

OŠ Antona Bezenška Frankolovo

VPLIV IGRE FORTNITE NA UČENCE

Raziskovalna naloga

Avtorja:

Elio Marin Štante

Dominik Brezovšek

Mentorica:

Suzana Šfarič, prof. ped. in soc.

Mestna občina Celje, Mladi za Celje

Celje, 2019

KAZALO VSEBINE

POVZETEK	3
1 UVOD	4
1.1 Predstavitev raziskovalnega problema	4
1.2 Hipoteze	4
1.3 Metode dela	5
1.3.1 Metoda dela z literaturo	5
1.3.2 Metoda anketiranja	5
1.3.3 Metoda intervjuja	5
1.3.4 Metoda obdelave podatkov in njihova interpretacija	5
2 TEORETIČNA IZHODIŠČA.....	6
2.1 Odvisnost	6
2.2 Intervju z Miho Kramlijem	7
2.3 Zgodovina računalniških iger	9
2.4 Igra Fortnite	11
3 EMPIRIČNI DEL	13
3.1 Anketa starši	13
3.2 Anketa učenci.....	22
4 UGOTOVITVE.....	30
5 ZAKLJUČEK	31
6 VIRI IN LITERATURA.....	32

KAZALO GRAFOV

Anketa za starše	
Graf 1: Spol anketirancev	14
Graf 2: Število otrok anketirancev	14
Graf 3: Koliko otrok imajo anketiranci	14
Graf 4: Ima otrok svoj računalnik?	14
Graf 5: Imate doma še drugo napravo za igranje igrice?	15
Graf 6: Ali vaš otrok igra igro Fortnite?	15
Graf 7: Ste sami že igrali igro Fortnite?	16
Graf 8: Ali poznate kakšno drugo igro, ki jo vaš otrok igra?	16
Graf 9: Koliko časa na dan igra vaš otrok igrice?	17
Graf 10: Ali vas je že otrok prosil za denar za igro Fortnite?	17
Graf 11: Ali preživi več časa za računalnikom kot v družbi prijateljev?	18
Graf 12: Ali ta igrice vpliva na njene njegove ocene?	18
Graf 13: Ali se vaš otrok osredotoči na igrice bolj kot na resnično življenje?	19
Graf 14: Ali mu/ji postavite omejitve glede igranja igrice na kateri koli napravi?	19
Graf 15: Ali se zaradi igrice oddaljuje od družine ali od ljudi na splošno?	20

Graf 16: Ali postane jezen/a ko mu/ji prepoveste igranje?	20
Graf 17: Ali preživlja manj časa zunaj s prijatelji kot včasih?	21
Graf 18: Ali se manj pogovarja z vami?	21
Graf 19: Katero dejavnost vaš otrok obiskuje?	22
Graf 20: Starost otrok	22
Anketa za otroke	
Graf 21: Spol anketirancev	23
Graf 22: Starost anketirancev	23
Graf 23: Ali imaš svojo napravo za igranje Fortnita?.....	24
Graf 24: Katero ?	24
Graf 25: Kolikokrat na teden igraš Fortnite?.....	25
Graf 26: Koliko časa na dan igraš Fortnite?	25
Graf 27: Zakaj igraš Fortnite?	26
Graf 28: Zakaj porabljaš denar?	26
Graf 29: Koliko denarja si že zapravil na igri Fortnite?	27
Graf 30: Ali ti zaradi Fortnita zmanjka časa za šolo?	27
Graf 31: Ali treniraš kakšen šport?.....	28
Graf 32: Ali si zaradi igrice opustil kakšen hobi?	28
Graf 33: Ali se zaradi Fortnita oddaljuješ od družine in ljudi nasploh?	29
Graf 34: Ali ti starši postavljajo omejitve glede igranja Fortnita?	29
Graf 35: Ali jih upoštevaš?	30
Graf 36: Ali se zaradi omejitve prerekaš s starši?	30

POVZETEK

V preteklem letu je izšla najnovejša različica igre Fortnite, ki je v trenutku zasvojila skoraj 3 milijarde ljudi. Pa vendar, zakaj je ta spletna igra postala viralna v tako kratkem času? Kot sva lahko ugotovila, je to posledica prelepe grafične oblikovanosti, plesov, odprtega sistema sveta in zaradi odlične predzgodbe. S tem razmišljanjem sva začela to raziskovalno nalogo in posledično skušala ugotoviti kako igra Fortnite vpliva na naše učence. Z anketo sva med učenci naše šole preverila, kako je igra razširjena, jo igrajo tudi dekleta in koliko denarja učenci porabijo zanjo. Starše sva vprašala ali poznajo to igro, jo igrajo tudi njihovi otroci in kolikšen je njihov nadzor pri uporabi računalnika za igrice. Z anketo in spletnim vprašalnikom sva skušala ugotoviti ali se pri katerem učencu kažejo znaki odvisnosti. O tem pa sva se pogovarjala tudi z znanim strokovnjakom s področja odvisnosti, z gospodom Miho Kramlijem.

Z raziskovalno nalogo sva ugotovila, da deklice ne igrajo igre Fortnite, približno polovica fantov, starejših od 9 let, pa igro igra. Prav tako je raziskava pokazala, da imajo starši pri večini otrok nadzor nad uporabo računalnika in da sami ne igrajo igre Fortnite. Seveda pa se otroci razjezijo, če jim starši omejijo igranje iger. Skoraj vsi fantje, ki igrajo to igro so že porabili denar zanjo, dekleta pa raje zapravljajo za druge stvari. Igra je zanimiva, zabavna in aktualna, seveda pa na njen račun ne smemo zanemariti druženja in učenja.

1 UVOD

Nove tehnologije in njihov hitri razvoj vplivajo tudi na razpoložanje in komunikacijo v družini. Če so ocene dejavnik zaradi katerega so odnosi med otroci in starši napeti, pa verjetno kar kmalu sledi »spor« zaradi uporabe računalnika ali mobilnega telefona. Skoraj ni več doma, kjer ta tehnologija ne bi bila prisotna. In vsi se zavedamo prednosti le te. Hitro pa lahko, s prekomerno uporabo, to mejo prestopimo.

Igra Fortnite je dober primer igre, večigralske igre, ki pritegne igralca. In še ena velika skušnjava, ki se lahko prične zaradi radovednosti, nadaljuje z igranjem s prijatelji (druženje) in stopnjuje celo do zasvojenosti. Pomembno je, da imajo starši nadzor in da imamo tudi otroci različne aktivnosti, ki nam preprečijo prekomerno sedenje za računalnikom. Ne samo z igrami, tudi z drugimi oblikami prekomerne uporabe računalnika ali mobilnega telefona, se oddaljujemo od resničnega življenja, prijateljev, vrstnikov in lahko se pojavi zasvojenost. Pogosto se odrasli pogovarjajo, da smo razvajeni, da nam v vsem ugodijo in nismo dovolj odgovorni. Sama pa meniva, da so računalniške igre zabavne, zanimive in za današnji čas, nekaj vsakdanjega. Prav je, da si zanje odmerimo čas in ne pretiravamo ter njihovih vsebin ne prenašamo v vsakdanje življenje.

1.1 Predstavitev raziskovalnega problema

V raziskovalni nalogi sva skušala ugotoviti ali je fenomen Fortnita razširjen tudi med našimi učenci. To je namreč najbolj priljubljena igra v zadnjem letu, ki ustvarja tudi ogromne zaslužke. Zanimalo naju je, ali igro igrajo tudi dekleta in koliko časa učenci porabijo zanjo. Tudi starše sva vprašala ali poznajo to igro, kakšen nadzor imajo nad svojim otrokom pri igranju igre Fortnite ali drugih računalniških igrah. Učence in starše sva vprašala, če igranje igrice vpliva na druženje z vrstniki in družino. Glede odvisnosti oz. zasvojenosti z računalnikom in igrami, pa sva se pogovarjala tudi s strokovnjakom s tega področja, gospodom Miho Kramlijem.

1.2 Hipoteze

- Dekleta ne igrajo Fortnit-a
- Polovica starejših učencev (10+) naše šole je že igrala Fortnite
- Večina učencev po več ur na dan igra Fortnite

- Vsi učenci, ki igrajo Fortnite, so že vložili denar v to igro
- Tudi starši igrajo igro Fortnite
- Starši imajo nadzor nad igranjem računalniških iger pri učencih

1.3 Metode dela

1.3.1 Metoda dela z literaturo

Literaturo za teoretični del naloge smo iskali v knjižnici, predvsem pa smo prebrali veliko člankov na spletu. Obiskali smo tudi več spletnih strani o različnih vrstah odvisnosti. Pomagali smo si tudi s članki iz revij, kjer smo dobili veliko idej za našo smer raziskovanja.

1.3.2 Metoda anketiranja

Z metodo anketiranja sva pridobila podatke za empirični del naše raziskovalne naloge. Sestavila sva dve anketi, eno za starše in eno za učence. Anketirala sva učence od 4. do 9. razreda, ___ učencev. Starše pa sva anketirala na šolski prireditvi in dobila ___ odgovorjenih anket.

1.3.3 Metoda intervjuja

To metodo sva uporabila z gospodom Kramlijem, ki je terapevt za zdravljenje odvisnosti v Kopru in sva ga imela priložnost spoznati ob prihodu na našo šolo.

1.3.4 Metoda obdelave podatkov in njihova interpretacija

Izpolnjene anketne vprašalnike sva pregledala in analizirala odgovore. Ankete sva razvrstila po spolu. Pridobljene podatke sva prikazala s pomočjo grafov. Zbrane podatke sva interpretirala ter podala splošne ugotovitve, s katerimi sva začetne hipoteze potrdila ali ovrgla.

2 TEORETIČNA IZHODIŠČA

2.1 Odvisnost

Zasvojenost z računalniškimi oz. video igrami je ena od oblik psiholoških zasvojenosti, ki pomeni obsedeno igranje računalniških iger. Velik pomen imajo masivne večigralske spletne vloge (massively multiplayer online role-playing games - MMORPG), pri katerih so tisti uporabniki, ki so zasvojeni, »prisiljeni« igrati, saj sami sebe ne obvladujejo. Zaradi tega izgubijo stik z družbo in resničnim svetom ter se osredotočijo na igro bolj kot na svoje življenje.



