel/a.

### 3.1.14 Ali si se med igranjem igrice Pokemon Go že kdaj poškodoval?

Tabela 16: Poškodba med igranjem igrice Pokemen Go.

	10 do 12 let	10 do 12 let (%)	13 do 14 let	13 do 14 let (%)
<b>DA</b>	3	6,52	2	5,26
<b>NE</b>	40	87	35	92,11
<b>SKORAJ</b>	3	6,52	1	2,63
<b>Skupaj</b>	46	100,00	38	100,00

Graf 16: Poškodba med igranjem igrice Pokemen Go.



Učenci so v večji meri odgovorili, da se niso poškodovali. Nekateri so odgovorili, da so se poškodovali ali celo, da so se skoraj poškodovali. To je verjetno zaradi tega, ko so iskali Pokemone na različnih krajih in so se kje spotaknili ali verjetno dotaknili katere stavbe.

### 3.1.15 Kadar mi preprečijo igranje igrice, se počutim:

Tabela 17: Počutje ob preprečitvi igranja igrice.

	10 do 12 let	10 do 12 let (%)	13 do 14 let	13 do 14 let (%)
<b>Enako</b>	37	80,43	29	76,32
<b>Jezno</b>	4	8,70	5	13,16
<b>Nemirno</b>	3	6,52	1	2,63
<b>Razdražljivo</b>	0	0,00	1	2,63
<b>Slabe volje</b>	2	4,35	2	5,26
<b>Skupaj</b>	46	100,00	38	100,00

Graf 17: Počutje ob preprečitvi igranja igrice.

