



Osnovna šola Frana Kranjca Celje

VPLIV YU-GI-OH KART NA UČENCE NAŠE ŠOLE

Avtorji:

Žan ČREMOŽNIK, 7. a

Peter MRAZ, 7. a

Hano POSINEK, 7. a

Mentorica:

Veronika JELEN POLAK, prof. ang. in soc.

Mestna občina Celje, Mladi za Celje

Celje, 2009

KAZALO VSEBINE

KAZALO SLIK.....	3
KAZALO GRAFOV	4
KAZALO TABEL.....	5
POVZETEK	6
UVOD	7
I. TEORETIČNI DEL	8
1. IGRA S KARTAMI YU-GI-OH.....	8
2. TEKMOVALNO IGRANJE YU-GI-OH KART	15
II. PRAKTIČNI DEL	16
1. OPREDELITEV PRIČAKOVANIH SPOZNANJ	16
2. VPRAŠALNIK.....	17
3. ANALIZA ANKET	19
4. REZULTATI ANKET.....	24
5. ZAKLJUČEK.....	35
6. VIRI	37

KAZALO SLIK

Slika 1: Primer monster karte.....	8
Slika 2: Primer continuous spell karte.....	9
Slika 3: Primer quick – play spell karte.....	10
Slika 4: Primer ritual spell karte.....	10
Slika 5: Primer normal spell karte.....	11
Slika 6: Primer equip spell karte.....	11
Slika 7: Primer field spell karte.....	12
Slika 8: Primer normal trap karte.....	12
Slika 9: Primer continuous trap karte.....	13
Slika 10: Primer counter trap karte.....	13
Slika 11: Primer ene izmed božjih pošasti.....	14

KAZALO GRAFOV

Graf 1: Poznavanje Yu-Gi-Oh blagovne znamke.....	24
Graf 2: Zbiranje Yu-Gi-Oh kart.....	25
Graf 3: Poraba denarja za Yu-Gi-Oh izdelke.....	26
Graf 4: Igranje Yu-Gi-Oh kart v prostem času.....	27
Graf 5: Porabljen čas za igranje Yu-Gi-Oh kart.....	28
Graf 6: Poznavanje revije Yu-Gi-Oh med učenci.....	29
Graf 7: Zbiranje Yu-Gi-Oh nalepk.....	30
Graf 8: Poznavanje Yu-Gi-Oh risanke.....	31
Graf 9: Gledanje Yu-Gi-Oh risanke.....	31
Graf 10: Poznavanje Yu-Gi-Oh računalniške igre.....	32
Graf 11: Igranje Yu-Gi-Oh računalniške igre.....	33
Graf 12: Udeležba na turnirju v igranju Yu-Gi-Oh kart.....	34

KAZALO TABEL

Tabela 1: Analiza anket 1. razreda.....	19
Tabela 2: Analiza anket 2. razreda.....	19
Tabela 3: Analiza anket 3. razreda.....	20
Tabela 4: Analiza anket 4. razreda.....	20
Tabela 5: Analiza anket 5. razreda.....	21
Tabela 6: Analiza anket 6. razreda.....	21
Tabela 7: Analiza anket 7. razreda.....	22
Tabela 8: Analiza anket 8. razreda.....	22
Tabela 9: Analiza anket 9. razreda.....	23

POVZETEK

Igranje Yu-Gi-Oh kart je čedalje pogostejši način preživljanja prostega časa med učenci. Zanimivo je, da je besedilo na igralnih kartah le v angleškem jeziku. A tudi učenci prve triade nimajo z igro nobenih večjih težav. Besedilo na kartah prevajamo učitelji tujih jezikov, doma starši in stari starši, v popoldnevih pa tudi starejši bratje in sestre.

Yu-Gi-Oh je fenomen, ki se pojavlja tudi v drugih oblikah preživljanja prostega časa. Naj bo to zbiranje sličic, gledanje risanke ali igranje računalniške igrice. Kakšne so ali bodo posledice, ki jih prinaša Yu-Gi-Oh ne vemo. Zanima pa nas, kakšen vpliv ima trenutno na učence naše šole.