Slika 1: Spletna stran Safe.si

Raziskave so pokazale, da se več kot tretjina najstnikov s svojimi starši največ prereka ravno zaradi video iger (preveč igranja, zanemarjanje drugih družinskih obveznosti itn.). Igre so narejene tako, da je res težko prenehati z igranjem.

Vgrajen imajo mehanizem, ki igralca privlači, da nadaljuje, dosega nove stopnje. Če igre ne bi bile take, bi bile za igralce dolgočasne. V tem pa so še "nevarnejše" nove večigralske spletne igre, kjer je igro težko zapustiti tudi iz socialnih razlogov: igra se igra prek interneta v partnerstvu z drugimi igralci in če igro zapustiš (ker te mama kliče na kosilo), pravzaprav pustiš na cedilu druge igralce.

Nekaj dejstev...

Igralci v povprečju tedensko porabijo 8 ur za igranje računalniških in spletnih iger.

Mladostniki dandanes spijo 2 do 3 uri na noč manj kot pred desetimi leti.

Skoraj tretjina slovenskih otrok med 11 in 16 let se je že soočila z eno od oblik zasvojenosti z internetom (nezmožnost omejiti rabo interneta, zanemarjanje druženja s prijatelji zaradi interneta, občutek nelagodja, če nisi na internetu)

13 milijonov igralcev ima največja svetovna spletna večigralska igra World of Warcraft.

Spletne igre v Evropi igra preko 60 % otrok med 9 in 12 let in preko 80 % otrok med 13 in 16 let. Mrežne igre, ki se jih igra skupaj z soigralci, igra polovica fantov med 9 in 16 let.

Spletne večigralske igre so v letu 2008 beležile 1,5 milijard dolarjev prihodkov samo z naročninami. Do leta 2012 se pričakuje, da bodo prihodki dosegli 2,5 milijard dolarjev.

Do 250 000 igralcev iz celega sveta je naenkrat vključenih v igro World of Warcraft.

V virtualnih svetovih svoj čas preživlja 22 odstotkov evropskih fantov med 13 in 16 let, med dekleti je ta odstotek 13.

Obstajajo trije dobro dokumentirani primeri smrti, ki jih je povzročila izčrpanost zaradi prekomernega igranja računalniških iger. Lee Seung Seop, Južnokorejec, je umrl po tem ko je neprekinjeno igral igro Starcraft več kot 50 ur. Na Kitajskem v Jinzhouu, je Xu Yan umrl po igranju spletne igre za več kot 15 dni. Tretji, neimenovani tridesetletni Kitajec, pa je umrl po treh dneh igranja.

2.2 Intervju z Miho Kramlijem

Za nasvet sva prosila znanega terapevta za odvisnosti Miho Kramlija, vodjo kopsrke ambulante za odvisnike.

D: Predstavite se prosim.

M: Moje ime je Miha Kramli in vodim ambulanto za zdravljenje odvisnosti. Tam zdravimo narkomane, t.j. zasvojence z drogo, mamili, ljudi ki so zasvojeni z borzo, hitro vožnjo, igrami na srečo in zasvojence s telefonom, igranicami, računalnikom. Tako imamo letno okoli 600 pacientov. Polovico jih je kemičnih zasvojencev, polovico pa nekemičnih zasvojencev.

D: Prosim povejte, kako pride do zasvojenosti s tehnologijo?

M: Začne se tako, da človek opušča stvari, ki jih je prej rad počel. Ne družijo se več z vrstniki, sošolci, družino, temveč raje brska po internetu in igra igrice na telefonu, računalniku itd. Pade tudi šolski uspeh, domače naloge niso več redne. Ta oseba je vedno težje skoncentrirana, volja mu počasi usahne. To je prva faza.

Druga faza je, da zasvojenec brez cilja in namena brska po internetu, po računalniku. Nima nobenega razloga, da bi bil na telefonu, računalniku. Vendar ima to potrebo da mora vsak dan biti na telefonu in računalniku. Če tega ne zadovolji lahko postane nervozen, celo nasilen. Ure in ure v prazno brska po internetu, čeprav nima tam kaj početi.

Tretja faza je, da je zasvojenec v sebi že izoblikoval mnenje, da on brez telefona, računalnika ne sme biti, ker ga na Facebook-u, igrah ali omrežju čaka neverjetno presenečenje. Če to zamudi nima več smisla biti živ. Zato preverja svoj telefon na vsake 2- 5 minut in gleda če je dobil kašno nagrado, sporočilo. To dela kjerkoli že je in karkoli dela oz. počne. Eden od znakov zasvojenosti so tudi neprestano prisotne slušalke npr.: pri učenju, spanju, vsaki vožnji, delu, sprehodu psa.

Slušalke z zvoki povzročajo nezbranost. Počasi postaneš nezmožen osnovnih življenjskih stvari.

D: Od česa so najbolj odvisni v vaši ambulanti?

M: Od interneta, dekleta predvsem od socialnih omrežji, fantje pa od iger na srečo. Raziskava je pokazala da več ko 70% dečkov nad 12 let igra igre na srečo.

E: Ali lahko igre vplivajo na družbeni razvoj zasvojenecv?

M: Seveda, ker večina zasvojenih ljudi misli, da so lahko profesionalni igralci e-sporta, nihče pa jim ne pove, da šampijoni vlagajo veliko denarja v treninge, trenerje, najboljšo opremo.

D: Ali odvisniki v veliki meri zapravljajo denar za boljšo opremo in like v igrah?

M: Da, seveda. Vedno izpopolnjujejo opremo. Tukaj zapravijo ogromne denarje.

Nekdo je zapravil 3.5 milijone evrov za opremo. Nekdo je zapravil 25 milijonov evrov.

D: Ali vrstniki vplivajo na zasvojenost?

M: Da. Primer, če te sošolci povabijo v igranje skupinske igre kot je Fortnite se lahko kaj hitro zasvojiš.

D: Ali odvisnost vpliva na odnos do ljudi?

M: Da, vendar je odvisnost le to. da uporabljaš novo tehnologijo, zasvojenost je hujša.

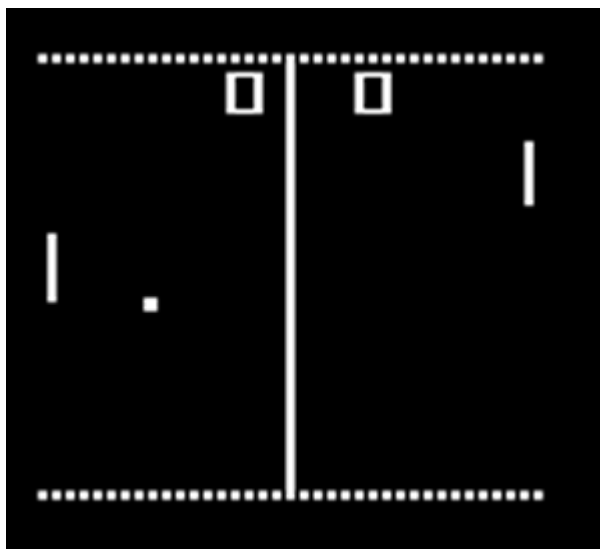
Propade jim življenje. Zdravimo jih z psihoterapijo (navada), prisilno vedenje pa v terapevtski skupnosti. Večinoma (70%) bolnikov gre v tujino.

D,E: Najlepša hvala za odgovore in vaš čas.

2.3 Zgodovina računalniških iger

Že v devetnajstem stoletju je Charles Babbage, angleški filozof, matematik in računalnikar trdil, da bi lahko njegov mehanski računalnik igral igro križci in krožci, ampak s tem ni bilo nič. Igrati jih je znal šele Illiac, eden prvih elektronskih računalnikov, skoraj celo stoletje kasneje, leta 1951. Ljudje so bili navdušeni nad tem, da lahko elektronski stroj premaga človeka. Na ameriškem inštitutu za atomske raziskave Brookhaven National Laboratory, so obiskovalcem ob dnevu odprtih vrat vedno postregli z ogledom fotografij in raznih načrtov, laboratorijev pa jim zaradi varnostnih razlogov niso mogli pokazati, zato ni bilo najbolj zanimivo. Leta 1958 je zato William Higinbotham izdelal prvo računalniško igro. Pri tem je na osciloskop¹ priključil analogni računalnik Donner in ustvaril – računalniški tenis. Wayne Wutanan, Martin Graetz in Stephen R. Russel so tri leta kasneje izdelali prvo vesoljsko strelsko igro za dva igralca, imenovano Spacewar!. Kmalu pa pri igri ni šlo za nič drugega kot za udarjanje po tipkah – ugotovili so, da je za igro najpomembnejša igralnost in so zato igro naredili bolj zanimivo s tem, da so otežili manevriranje vesoljskih raket in igra je takoj postala zanimivejša. V času, ko je nastal Spacewar!, so nastale tudi prve videoigre, ki jih je bilo mogoče igrati na televizorju. Ralph Baer se je z njimi začel ukvarjati leta 1966. Med njimi je naredil igro tenisa, ki je kasneje postal znan kot Pong (ena prvih arkadnih iger, saj so bili za igranje potrebni hitri refleksi). Delal je pri podjetju Sanders Associates, ki se je ukvarjalo z vojaško opremo. Ameriški vojski so tako nameravali prodati interaktivne igre kot je tenis in simulacija streljanja, s katerimi bi vojaki urili reflekse. A s tem ni bilo nič.

V računalniških igrah so sprva uživali le redki – tisti, ki so imeli dostop do velikih in dragih računalnikov. A tudi to se je kmalu spremenilo, kajti Nolan Bushnell je preoblikoval Spacewar! in leta 1971 mu je uspelo narediti prvi video-igralni avtomat Computer Space. Potem je ustanovil podjetje Atari, za avtomat preoblikoval še igro tenis in ustvaril legendarno igrico Pong.



Slika 2: Igra Pong

V 60-ih letih marsikateri računalnik še ni imel monitorja, zato so nastale t.i. tekstovne igre v obliki računalniškega izpisa (natisnjene ali prikazane na ekranu) – pri njih je šlo za to, da si prebral opis svojega položaja in nato vtipkal ukaz, počakal na naslednji izpis na katerem je pisalo, kaj se je zgodilo.