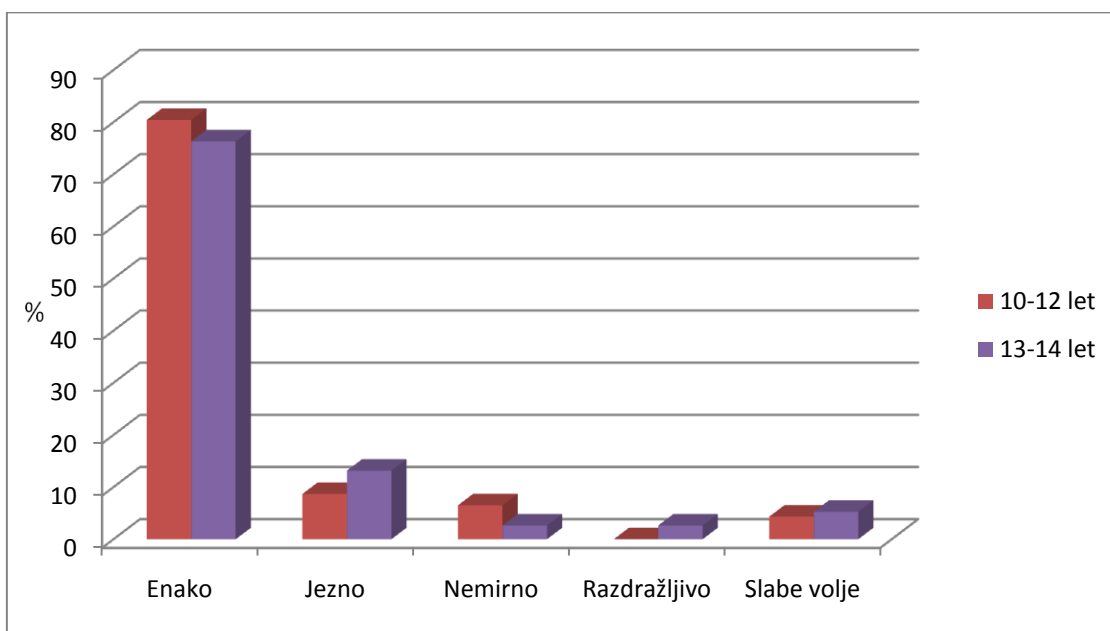


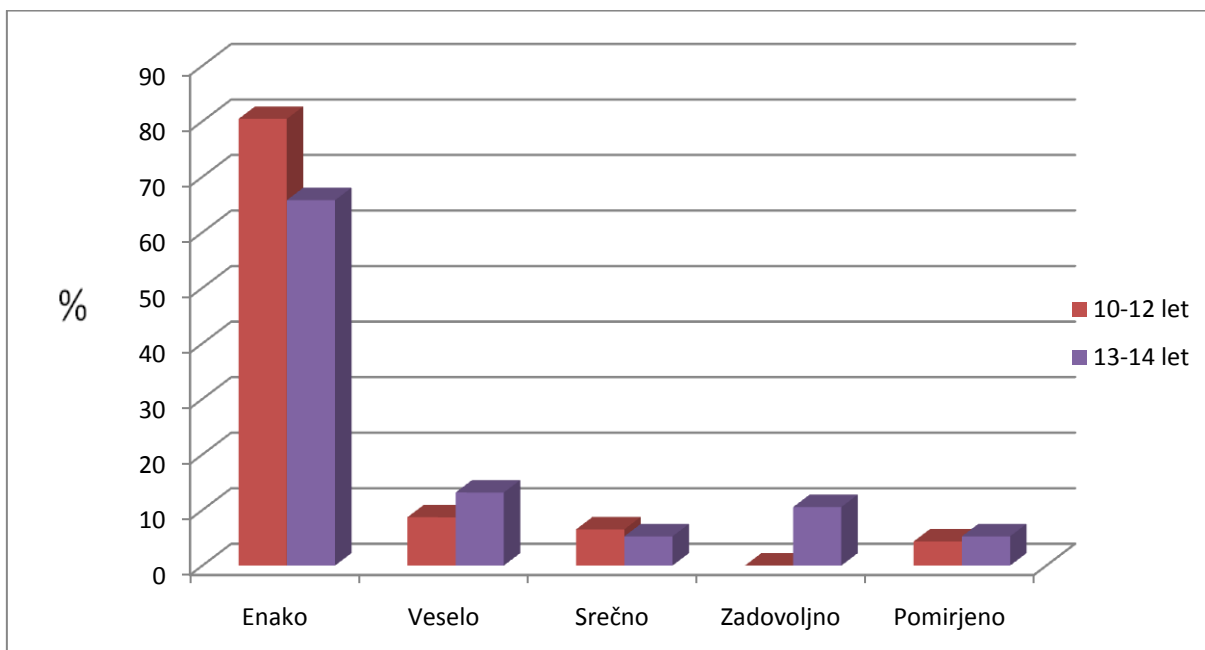
Tabela 17 in graf 17 nam prikazujeta najpogostejše odgovore anketiranih učencev, kaj so odgovarjali na vprašanje, kako se počutijo ob preprečitvi igranja igrice. Učenci so največkrat zapisali, da se počutijo enako (10 do 12 let – 80,43 %, 13 do 14 let – 76,32 %). Nekaj učencev se je odločilo za odgovor jezno, sledili so še odgovori nemirno, razdražljivo in slabe volje.

### 3.1.16 Ko lahko ponovno igram igrico, se počutim:

Tabela 18: Počutje ob ponovnem igranju igrice.

	10 do 12 let	10 do 12 let (%)	13 do 14 let	13 do 14 let (%)
<b>Enako</b>	37	80,43	25	65,79
<b>Veselo</b>	4	8,70	5	13,16
<b>Srečno</b>	3	6,52	2	5,26
<b>Zadovoljno</b>	0	0,00	4	10,53
<b>Pomirjeno</b>	2	4,35	2	5,26
<b>Skupaj</b>	46	100,00	38	100,00

Graf 18: Počutje ob ponovnem igranju igrice.



Pri zadnjem vprašanju so anketirani učenci odgovarjali na vprašanje, kako se počutijo ob ponovnem igranju igrice Pokemon Go. Največ jih je odgovorilo, da se enako počutijo. Sledili so še naslednji odgovori: veselo, srečno, zadovoljno in pomirjeno.

## 4. DISKUSIJE

S pomočjo dobljenih rezultatov smo potrdili ali ovrgli hipoteze, ki smo si jih zastavili pred začetkom raziskovanja.