UVOD

Učenci različno preživljamo prosti čas. Nekateri igramo računalniške igrice, drugi preživljamo čas s prijatelji, se igramo različne igre, gledamo televizijo, beremo knjige ali preprosto igramo Yu-Gi-Oh karte.

Yu-Gi-Oh karte lahko igramo sami ali s prijatelji za zabavo, lahko pa se udeležimo tudi tekmovanja. Po našem mnenju, so te karte trenutno zelo popularne pri učencih naše šole. Zato smo se odločili, da preučimo koliko časa učenci namenimo igranju teh kart, koliko denarja zapravimo zanje, ali se udeležujemo tudi turnirjev ter koliko poznamo Yu-Gi-Oh znamko na sploh.

Naše mnenje je, da največ prostega časa s kartami zapolnijo učenci prve in druge triade. Da bi preverili ali so naša pričakovanja pravilna, smo sestavili vprašalnik. Enotni smo si bili, da je to najhitrejša metoda za pridobitev odgovorov, ki jih potrebujemo. Vprašalnik je sestavljen iz trinajstih vprašanj, razdelili pa smo ga med učence vseh razredov. Da bi zagotovili enako število učencev v vsakem razredu, smo naključno izbrali oddelek, v oddelku pa, tudi naključno, izbrali deset učencev. Tako smo ob koncu anketiranja imeli devetdeset izpolnjenih vprašalnikov. Le te smo analizirali in ugotovitve predstavili med rezultati v drugem poglavju. Za teoretični del smo uporabili naše poznavanje Yu-Gi-Oh kart, zbirali smo podatke po internetu in jih prebirali, nazadnje pa smo uporabili še Microsoft Office programe, s katerimi smo uredili in zapisali naša raziskovanja in ugotovitve.

I. TEORETIČNI DEL

1. IGRA S KARTAMI YU-GI-OH

To igro lahko igrata dve osebi, oziroma štiri, če igramo v dvojicah. Naš prvi korak je pridobiti štirideset kart s katerimi igramo. Lahko kupimo že sestavljen sveženj kart, lahko pa si ga sestavimo sami. Ob nakupu svežnja poleg kart dobimo tudi igralno polje na katerega postavljamo karte.

Obstajajo tri vrste kart. Te so *monster* (pošast), *spell* (urok) in *trap* (past). Na igralnem polju igralčeve pošasti med sabo bijejo boje. Igralci poleg borbe lahko uročijo nasprotnikove pošasti, nastavljajo pasti ali pa spremenijo samo bojišče, tj. igralno polje.

Na igralnem polju je prostor za pet *monster* kart in pet *spell* in *trap* kart. Tako s svojim soigralcem izmenjujem poteze.



Slika 1: Primer monster karte.

(<http://images2.wikia.nocookie.net/yugioh/images/1/12/ElementalHeroPhoenixEnforcerDP05-EN-R.jpg>)

Monster karte se delijo na osem stopenj. Maksimalna dovoljena stopnja za normalni priklic pošasti je štiri, pri višjih stopnjah pa moramo karto žrtvovati. Temu pravimo žrtvovani priklic. Za ritualni priklic pošasti potrebujemo posebno karto *ritual monster*, modre barve, ter njegovo *ritualno spell* karto.

Poseben način za priklic pošasti je še spajanje. Pri tem dve ali več pošasti združimo. Vendar pa ne moremo kar prosto spajati *monster* kart. To lahko storimo z ustrežajočo *spell* karto za določeni dve *monster* karti, imeti pa moramo tudi karto pošasti, ki je produkt tovrstnega spajanja. Te spoje moramo torej imeti v našem svežnju, ki šteje največ dvajset kart. Obstaja tudi pomožni kupček kart, v primeru, da nam kart zmanjka, vendar je tudi tu meja dvajset.

Torej, ko obvladamo polaganje *monster* kart, se je potrebno naučiti le še polaganje *spell* in *trap* kart ter kako premagati nasprotnika.

Spell karte lahko polagamo samo kadar smo sami na potezi. Takrat jih lahko aktiviramo in izkoristimo njihov učinek, ki je napisan na njih. Če hočemo igrati Yu-Gi-Oh, moramo poznati različne vrste *spell* kart.