Na samem začetku osemdesetih, sta zakonca Roberta in Ken Roberts naredila Mystery House, ki je bila prva pustolovščina, opremljena s slikami in je pomenila pojav grafičnih iger. Sierra On-Line, ena največjih založb računalniških iger, ki sta jo ustanovila, je izdelala prvo pustolovščino z animiranimi liki - King's Quest, po njegovem uspehu pa še Space Quest, Monkey Island, Indiano Jonesa,... Slovenci smo dobili svojo prvo pustolovščino leta 1984. Imenovala se je Kontrabant.

Leta 1979 je Roy Trubshaw napisal prvo večigralsko pustolovščino Multi User Dungeons. Igra, ki se je dogajala v blodnjaku v podzemlju, je bila tekstovna, od ostalih pa se je ločila po tem, da jo je hkrati lahko igralo več igralcev. To so bili začetki omrežnega igranja.

Preden je širokopasovni dostop do medmrežja postal razpoložljiv širši množici, je bilo večigralsvo omejeno samo na lokalno omrežje (LAN). LAN je omogočil večim igralcem, da so se pridružili igranju katerekoli računalniške igre. Za lokalno omrežno igranje sta potrebna dva ali več osebnih računalnikov, usmerjevalnik (router – naprava, ki povezuje dve ali več različnih omrežij) in več omrežnih kablov, s katerimi vsak računalnik priklopimo na omrežje.

Vsak računalnik pa mora imeti še omrežno kartico, nameščeno ali integrirano na matični plošči, da lahko izmanjuje informacije z drugimi računalniki, priklopljenimi na omrežje. Dodatno lahko katero koli lokalno omrežje priklopimo na medmrežje.

Spletne večigralske igre so dosegle priljubljenost zaradi večanja širokopasovnega sprejema med uporabniki. Dostop do medmrežne povezave je namreč omogočil velikemu številu igralcev za igranje skupaj.

Povzeto po: https://dijaski.net/gradivo/rif_ref_razvoj_racunalniskih_iger_01, 2.3. 2019, ob 9.38

2.4 Igra Fortnite



Slika 3. Vir: Spletna stran Safe.si

Fortnite je igra preživetja, kjer se do 100 igralcev bori med seboj, zadnji, ki ostane, pa je zmagovalec. Uporabniki lahko igrajo v skupinah in klepetajo med seboj, zaradi česar je močno priljubljen med otroki in najstniki. Igra omogoča popolno anonimnost, če igralec to želi, zato je treba biti pozoren tudi na tveganja, ki jih s tem prinaša.

Fortnite Battle Royale je video igra, ki jo je razvilo podjetje Epic Games. Gre za t. i. battle royale igro, kar pomeni zvrst video igre, ki združuje preživetje in raziskovanje, vključuje pa veliko število igralcev, ki začnejo z minimalno opremo, iščejo orožje ter morajo odstraniti vse nasprotnike in se izogniti temu, da bi bili ujeti izven "varne cone," pri čemer je zmagovalec zadnji tekmovalac v igri. Dostop za Microsoft Windows, Mac OS, PlayStation 4 in Xbox One

je bil na voljo od septembra 2017, aprila 2018 za iOS, junija 2018 za Nintendo Switch in avgusta 2018 za Android. Epic Games ponuja Fortnite Battle Royale po modelu »free-to-play.« Gre za brezplačno igro, ki pa omogoča nakupe znotraj igre, saj lahko igralci kupujejo nadgradnje svojih likov. Za igranje je treba ustvariti račun, prijava pa je mogoča tudi z Google ali Facebook računom.

Igralci začnejo na otoku, opremljeni s sekuro in morajo najti še več orožja, hkrati pa se izogibati smrtonosni električni nevihti. Naloga je odstraniti nasprotnike, območje gibanja pa se manjša. Na zaslonu se redno prikazujejo posodobitve, ki podrobno opisujejo, kako je bil odstranjen kateri izmed igralcev. Igralci lahko izberejo ali bi radi igrali sami, v dvojicah ali v ekipi, kamor lahko dodajajo svoje prijatelje. Igra omogoča tudi klepet med igralci.

Tveganja? Ker gre za igro, v kateri se igralci borijo proti nasprotnikom, vsebuje prizore blagega nasilja, zaradi česar spada v PEGI kategorijo 12+. Igro lahko igrajo otroci, saj ob ustvarjanju računa ni zahtevane minimalne starosti, vendar ni primerna za mlajše od 12 let. Igralci uporabljajo pištole, meče in granate za boj, prav tako lahko tudi porazijo nasprotnike z uporabo različnih pasti (npr. strupen plin), sliši se streljanje, eksplozije in zvoki, ki izražajo bolečino oziroma poškodbo lika.

Igra je zasnovana tako, da igralca močno pritegne, zato nekateri težko prenehajo z igranjem. Pomembno je, da omejimo čas igranja, da se zmanjša tveganje za prekomerno rabo ali morebitno zasvojenost.

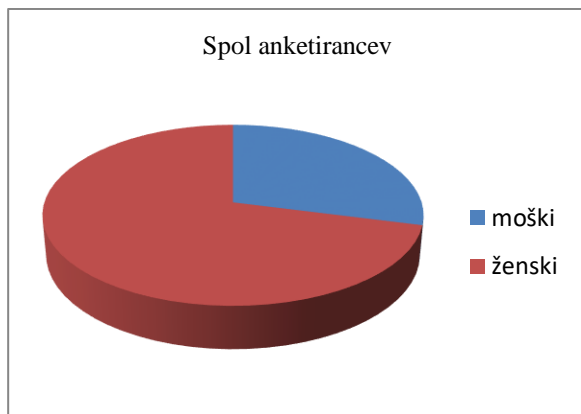
Prav tako je treba biti pozoren na nakupe znotraj igre, da ne pride do prekomernega zapravljanja denarja. Igra spodbuja igralce, da kupujejo predmete, kot so nova oblačila in oprema ter na tak način nadgradijo svoj lik. Otrok mora imeti dovoljenje staršev za nakupe, sicer mu lahko ustvarjalci prepovejo dostop do igre.

Fortnite Battle Royale poleg igranja omogoča tudi klepet, dodajanje prijateljev oziroma drugih oseb, ter povezavo s Facebook ali Google računom. Zato je pomembno, da se starši z otrokom pogovorijo o tem, kakšen je spletni bonton ter jih opozorijo na varno klepetanje. Privzeta nastavitve omogoča drugim uporabnikom na spletu, da lahko tudi otroka dodajajo kot prijatelja ter klepetajo z njim, pri čemer lahko ostanejo popolnoma anonimni. Na tak način so otroci in najstniki izpostavljeni morebitnemu spletnemu nadlegovanju in neprimernemu ali žaljivemu govoru.

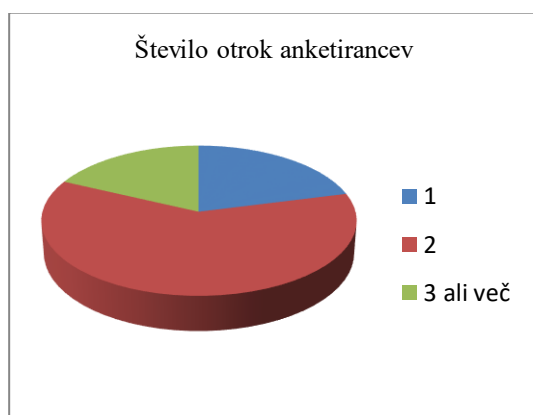
3 EMPIRIČNI DEL

3.1 Anketa starši

Najprej sva anketirala starše. Na anketo je odgovorilo 47 staršev. Od tega je bilo 29% moških in 71% žensk.



Graf 1



Graf 2



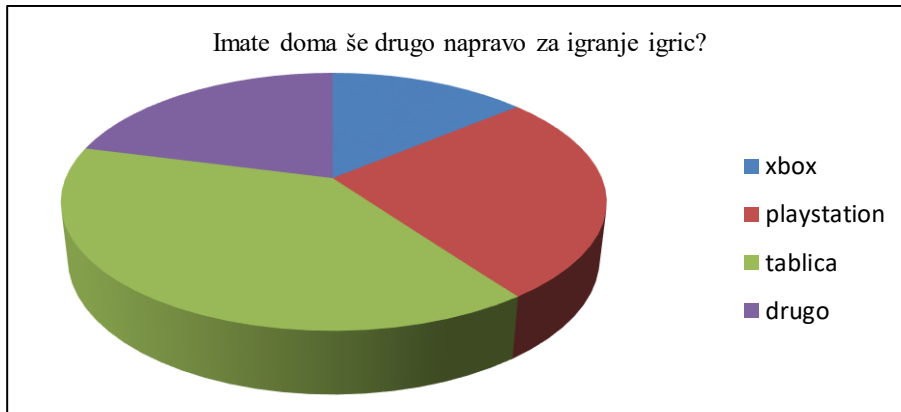
Graf 3

Več kot polovica anketirancev ima 2 otroka, od tega ima več kot polovica anketiranih sina/sinove.



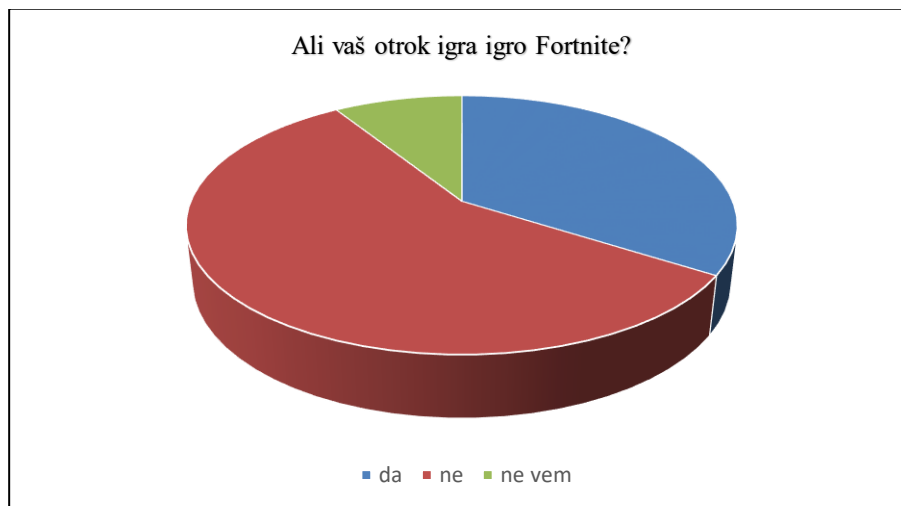
Graf 4

Skoraj polovica otrok anketirancev ima svoj računalnik. Meniva, da je to preveč, saj je bilo veliko otrok starih pod 13 let.