**H<sub>1</sub>** = Tretjina naših osnovnošolcev igra igrico Pokemon Go.

Trditev, da tretjina naših osnovnošolcev igra igrico Pokemon Go, bi lahko potrdili. Pri tem vprašanju se je tretjina učencev opredelila, da igrajo to igrico. Kasneje smo to tretjino podrobneje spraševali o poznavanju te igrice, koliko časa jo igrajo, kateri Pokemoni so bili prvi osvojeni, kateri Pokemoni so najbolj popularni itd.

**H<sub>2</sub>** = Starejši učenci (13 do 14 let) so bolj dovzetni za igrico Pokemon Go.

Domnevo, ki pravi, da so starejši otroci bolj dovzetni za igrico Pkemon Go, lahko v celoti ovržemo, saj se je izkazalo, da je pri obeh skupinah enak odstotek pri tem vprašanju, kjer se sprašuje, ali igrajo igrico Pokemon Go.

**H<sub>3</sub>** = Zaradi igranja igrice Pokemon Go zanemarjajo odnose s prijatelji in starši.

Kar 76,09 % anketiranih mlajših in 65,79 % anketiranih starejših učencev je odgovorilo, da zaradi igranja igrice Pokemon Go ostaja v njihovem življenju vse enako. S tem lahko zagotovo ovržemo našo četrto hipotezo, v kateri smo trdili, da učenci zaradi igranja igrice Pokemon Go zanemarjajo odnose s prijatelji in starši.

**H<sub>4</sub>** = Najbolj popularen Pokemon je Pikachu.

Trditev, da je najbolj popularen Pokemon Pikachu, lahko v celoti potrdimo. Iz grafa je razvidno, da so učenci velikokrat zapisali to ime. Tudi prvi osvojeni Pokemon je bil Pikachu in zato lahko sklepamo, da je res zelo priljubljen med učenci.

## **5. ZAKLJUČEK**

Mobilni telefon nam omogoča, da skoraj kadarkoli vzpostavimo stik s komerkoli. Te naprave pa niso več samo za telefoniranje in pisanje sporočil. Tako imenovani pametni telefoni imajo več funkcij, zaradi katerih se nam je življenje izboljšalo, lahko pa bi tudi rekli, da celo poslabšalo. Na mobilnem telefonu najdemo različne uporabne aplikacije, ki nam pomagajo pri vsakodnevnem življenju. Prav tako naložimo na svoje mobilne telefone različne igrice, da se z njimi kratkočasimo. Ampak, čez čas pretirana uporaba mobilnega telefona lahko vodi tudi k zasvojenosti. V naši raziskovalni nalogi smo se osredotočili na igrico Pokemon Go in njen vpliv na naše osnovnošolce. Naša raziskava je pokazala, da tretjina učencev na Osnovni šoli Hudinja igra igrico Pokemon Go. Ugotovili smo, da učenci ne zanemarjajo vsakodnevne odnose s starši, prijatelji in ostalimi. Anketirani učenci so za igrico Pokemon Go zvedeli preko spleta, kar dokazuje, da je mladina veliko na svetovnem spletu in si kar hitro najdejo nove zadeve in se tudi znajdejo med njimi. Na koncu bi svetovali, da je vsaka zadeva do določene mere zdrava in koristna. In tako tudi naj bo z mobilnim telefonom in uporabo različnih igric.

## 6. VIRI IN LITERATURA

1. Čebašek-Travnik, Z. (2003). *Preprečimo odvisnosti od kajenja, alkohola, drog, hranjenja, dela, iger na srečo ...* Ljubljana: Društvo za zdravje srca in ožilja Slovenije.
2. Žorž, B. (2008). *Sodobno suženjstvo*. Koper: Ognjišče d.o.o..
3. <https://gizzmo.si/blog/zelis-igrati-pokemon-go-v-sloveniji-zdaj/>



## 7. PRILOGE

### ANKETNI VPRAŠALNIK

Pozdravljen/a! Smo raziskovalci Enej, Nina in Živa in letos smo se odločili, da bomo naredili raziskovalno nalogo z naslovom *Vpliv igrice Pokomen Go na učence*.

Prosimo te, da si vzameš nekaj časa in odgovoriš na našo anketo.