Continuous spell karte ostanejo na igralnem polju, kadar so aktivirane, njihovi učinki ostajajo vse dokler ostanejo na igralnem polju. Te karte so odlične, saj lahko z eno samo karto prikličemo dlje časa trajajoč učinek. Paziti je potrebno le, da vam jih nasprotnik ne uniči, še preden dosežete zelen učinek.



Slika 2: Primer continuous spell karte.

(<http://images3.wikia.nocookie.net/yugioh/images/2/2d/BurdenoftheMightyWC08-EN-SR.png>)

Quick-play spell karte so lahko aktivirane kadarkoli, tudi za nasprotnikovo potezo, če jih med njegovo potezo postavimo z glavo navzdol.



Slika 3: Primer quick-play spell karte.

(<http://www.potofgreed.com/images/MysticalSpaceTyphoon.png>)

Ritual spell karte uporabimo za priklic ritualnih monster kart na igralno polje.



Slika 4: Primer ritual spell karte.

(http://web.ics.purdue.edu/~rwakelan/black_magic_ritual.jpg)

Z aktiviranjem *Normal spell* kart dosežemo normalni učinek.



Slika 5: Primer normal spell karte.

(<http://kartarsivi.yugiohturk.com/images/GoldSarcophagusSJCS-EN-UR.jpg>)

Equip spell karte opremijo različne pošasti. Naenkrat lahko opremiš samo eno pošast, z uničenjem le-te, pa je uničena tudi *spell* karta.



Slika 6: Primer equip spell karte.

(<http://www.poyo.com/Yu-Gi-Oh/COTD/2008/June/goldbam.jpg>)

Hkrati na igralnem polju je lahko le ena *field spell* karta. Z aktiviranjem druge, se ta prva uniči.



Slika 7: Primer *field spell* karte.

(<http://images1.wikia.nocookie.net/yugioh/images/0/0f/CanyonSD7-EN-C-1E.jpg>)

Trap, kot že sama beseda namiguje, so karte, ki jih navadno lahko postavljamo med svojo potezo, aktiviramo pa jo med nasprotnikovo potezo. To so torej pasti, ki jih nastavimo nasprotniku. Tudi teh poznamo več vrst.

Normal trap karte je potrebno postaviti med svojo potezo. Aktivirati jih je potrebno med nasprotnikovo potezo. A učinek je dokončen šele ob naši naslednji potezi.



Slika 8: Primer *normal trap* karte.

(<http://images4.wikia.nocookie.net/yugioh/images/0/03/DimensionalPrisonWC08-EN-SR.png>)

Continuous trap karte lahko, podobno kot isto vrsto *spell* kart, na igralno polje hkrati postavimo samo eno. Ko postavimo drugo, gre ta na pokopališče.



Slika 9: Primer continuous trap karte.

(<http://images4.wikia.nocookie.net/yugioh/images/3/32/FinalAttackOrdersDCR-EN-C.jpg>)

Counter trap karte odgovarjajo določenim napadom oziroma *spell* kartam.



Slika 10: Primer counter trap karte.

(<http://yugioh5ds.com/wp-content/uploads/2008/05/as1.jpg>)

Ob začetku dvoboja vsak od igralcev dobi 4000 življenjskih točk. Z napadom *normal monster* karte, ki ima 1700 točk, lahko nasprotniku te točke odvzamemo, v primeru, da on nima nobene pošasti, ki bi ga varovala. Ko mu vzamemo vse točke, mu zmanjka življenjske energije in igro izgubi. Seveda se lahko točke odvezemajo tudi, kadar imata oba igralca *monster* karto, zmaga pa tisti z močnejšo karto. Poražene ali odslužene karte položimo na tako imenovano pokopališče na igralnem polju.



Slika 11: Primer ene izmed božjih pošasti
(<http://forum.lowyat.net/topic/308728>)

2. TEKMOVALNO IGRANJE YU-GI-OH KART

Sami boji s kartami lahko potekajo ne le za zabavo v prostem času, ampak se lahko igranja teh kart lotimo zelo resno in zelo tekmovalno. Po celem svetu potekajo turnirji v igranju Yu-Gi-Oh kart, prav tako pa jih najdemo tudi v Sloveniji. V mesecu marcu so turnirji potekali skoraj vsake štiri dni na različnih koncih Slovenije. Nekateri so starostno omejeni, drugi spet ne. Skoraj vsak izmed njih je veljal kot kvalifikacije za državno prvenstvo 2009. Lanski je bil v mesecu maju v dijaškem domu Vič, v Ljubljani, datuma za letošnji turnir pa še ni.