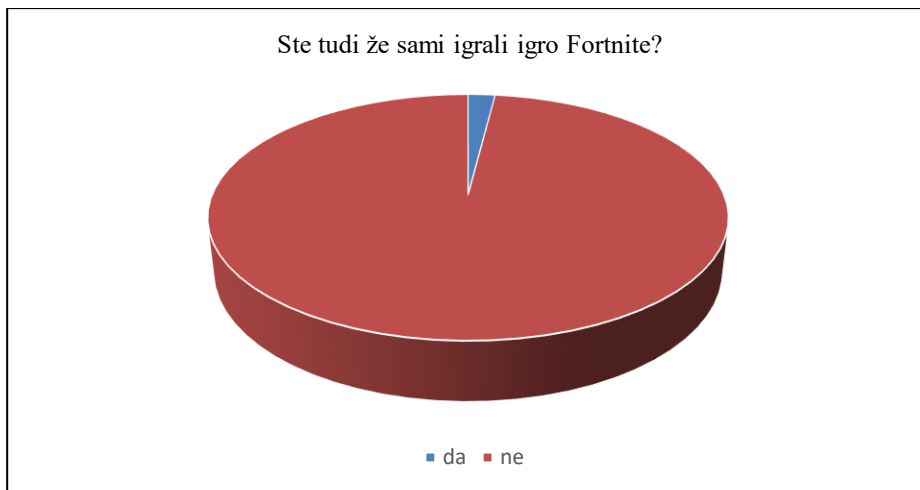
Graf 5

Približno tretjina ima doma še tablico. Bila sva prepričani, da jih ima doma največ play station. Glede na odgovore, imajo anketirani več različnih naprav za igranje igrice.



Graf 6

Po mnenju staršev, dobra tretjina otrok igra igro Fortnite. Nekaj je staršev, ki tega ne ve. Pričakovala sva, da bodo skoraj vsi otroci igrali Fortnite.



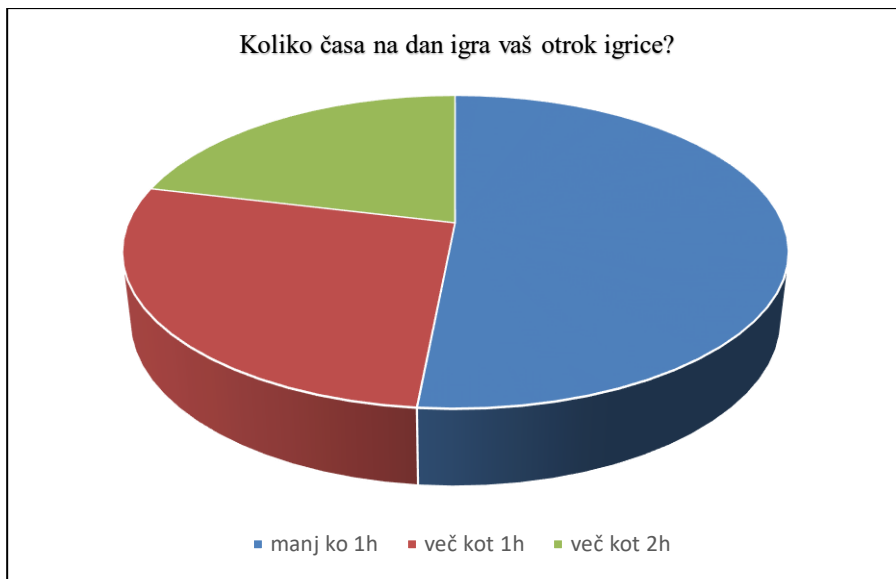
Graf 7

Skoraj noben starš še ni igral Fortnite. Ta podatek naju je presenetil, saj sva pričakovala, da tudi starši poznajo in igrajo to igro. Razlog je morda tudi ta, da je bila večina anketiranih žensk, mamic.



Graf 8

Nekaj več kot polovico otrok igra še drugo igro. Najpogosteje je to Minecraft, Clash of clans, GTA, Fifa, Call of duty, Brains, ipd. Ugotavljava, da so to najpogostejše igre, ki jih igrajo otroci, predvsem fantje.



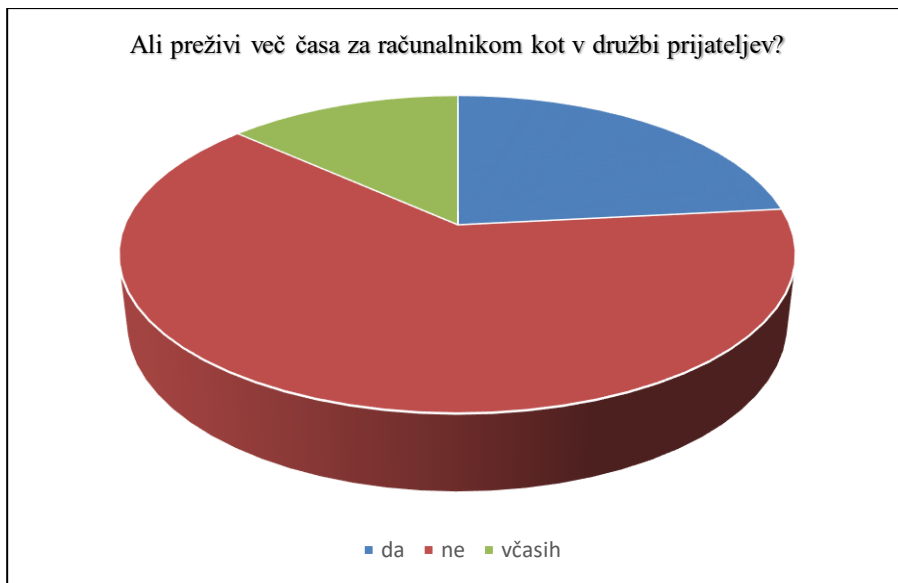
Graf 9

Veliko otrok igra igrice manj kot 1 uro na dan. Zanimivo je, da je veliko staršev odgovorilo, da igrajo otroci več kot uro na dan, celo več kot dve. V primerjavi z nama, je to zelo pogosto.



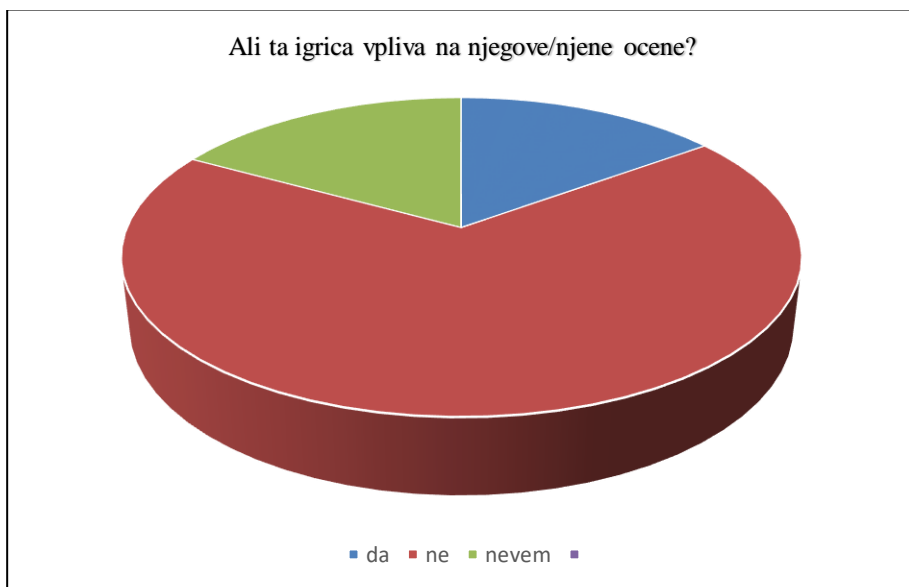
Graf 10

Četrtnina otrok je že prosila svoje starše za denar, ki bi ga porabili v igri. Res je majhen odstotek staršev, ki ne vedo, če so otroci porabili denar za igro, kljub temu pa se nama zdi prav, da starši vedo, za kaj otroci porabijo denar.



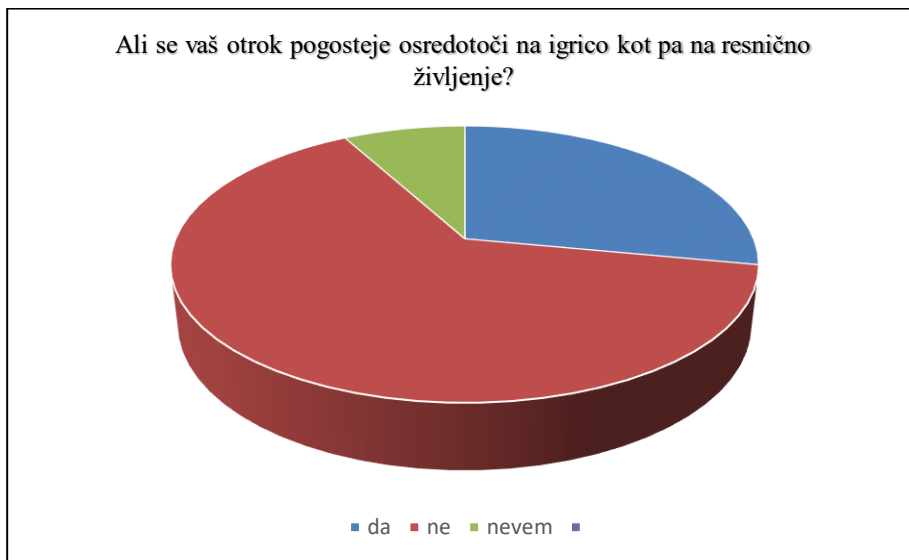
Graf 11

Večina otrok ne preživi več časa za računalnikom kot v družbi svojih prijateljev. Kljub temu, pa tretjina otrok preživi preveč časa za računalnikom, na kar bi lahko bili starši pozorni.