-Starost: \_\_\_\_\_ let

-Spol:                   moški                   ženski

1. Koliko uporabnih aplikacij in koliko igrice imaš naloženih na svojem mobilnem telefonu?

\_\_\_\_\_ mobilnih aplikacij                   \_\_\_\_\_ igrice

2. Katere igrice najbolj pogosto igraš na mobilnem telefonu? (Obkroži.)

(Pri tem pomeni 1-najbolj pogosto, 10-najmanj pogosto)

- Color switch	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
- Talking friends	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
- Dumb ways	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
- Slither.io	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
- Pokemon Go	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
- Hay day	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
- Clash of clans	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
- Piano tiles	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
- _____	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
- _____	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

3. Igrice na mobilnem telefonu igram:

nikoli      redko      občasno      pogosto      zelo pogosto      vedno

4. Zaradi igranja igrice zapostavljam osnovne življenjske potrebe, kot so spanje, hranjenje...

nikoli      redko      občasno      pogosto      zelo pogosto      vedno

5. Misliš, da si zasvojen-a z igranjem igrice na mobilnem telefonu?

ne nisem      mislim, da ne      mogoče sem      da, sem      \_\_\_\_\_

6. Ali igraš igrico Pokemon Go?

da      ne      je ne poznam      igrica me ne zanima

**Če si na prejšnje vprašanje odgovoril z DA, nadaljuj z naslednjimi vprašanji:**

7. Koliko časa že igraš igrico Pokemon Go?

\_\_\_\_\_mesecev    \_\_\_\_\_tednov    \_\_\_\_\_dni

8. Koliko časa na dan igraš igrico Pokemon Go?

\_\_\_\_\_ur    \_\_\_\_\_min

9. Kje si izvedel za igrico Pokemon Go?

od prijateljev    sošolcev    na spletu    po TV-ju    \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

10. Kateri je bil tvoj prvi Pokemon? (Obkroži.)



11. Kateri so tvoji najljubši Pokemoni?

\_\_\_\_\_

12. Ali si za igrico Pokemon Go zapravil kaj resničnega denarja?

DA    NE

13. Zaradi igranja igrice:

- a. ostaja (v mojem življenju) vse enako
- b. trpijo odnosi s starši
- c. trpijo odnosi s prijatelji
- d. pada moj učni uspeh
- e. zapostavljam ostale hobije
- f. \_\_\_\_\_
- g. \_\_\_\_\_

14. Ali si se med igranjem igrice Pokemon Go že kdaj poškodoval?

da    ne    skoraj    \_\_\_\_\_

15. Kadar mi preprečijo igranje igrice, se počutim:

enako    jezno    nemirno    razdražljivo    slabe volje    \_\_\_\_\_

16. Ko lahko ponovno igram igrico, se počutim:

enako    veselo    srečno    zadovoljno    pomirjeno    \_\_\_\_\_

## IZJAVA

Mentorica, Darja Jeran, v skladu z 2. in 17. členom Pravilnika raziskovalne dejavnosti »Mladi za Celje« Mestne občine Celje, zagotavljam, da je v raziskovalni nalogi z naslovom Vpliv igrice Pokemon Go na učence, katere avtorji so Enej Martin Gošnjak, Nina Ješovnik in Živa Romih:

- besedilo v tiskani in elektronski obliki istovetno,
- pri raziskovanju uporabljeno gradivo navedeno v seznamu uporabljene literature,
- da je za objavo fotografij v nalogi pridobljeno avtorjevo (-ičino) dovoljenje in je hranjeno v šolskem arhivu,
- da sme Osrednja knjižnica Celje objaviti raziskovalno nalogo v polnem besedilu na spletnih portalih z navedbo, da je nastala v okviru projekta Mladi za Celje,
- da je raziskovalno nalogo dovoljeno uporabiti za izobraževalne in raziskovalne namene s povzemanjem misli, idej, konceptov oziroma besedil iz naloge ob upoštevanju avtorstva in korektnem citiranju.

Celje, 3. 3. 2017

žig šole

Šola: Osnovna šola Hudinja Celje

Podpis mentorice

Podpis odgovorne osebe