Glavni organizator teh turnirjev v Sloveniji sta trgovini z igračami Direndaj in Baby center. Z naslovom državnega prvaka lahko igralec sodeluje tudi na evropskem oziroma svetovnem prvenstvu v tej disciplini.

Samo tekmovanje ima zelo stroga pravila. Udeležite se ga s svojim svežnjem kart, vendar pa mora le-ta biti sestavljen po pravilih. Ne sme vsebovati prepovedanih kart. Te so navadno karte z zelo močnimi učinki, kot na primer Cyber jar, Dark hole, Imperial order idr. Nekaterih kart lahko imamo omejene količine. Izmed *limited* kart lahko imamo le eno različico v našem tekmovalnem svežnju. Naj naštejemo le nekaj izmed njih: Chain strike, Ceasefire, Dark magician of Chaos, Heavy storm... In nazadnje so tu še *semi-limited* karte, katere se v našem svežnju lahko znajdejo le dve izmed mnogih (Apprentice magician, creature swap, Reckless Greed...).

II. PRAKTIČNI DEL

1. OPREDELITEV PRIČAKOVANIH SPOZNANJ

Mislimo, da so Yu-Gi-Oh karte trenutno zelo popularen način preživljanja prostega časa. Učenci kart ne igrajo le doma, ampak opažamo, da jih prinašajo v šolo, jih menjavajo in igrajo tudi med odmori. Navdušenje nad Yu-Gi-Oh se kaže tudi po šolskih torbah s temi motivi, zvezkih, majicah... Po našem mnenju učenci prve in druge triade največ prostega časa preživijo z igranjem teh kart, prepričani pa smo, da so ti učenci tudi največji uporabniki drugih Yu-Gi-Oh artiklov. Zagotovo oni oziroma njihovi starši za zabavo (risanke, računalniške, nintendo DS igrice, sličice), ki jo ponuja Yu-Gi-Oh, porabijo največ denarja.

2. VPRAŠALNIK

Da bi potrdili ali ovrgli našo trditev, smo sestavili vprašalnik s trinajstimi vprašanji. Zavedali smo se namreč, da bomo tako najhitreje prišli do odgovorov. Vprašalniki so bili anonimni. Od anketirancev smo želeli izvedeti le njihovo starost in oddelek, ki ga obiskujejo. Najbolj nas je zanimalo ali sploh poznajo blagovno znamko Yu-Gi-Oh. Nato smo bili radovedni ali karte zbirajo, koliko denarja zapravijo na mesec za njih, ali se z njimi igrajo v prostem času ter koliko časa za to porabijo. Zanimalo nas je še, ali poznajo tudi druge vire zabave, ki jih znamka Yu-Gi-Oh ponuja. Ali poznajo revijo, risanko, nalepke za album, računalniško igrice in, ali jo igrajo. Z zadnjima dvema vprašanjema smo želeli izvedeti še njihovo tekmovalno strast, zato smo vprašali ali so že kdaj sodelovali na Yu-Gi-Oh turnirju ter kolikokrat.

Čisto naključno smo izbrali devet oddelkov, iz vsakega razreda po enega. V vsakem oddelku smo naključno izbrali deset učencev in jih prosili, da izpolnijo vprašalnik. Tako smo predvidevali, da bomo zajeli nepristranske predstavnike razredov. Zato bomo tudi v nadaljevanju, analizi anket in razlagi rezultatov, uporabljali izraz razred in ne oddelek. Prav tako smo želeli imeti v vsakem razredu enako število sodelujočih.

In takole je izgledal naš vprašalnik.

STAROST: _____. RAZRED: _____.