Graf 12

Starši v večini menijo, da igranje iger na računalniku ne vpliva na ocene njihovih otrok. Odstotek staršev, ki menijo, da igranje vpliva ali morda vpliva na ocene, je enak tistemu, glede druženja s prijatelji in tudi deležu, ko otrok igra več kot uro na dan igrice.



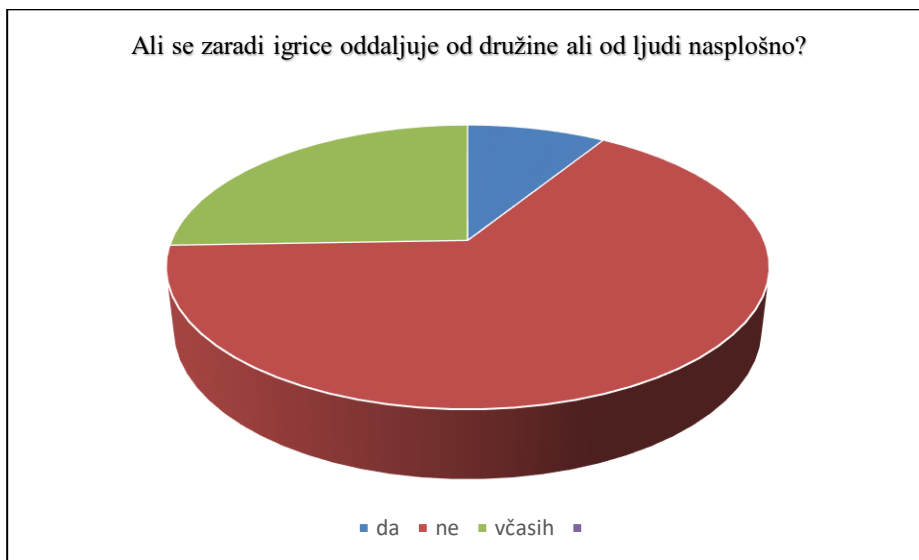
Graf 13

Dve tretjini staršev menita, da se otrok v večini ne osredotoča na igrico. Vseeno pa se nama zdi, da je tretjina učencev, ki igrajo igrice in jo prenašajo v vsakdanje življenje, kar visok delež.



Graf 14

Dve tretjini staršev svojim otrokom postavljajo omejitve glede igranja igric. Kar petina staršev, pa pri svojih pravilih ni dosledna. Na ta način otroci pogosto izrabljamo pravila v svojo korist.



Graf 15

Dve tretjini staršev menita, da igrice ne vpliva na družabnost njihovih otrok. Kar velik se nama zdi odstotek odgovorov, včasih.



Graf 16

Manj kot polovica otrok se ne razjezi, ko starši prepovedo igranje iger. Prepovedi in omejitve, so pogost vzrok slabe volje pri otrocih.



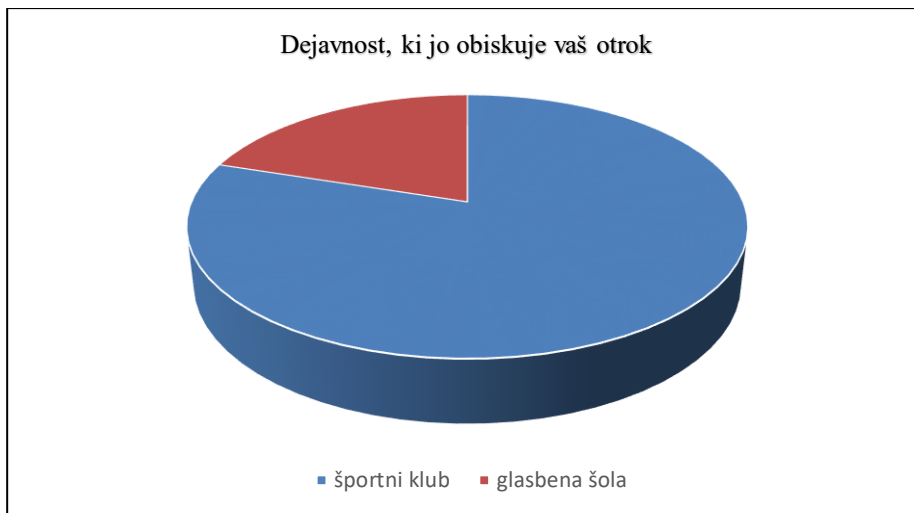
Graf 17

Večina otrok še vedno več časa preživlja zunaj s prijatelji kot za računalnikom. Pri vseh odgovorih upoštevava odgovore staršev, ne vem, kot tveganje oz. odgovor da. Torej je otrok, ki preživijo več časa za računalnikom morda več, kot starši priznajo oz. se zavedajo.



Graf 18

Tretjina otrok se pogovarja manj s svojimi starši, kot pa včasih. Pri tem odgovoru ni nujno, da so vzrok igre, lahko je povezano z obdobjem najstništva. Več anketiranih staršev ima sinove.



Graf 19

Iz odgovorov staršev lahko ugotovimo, da veliko otrok sodeluje v športnem klubu, nekateri obiskujejo glasbeno šolo. Ta odgovor naju je presenetil, saj nihče ni napisal, da otrok ne bi bil nikamor vključen.

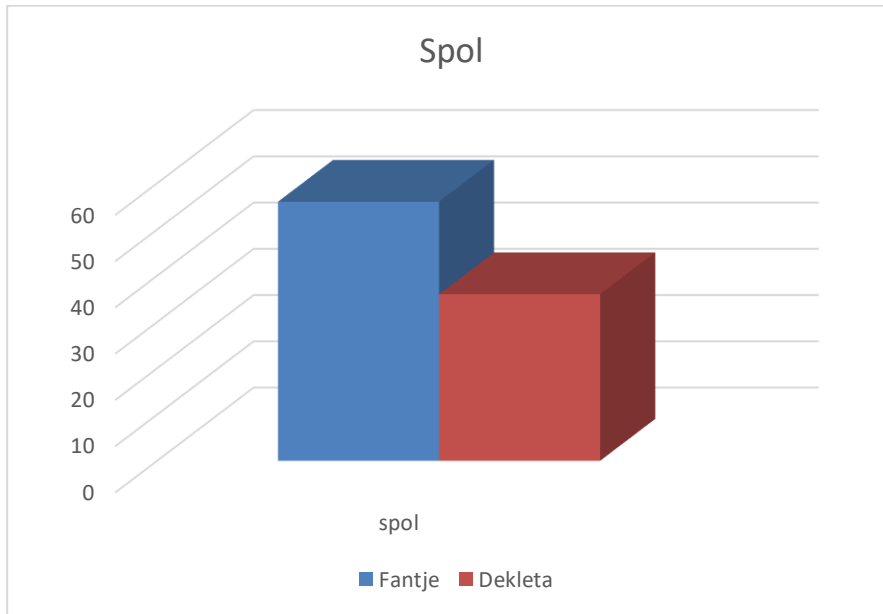


Graf 20

Ker so anketo izpolnjevali starši naših, osnovnošolskih, učencev, je bilo pričakovati, da imajo v večini osnovnošolske otroke.

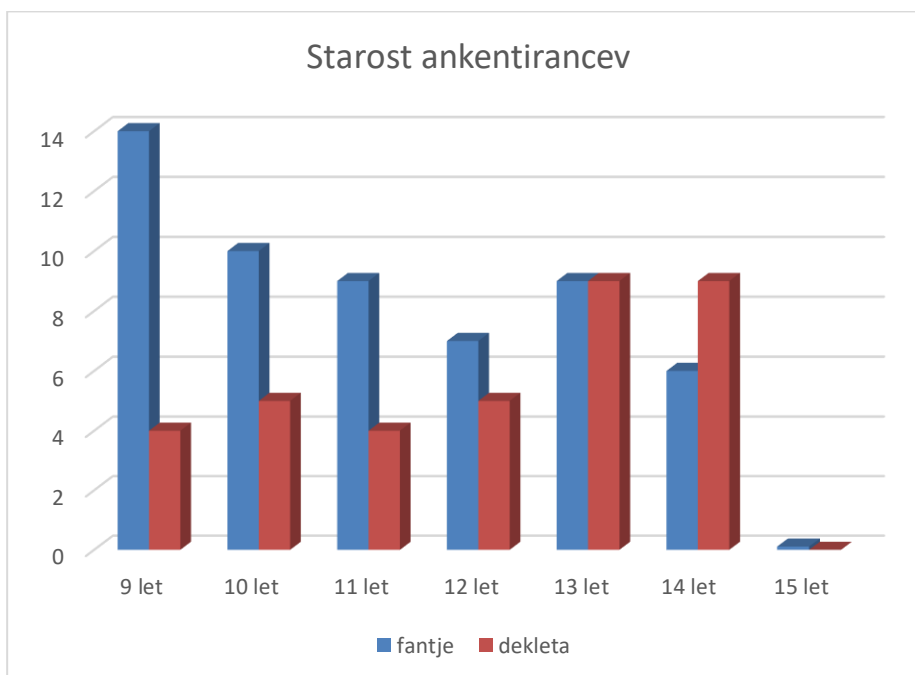
3.2 Anketa učenci

Anketirala sva učence od 4. do 9. razreda, skupaj 92. Vključenih je bilo 36 deklic in 56 fantov.



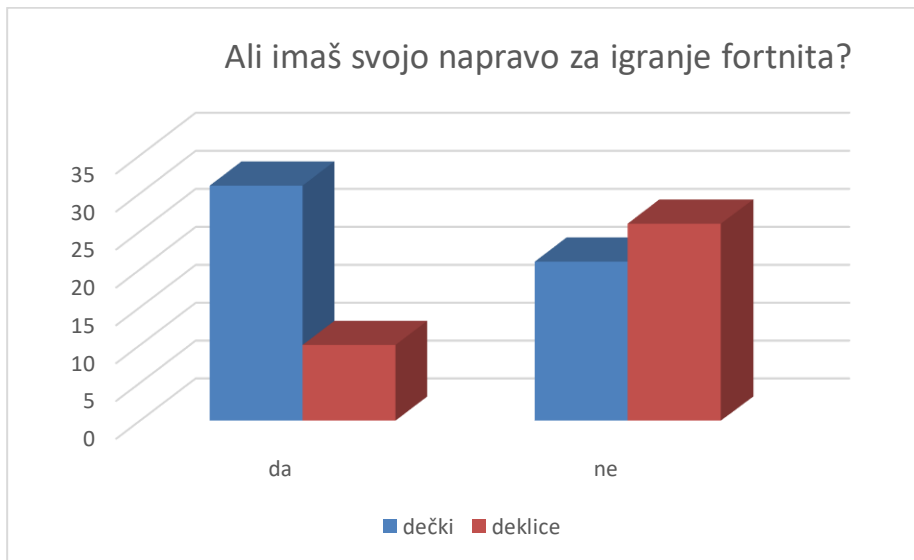
Graf 21

Razvrstitev anketirancev po spolu. Vidimo, da je več anketiranih dečkov kot deklic. Razlika v odgovorih med spoloma je nato vedno bolj očitna.



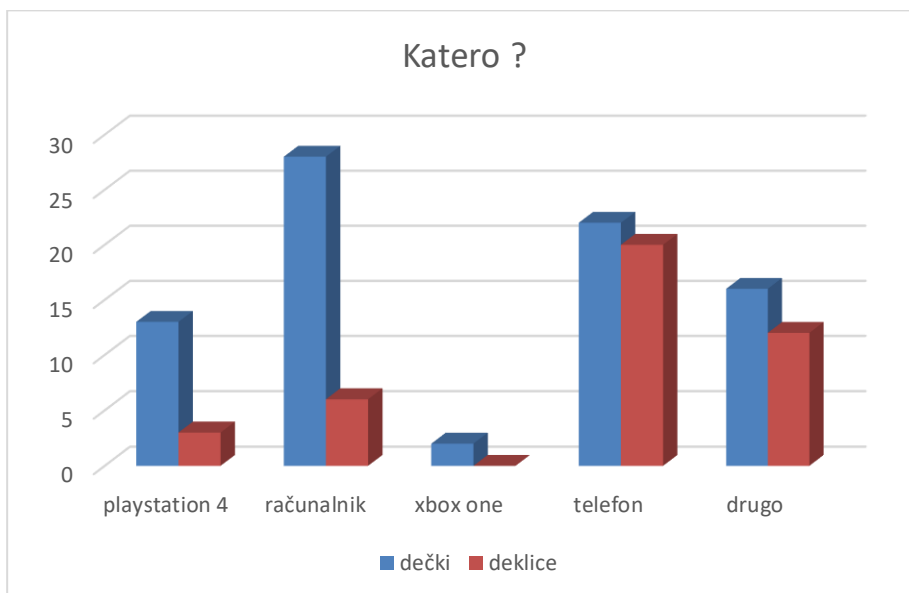
Graf 22

Anketirala sva učence od 4. do 9. razreda. Iz grafa je razvidno, da je trenutno na šoli več dečkov kot deklic.



Graf 23

Glede na odgovore, ima več kot polovica dečkov, svojo napravo za igranje igrice, na kateri igrajo tudi Fortnite. Večina deklice takšne naprave nima, ker igrice, v večini, ne igrajo.



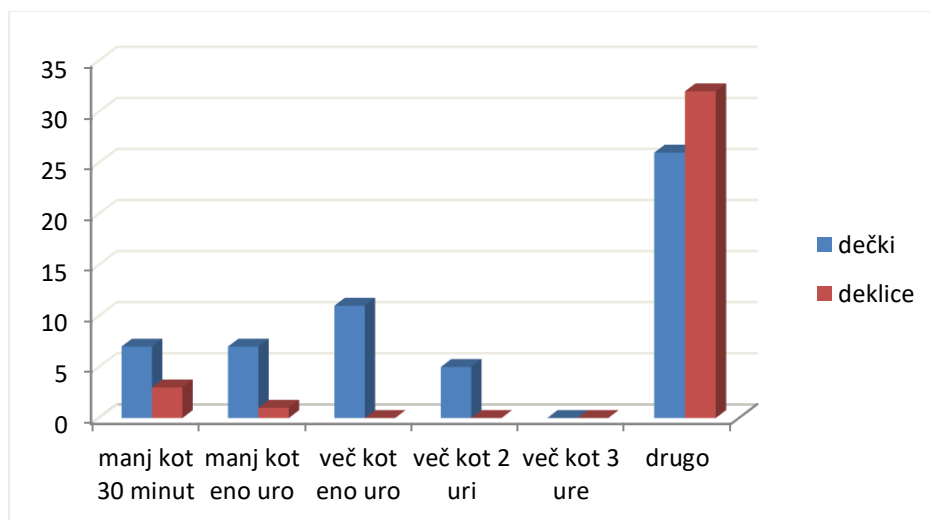
Graf 24

Rezultati kažejo, da ima največ dečkov računalnik za igranje igrice, sledi telefon, ki je največ v uporabi tudi pri deklicah.



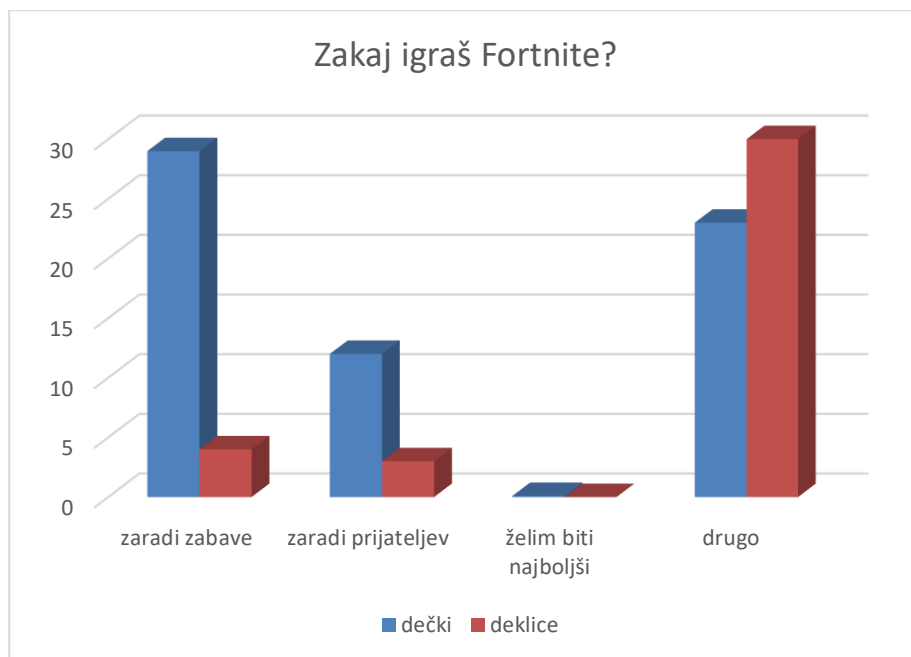
Graf 25

Rezultati kažejo, da dekleta bolj izjemoma igrajo Fortnite. Delež učencev, ki igrajo igrico vsak dan je manjši kot pri odgovorih staršev. Več učencev igra igro 3-4 krat na teden.



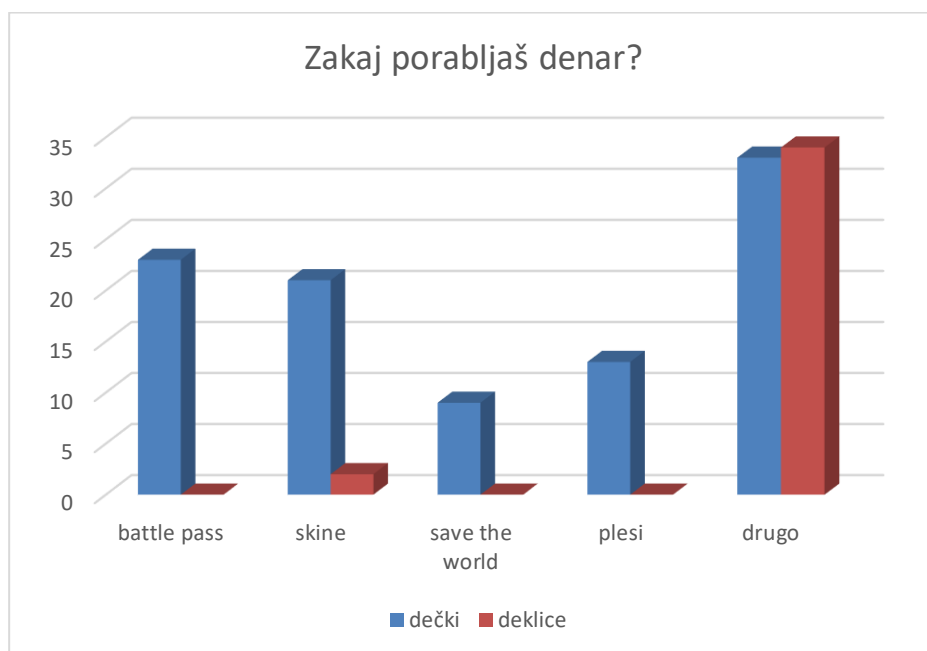
Graf 26: Koliko časa na dan igraš Fortnite?

Polovica vprašanih dečkov igra igro Fortnite vsak dan. Ta odgovor pa se ujema z odgovori staršev glede časa igranja igre.



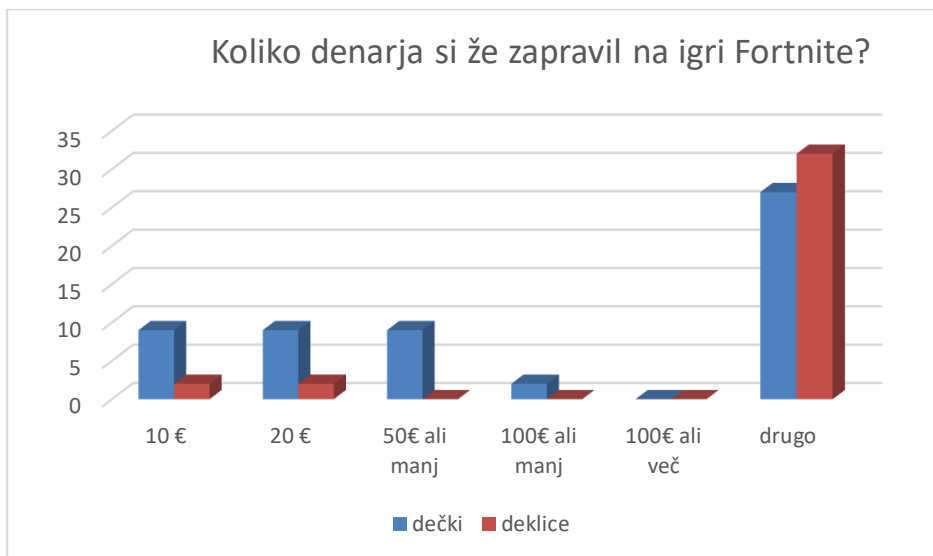
Graf 27

Iz odgovorov je razvidno, da največ anketirancev igra fortnite za zabavo in zaradi prijateljev. Največ anketiranih deklic ne igra te igre.