USTREZNO OBKROŽI:

1. Ali poznaš Yu-Gi-Oh? DA NE
2. Ali zbiraš karte? DA NE
3. Koliko denarja zapraviš na mesec za Yu-Gi-Oh?
0€ 0,01 do 5€ 5,01 do 10€ 10,01 do 15€ nad 15,01€
4. Ali v prostem času igraš Yu-Gi-Oh karte? DA NE
5. Koliko časa?
0 ur na dan 0 do 1 uro na dan od 1 do 2h na dan več kot 2h na dan
6. Ali poznaš revijo Yu-Gi-Oh? DA NE
7. Ali zbiraš nalepke za album? DA NE
8. Poznaš risanko Yu-Gi-Oh? DA NE
9. Ali jo gledaš? DA NE
10. Poznaš igrico Yu-Gi-Oh na računalniku? DA NE
11. Igraš igrico Yu-Gi-Oh na računalniku? DA NE
12. Ali si že kdaj bil na turnirju Yu-Gi-Oh? DA NE
13. Kolikokrat si že bil/a na turnirju? _____

Hvala za sodelovanje!

Ekipe raziskovalcev

3. ANALIZA ANKET

VPRAŠANJA 1. RAZRED	Pozna Yu- Gi-Oh	Zbira karte YGO	Zapravlje n denar na mesec za YGO.	Prosti čas- igra karte YGO	Čas namenjen igranju YGO kart.	Pozna revijo	Zbira na- lepke za al- bum	Pozna risan- ko	Gleda risanko	Pozna račū- nalniš -ko igro	Igra račū- nal- niško igro.	Bil na turnir -ju	Koli- kokrat bil na turnir- ju.
1. UČENEC	DA	NE	0,01 -5€	NE	0h	DA	NE	DA	DA	NE	NE	NE	0
2. UČENEC	DA	DA	0€	DA	1h –2h	DA	DA	DA	DA	DA	NE	NE	0
3. UČENEC	DA	DA	0,01 -5€	DA	0h	DA	NE	DA	DA	NE	NE	NE	0
4. UČENEC	DA	DA	0,01 -5€	DA	0h	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	6
5. UČENEC	DA	DA	0,01 -5€	DA	0h	DA	NE	NE	DA	NE	NE	NE	0
6. UČENEC	DA	DA	0€	DA	0h – 1h	DA	DA	DA	DA	DA	DA	NE	0
7. UČENEC	DA	DA	0€	DA	0h – 1h	DA	DA	DA	DA	DA	DA	NE	0
8. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	DA	DA	DA	DA	DA	DA	NE	0
9. UČENEC	DA	NE	0€	DA	0h – 1h	DA	NE	DA	NE	DA	NE	NE	0
10. UČENEC	DA	NE	0,01 -5€	NE	0h – 1h	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	0

Tabela 1: Analiza anket 1. razreda.

VPRAŠANJA 2. RAZRED	Pozna Yu- Gi- Oh	Zbira karte YGO	Zapravljen denar na mesec za YGO.	Prosti čas- igra karte YGO	Čas namenj en igranju YGO kart.	Pozna revijo	Zbira na- lepke za al- bum	Pozna risan- ko	Gleda risanko	Pozna račū- nalniš -ko igro	Igra račū- nal- niško igro.	Bil na turnir -ju	Koli- kokrat bil na turnir- ju.
1. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	NE	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
2. UČENEC	DA	DA	0,01 -5€	DA	0h – 1h	DA	NE	DA	DA	NE	NE	DA	1
3. UČENEC	DA	DA	5,01- 10€	DA	0h -1h	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	2
4. UČENEC	NE	NE	0€	NE	0h	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	0
5. UČENEC	DA	DA	5,01- 10€	DA	1h – 2h	DA	DA	DA	DA	DA	DA	NE	0
6. UČENEC	NE	NE	0€	NE	0h	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	0
7. UČENEC	DA	DA	5,01- 10€	DA	0h - 1h	DA	NE	DA	DA	DA	NE	NE	0
8. UČENEC	NE	NE	0€	NE	0h	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	0
9. UČENEC	DA	DA	0,01 -5€	DA	0h - 1h	NE	NE	DA	DA	NE	NE	NE	0
10. UČENEC	NE	NE	0€	NE	0h	DA	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0

Tabela 2: Analiza anket 2. razreda.