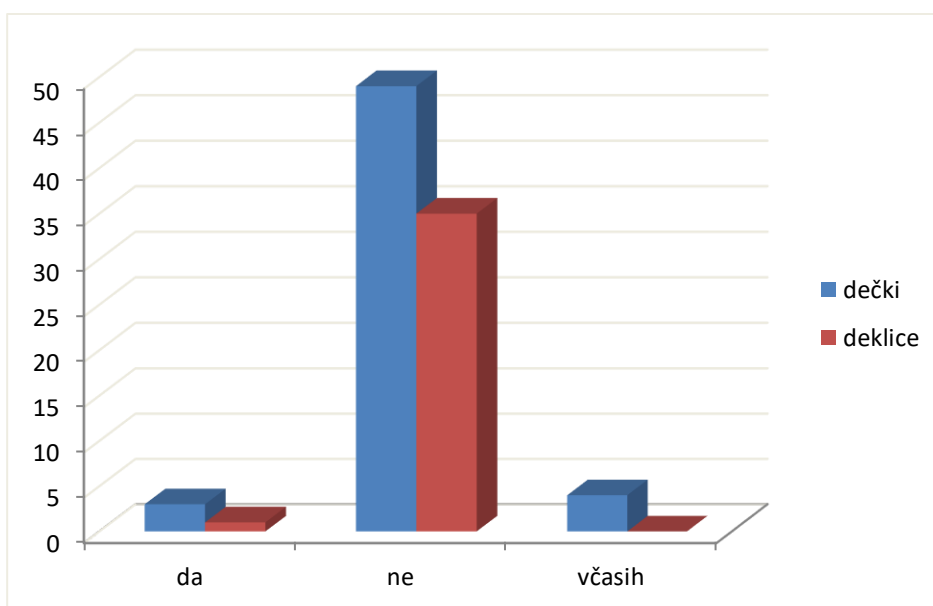
Graf 28

Rezultati kažejo, da največ dečkov porabi denar v igri Fortnite za battle pass, skine, in plese. Deklice kot že rečeno igrice ne igrajo, zato so napisale, da denar porabijo za ličila, obleke, ipd.



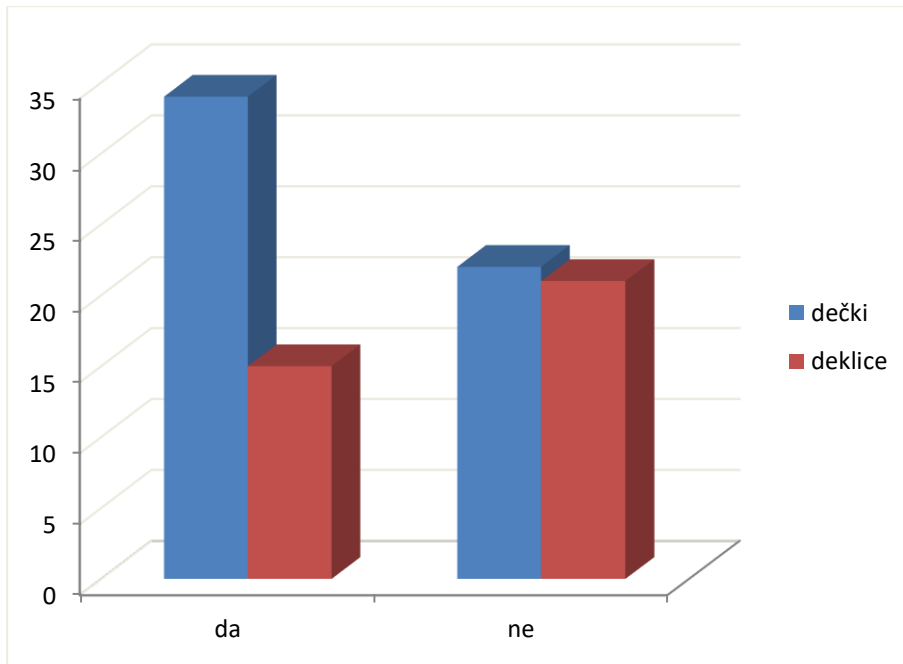
Graf 29

Največ dečkov je porabilo med 10€ in 50€ na igrici Fortnite. Kljub temu je polovica vprašanih odgovorilo, drugo. Na podlagi tega odgovora meniva, da to pomeni, da niso porabili denarja za igro.



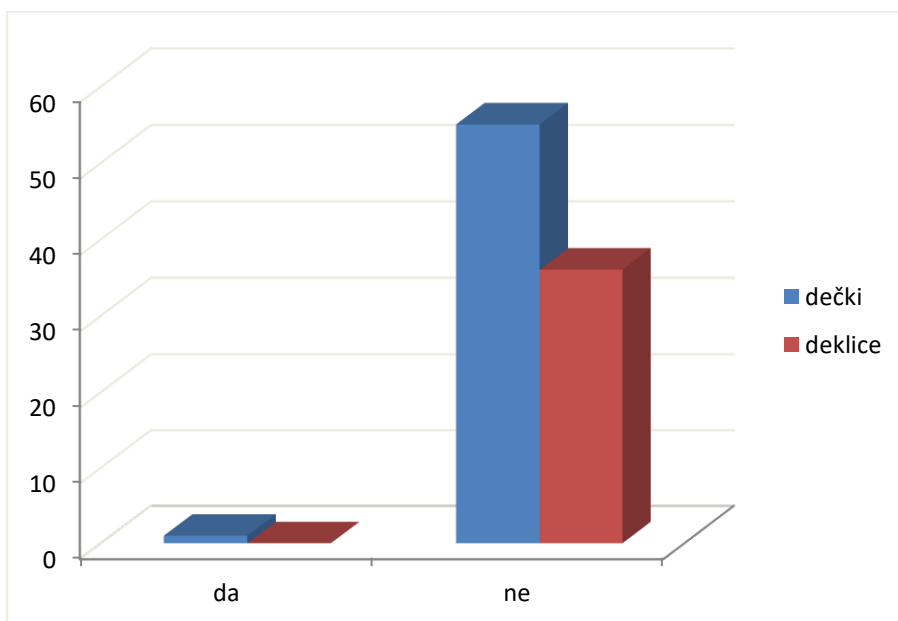
Graf 30: Ali ti zaradi Fortnita zmanjka časa za šolo?

Skoraj vsi fantje so odgovorili, da jim časa za šolo, zaradi igre, ne primanjkuje. Enako so odgovorile tudi deklince, čeprav vemo, da pri njih, pomanjkanje časa ni posledica igre Fortnite.



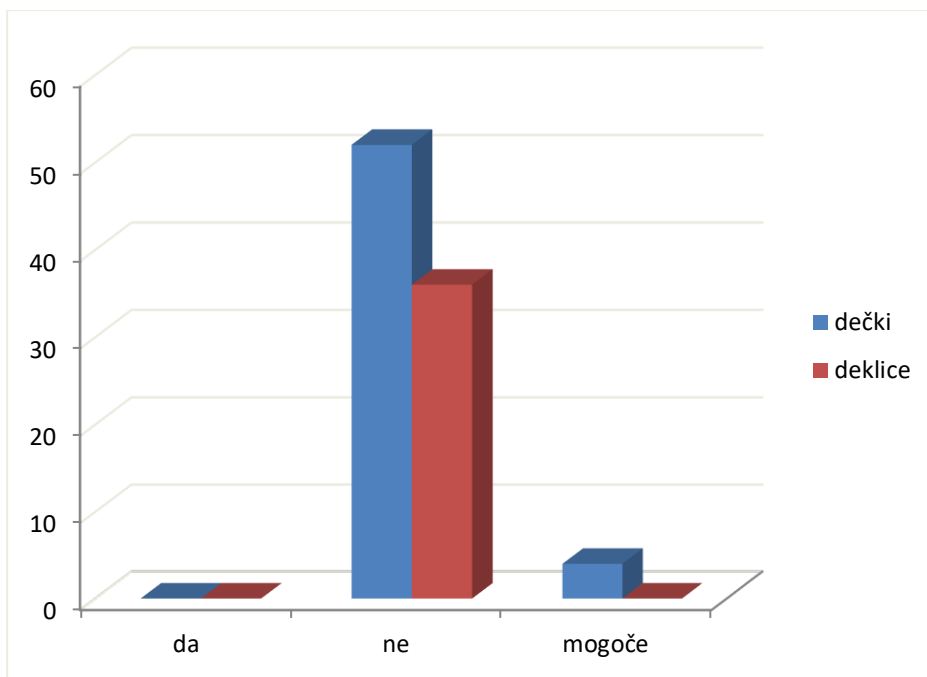
Graf 31: Ali treniraš kakšen šport?

Zanimivo je, da je več kot polovica dečkov odgovorila, da trenira kakšen šport, ostali ne. Pri starših pa so bili v 100% odgovori, da otroci obiskujejo športni klub ali glasbeno šolo.