VPRAŠANJA 3. RAZRED	Pozna Yu- Gi-Oh	Zbira karte YGO	Zapravlje n denar na mesec za YGO.	Prosti čas- igra karte YGO	Čas namenjen igranju YGO kart.	Pozna revijo	Zbira na- lepke za al- bum	Pozna risan- ko	Gleda risanko	Pozna raču- nalniš- ko igro	Igra raču- nal- niško igro.	Bil na turnir -ju	Koli- kokrat bil na turnir- ju.
1. UČENEC	DA	DA	0€	DA	0h - 1h	DA	DA	DA	DA	NE	NE	NE	0
2. UČENEC	NE	NE	0€	NE	0h	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	0
3. UČENEC	NE	NE	0€	NE	0h	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	0
4. UČENEC	DA	DA	0€	NE	0h	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	0
5. UČENEC	DA	DA	0,01 – 5€	DA	0h - 1h	DA	NE	DA	DA	NE	NE	NE	0
6. UČENEC	DA	DA	0€	DA	2h +	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	97
7. UČENEC	DA	DA	0€	DA	0h	DA	DA	DA	DA	NE	NE	NE	0
8. UČENEC	DA	DA	0,01 – 5€	DA	0h	DA	DA	DA	DA	NE	NE	NE	0
9. UČENEC	DA	DA	5,01- 10€	DA	2h +	DA	NE	DA	DA	NE	NE	NE	0
10. UČENEC	DA	DA	5,01- 10€	DA	0h – 1h	DA	DA	DA	DA	DA	NE	NE	0

Tabela 3: Analiza anket 3. razreda.

VPRAŠANJA 4. RAZRED	Pozna Yu- Gi-Oh	Zbira karte YGO	Zapravljen denar na mesec za YGO.	Prosti čas- igra karte YGO	Čas namenjen igranju YGO kart.	Pozna revijo	Zbir a na- lepk e za al- bum	Pozna risan- ko	Gleda risanko	Pozna raču- nalniš -ko igro	Igra raču- nal- nišk o igro.	Bil na turnir -ju	Koli- kokrat bil na turnir- ju.
1. UČENEC	DA	DA	5,01- 10€	DA	0h	DA	DA	DA	DA	DA	DA	NE	0
2. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	NE	NE	DA	DA	NE	NE	NE	0
3. UČENEC	DA	DA	5,01- 10€	DA	0h - 1h	NE	NE	DA	DA	DA	NE	NE	0
4. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	DA	NE	DA	NE	DA	NE	NE	0
5. UČENEC	DA	DA	5,01- 10€	NE	0h	NE	NE	DA	DA	NE	NE	NE	0
6. UČENEC	DA	DA	0€	NE	0h - 1h	NE	DA	DA	DA	NE	NE	NE	0
7. UČENEC	DA	DA	0,01 – 5€	DA	0h - 1h	DA	NE	DA	DA	DA	NE	NE	0
8. UČENEC	DA	DA	5,01- 10€	DA	0h - 1h	NE	NE	DA	DA	NE	NE	NE	0
9. UČENEC	DA	DA	10,01 – 15€	DA	0h - 1h	NE	NE	DA	DA	DA	DA	NE	0
10. UČENEC	DA	DA	5,01- 10€	DA	0h - 1h	DA	NE	DA	DA	NE	NE	NE	0

Tabela 4: Analiza anket 4. Razreda

VPRAŠANJA 5. RAZRED	Pozna Yu- Gi-Oh	Zbira karte YGO	Zapravljen denar na mesec za YGO.	Prosti čas- igra karte YGO	Čas namenjen igranju YGO kart.	Pozna revijo	Zbira na- lepke za al- bum	Pozna risan- ko	Gleda risank o	Pozna račū- nalniš- ko igro	Igra račū- nalniško igro.	Bil na turnir -ju	Koli- kokrat bil na turnir -ju.
1. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	DA	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
2. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	NE	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
3. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	DA	NE	DA	DA	DA	NE	NE	0
4. UČENEC	DA	DA	15€ +	DA	2h +	DA	DA	DA	DA	DA	DA	DA	3
5. UČENEC	DA	NE	0€	DA	0h - 1h	DA	NE	DA	DA	NE	NE	NE	0
6. UČENEC	DA	DA	0,01 – 5€	NE	0h	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	0
7. UČENEC	NE	NE	0€	NE	0h	NE	DA	DA	NE	DA	NE	NE	0
8. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	NE	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
9. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	DA	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
10. UČENEC	DA	DA	5,01- 10€	DA	1h - 2h	DA	NE	DA	DA	DA	DA	NE	0

Tabela 5: Analiza anket 5. razreda.

VPRAŠANJA 6. RAZRED	Pozna Yu- Gi-Oh	Zbira karte YGO	Zapravljen denar na mesec za YGO.	Prosti čas- igra karte YGO	Čas namenjen igranju YGO kart.	Pozna revijo	Zbira na- lepke za al- bum	Pozna risan- ko	Gleda risank o	Pozna račū- nalniš- ko igro	Igra račū- nalniško igro.	Bil na turnir -ju	Koli- kokrat bil na turnir- ju.
1. UČENEC	DA	DA	0,01 – 5€	DA	0h - 1h	DA	NE	DA	NE	DA	DA	DA	3
2. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	DA	NE	DA	DA	NE	NE	NE	0
3. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	DA	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
4. UČENEC	DA	DA	10,01€ - 15€	DA	0h - 1h	DA	NE	DA	DA	NE	NE	NE	0
5. UČENEC	DA	DA	0€	DA	1h - 2h	DA	NE	DA	DA	DA	DA	NE	0
6. UČENEC	DA	DA	5,01- 10€	DA	0h	NE	NE	DA	DA	NE	NE	NE	0
7. UČENEC	DA	DA	15€ +	DA	0h	NE	NE	DA	DA	DA	DA	NE	0
8. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	NE	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
9. UČENEC	DA	DA	10,01€ - 15€	DA	1h - 2h	DA	DA	DA	DA	DA	DA	NE	0
10. UČENEC	DA	DA	10,01€ - 15€	DA	0h - 1h	DA	NE	DA	DA	DA	DA	DA	1

Tabela 6: Analiza anket 6. razreda.

VPRAŠANJA 7. RAZRED	Pozna Yu-Gi-Oh	Zbira karte YGO	Zapravljen denar na mesec za YGO.	Prosti čas – igra karte YGO	Čas namenjen igranju YGO kart.	Pozna revijo	Zbira nalepke za album	Pozna risanko	Gleda risanko	Pozna računalniško igro	Igra računalniško igro.	Bil na turnirju	Kolikokrat bil na turnirju.
1. UČENEC	DA	DA	10,01 – 15€	DA	0h - 1h	DA	NE	DA	DA	DA	NE	DA	10
2. UČENEC	DA	DA	5,01 – 10€	DA	0h	DA	DA	DA	DA	DA	NE	DA	1
3. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	DA	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
4. UČENEC	DA	NE	0€	DA	0h – 1h	DA	DA	DA	NE	DA	NE	NE	0
5. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	DA	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
6. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	DA	NE	DA	DA	DA	DA	NE	0
7. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	DA	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
8. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	DA	DA	DA	NE	DA	NE	NE	0
9. UČENEC	DA	DA	5,01 – 10€	NE	0h	DA	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
10. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	DA	NE	DA	DA	NE	NE	NE	0

Tabela 7: Analiza anket 7. razreda.

VPRAŠANJA 8. RAZRED	Pozna Yu-Gi-Oh	Zbira karte YGO	Zapravljen denar na mesec za YGO.	Prosti čas – igra karte YGO	Čas namenjen igranju YGO kart.	Pozna revijo	Zbira nalepke za album	Pozna risanko	Gleda risanko	Pozna računalniško igro	Igra računalniško igro.	Bil na turnirju	Kolikokrat bil na turnirju.
1. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	NE	NE	DA	DA	NE	DA	NE	0
2. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	0
3. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	NE	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
4. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	NE	NE	NE	NE	DA	NE	NE	0
5. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	NE	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
6. UČENEC	DA	NE	0€	DA	0h	NE	NE	DA	DA	NE	NE	NE	0
7. UČENEC	DA	DA	0€	NE	0h	NE	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
8. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	NE	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
9. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	DA	NE	NE	NE	NE	NE	NE	0
10. UČENEC	DA	NE	0€	DA	0h - 1h	DA	NE	NE	NE	NE	NE	NE	0