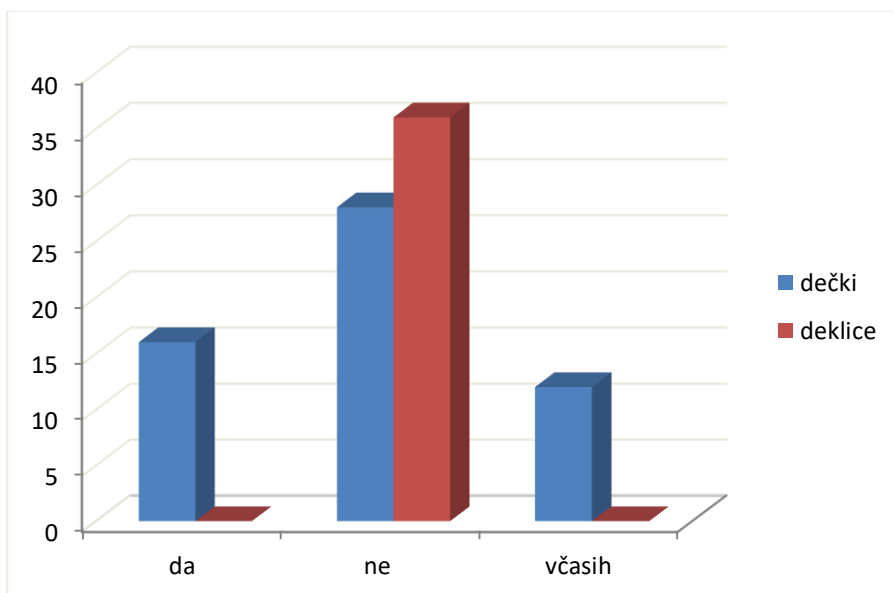
Graf 32: Ali si zaradi igrice opustil kakšen hobi?

Odgovori pri tem vprašanju kažejo, da učenci, fantje, niso odvisni od računalniških iger ali Fortnita, saj ne spreminjajo svojih navad.



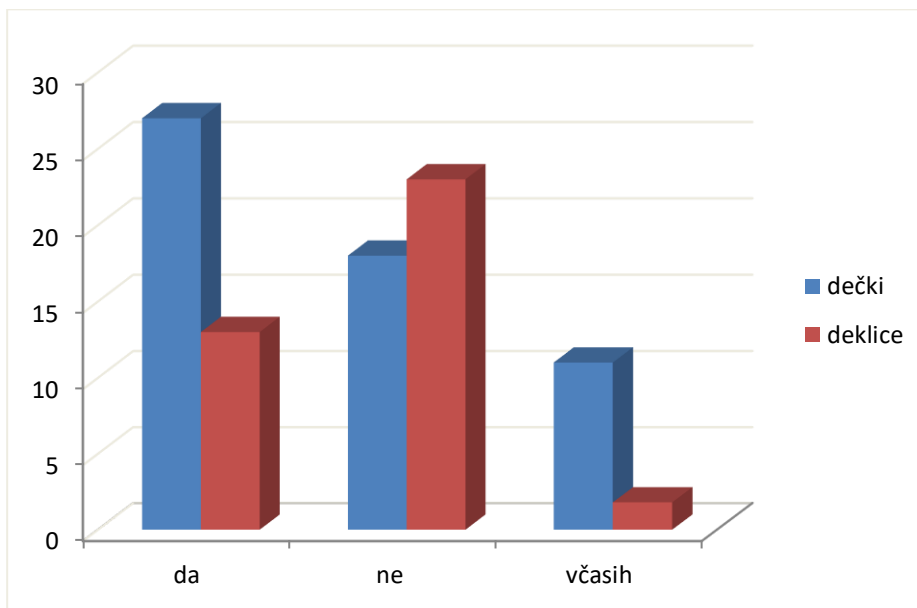
Graf 33: Ali se zaradi Fortnite oddaljuješ od družine in ljudi nasploh?

Tudi pri teh odgovorih se kaže, da učenci niso pod vplivom igre in živijo vsakdanje življenje brez uhajanja v fantazijski svet.



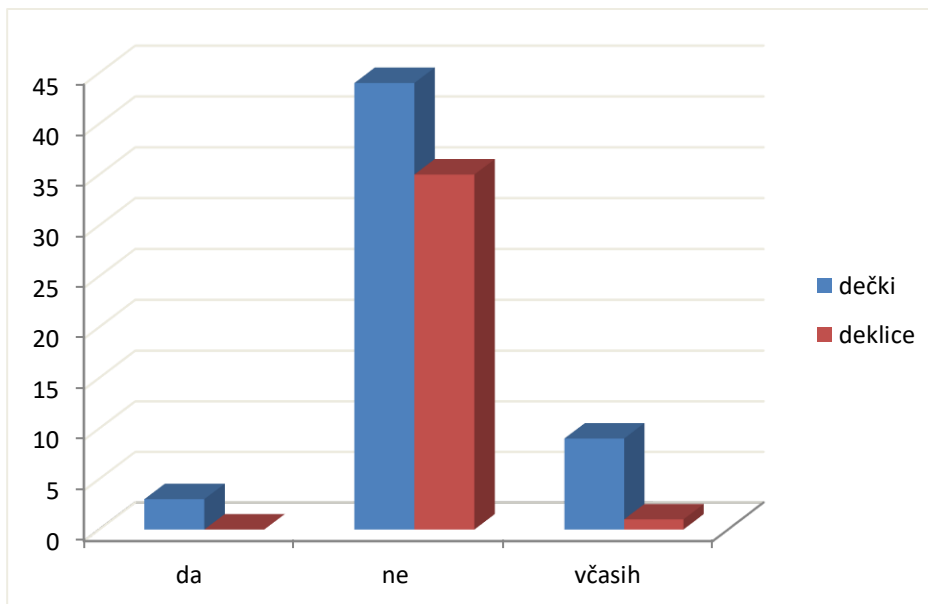
Graf 34: Ali ti starši postavljajo omejitve glede igranja Fortnite?

Deklicam starši ne postavljajo omejitev, ker igre ne igrajo. Zanimivo je, da pri fantih kar polovici anketiranih starši ne postavljajo omejitev. Tudi tukaj se rezultati staršev in otrok razlikujejo.



Graf 35: Ali jih upošteváš?

Rezultat nam pokaže, da dve tretjini učencev včasih ali vedno upoštevata omejitve staršev pri igranju Fortnita oz. računalniških iger.



Graf 36: Ali se zaradi omejitve prerekaš s starši?

Tudi ti odgovori se nekoliko razlikujejo od odgovorov staršev. Otroci so pogosteje zanikali prerekanje in jezo na starše ob prepovedi igranja igrice. Starši so v večjem delu odgovorili, da se včasih otroci jezijo nanje, ko jim prepovejo igranje igrice.

4 UGOTOVITVE

S pomočjo dobljenih rezultatov sva potrdila ali ovrgla hipoteze, ki sva si jih zastavila pred začetkom raziskovanja.

Hipoteza: Dekleta ne igrajo Fortnite-a

Te hipoteze ne moreva potrditi, saj so v anketi nekatera dekleta odgovorila, da igrajo igrico 1-2 krat na teden. Predvidevava, da je to izključno zaradi druženja z vrstniki. V nadaljevanju ankete so povedale, da ne zapravljajo denarja za igro, ampak za druge stvari.

Hipoteza: Polovica starejših učencev (10+) naše šole je že igrala Fortnite

To hipotezo lahko potrdiva. Rezultati ankete kažejo, da vsi fantje igrajo Fortnite, razlika je le v pogostosti igranja. Večina jih igra 3-4 krat na teden, visok je tudi delež učencev, ki igrajo vsak dan.

Hipoteza: Večina učencev po več ur na dan igra Fortnite

Te hipoteze ne moreva potrditi. Ugotovila sva le, da polovica dečkov igra igro vsak dan, ne pa po več ur. Je pa iz odgovorov staršev razvidno, da slaba polovica otrok igra igrice uro in več na dan. Vendar tega ne moreva trditi prav za igro Fortnite.

Hipoteza: Vsi učenci, ki igrajo Fortnite, so že vložili denar v to igro

Te hipoteze ne moreva potrditi. Na podlagi odgovorov učencev lahko trdiva, da so nekateri že porabili denar za igro. Ker jih je skoraj polovica odgovorila drugo pa meniva, da ti učenci niso porabili nič denarja za igro.

Hipoteza: Tudi starši igrajo igro Fortnite

To hipotezo lahko popolnoma ovzrēva. Starši ne igrajo igre Fortnite. Malo staršev igro tudi pozna, kar so nama povedali ob anketiranju.

Hipoteza: Starši imajo nadzor nad igranjem računalniških iger pri učencih

To hipotezo lahko potrdiva. Dve tretjini staršev je potrdilo, da otroku postavlja omejitve glede igranja igrice, zato meniva, da imajo nadzor. Zelo majhen delež, 10%, je tistih, ki omejitev ne postavljajo.

5 ZAKLJUČEK

Tehnologija, ki jo danes uporabljajo tako odrasli kot tudi že predšolski otroci, je del našega vsakdana. To so računalniki, tablice, predvsem pa pametni telefoni. Vse nam prinaša brezmejne količine informacij, stik s svetom in zabavo. Hitro pa se lahko v tem izgubimo, če ne poznamo pasti in ne nadziramo uporabe. Zato sva v raziskovalni nalogi preverjala učinek fenomena Fortnite med našimi učenci in starši. Ugotovila sva, da le redki starši poznajo igro, igrajo je pa sploh ne. Drugače je med učenci, učenkam, razen izjem, prav tako ni zanimiva. Zadovoljna sva tudi z ugotovitvami, da učenci ne preživijo preveč časa ob igri, upoštevajo omejitve staršev, ohranjajo svoje hobije in druženje s prijatelji. Veliko sva »brskala« po spletu in iskala informacije ter zanimivosti o Fortnitu. Pohvaliva lahko spletno stran »Safe.si«, kjer lahko starši in otroci najdejo veliko nasvetov in opozoril ob uporabi različnih tehnologij. Pomembno se nama zdi, da smo o stvareh, ki jih uporabljamo, čim bolj obveščeni, seznanjeni. Dotaknila sva se tudi zasvojenosti. Že v anketi sva zastavila nekaj vprašanj, ki bi lahko nakazovala na to. Vendar odgovorov, ki bi to potrdili, nisva dobila. Fortnite igra je priljubljena, vendar naši učenci igrajo več drugih računalniških iger. Zato bi lahko v prihodnje raziskali katere igre igrajo in kako upoštevajo starost pri kateri naj bi igro igrali.

6 VIRI IN LITERATURA

<https://safe.si/igranje-iger-in-virtualni-svetovi/fortnite> (dostop 6., 13. 12. 2018)

https://dijaski.net/gradivo/rif_ref_razvoj_racunalniskih_iger_01 (dostop 10. 1. 2019)

<https://www.delo.si/druzba/panorama/racunalniska-zasvojenost-ali-obstaja-in-ce-da-kako-se-je-resiti.html>; (dostop 27.02.2019)