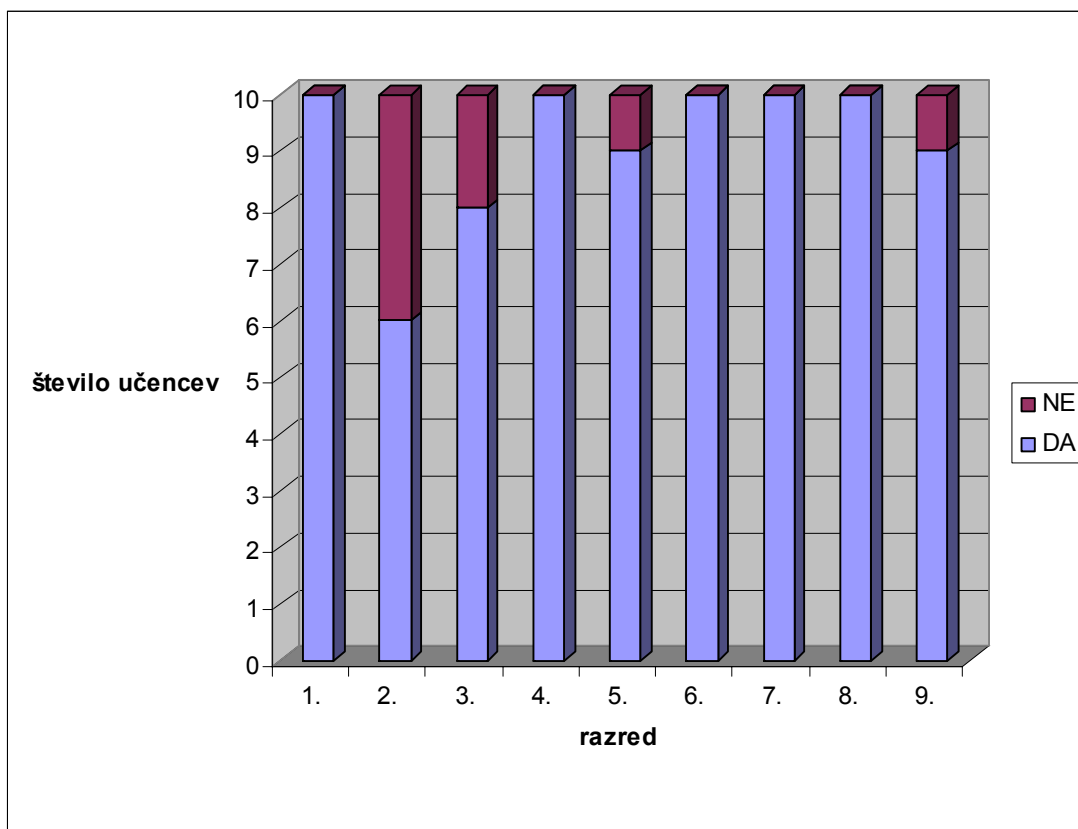
Tabela 8: Analiza anket 8. razreda.

VPRAŠANJA 9. RAZRED	Pozna Yu-Gi-Oh	Zbira karte YGO	Zapravljen denar na mesec za YGO.	Prosti čas- igra karte YGO	Čas namenjen igranju YGO kart.	Pozna revijo	Zbira nalepke za album	Pozna risanko	Gleda risanko	Pozna računalniško igro	Igra računalniško igro.	Bil na turnir -ju	Kolikokrat bil na turnir -ju.
1. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	NE	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
2. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	NE	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
3. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h - 1h	NE	DA	DA	DA	NE	NE	NE	0
4. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	NE	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
5. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	NE	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0
6. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	0
7. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	NE	NE	DA	DA	NE	NE	NE	0
8. UČENEC	DA	NE	0€	NE	0h	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	0
9. UČENEC	NE	NE	0€	NE	0h	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	0
10. UČENEC	DA	NE	0€	DA	0h - 1h	NE	NE	DA	NE	NE	NE	NE	0

Tabela 9: Analiza anket 9. razreda.

4. REZULTATI ANKET

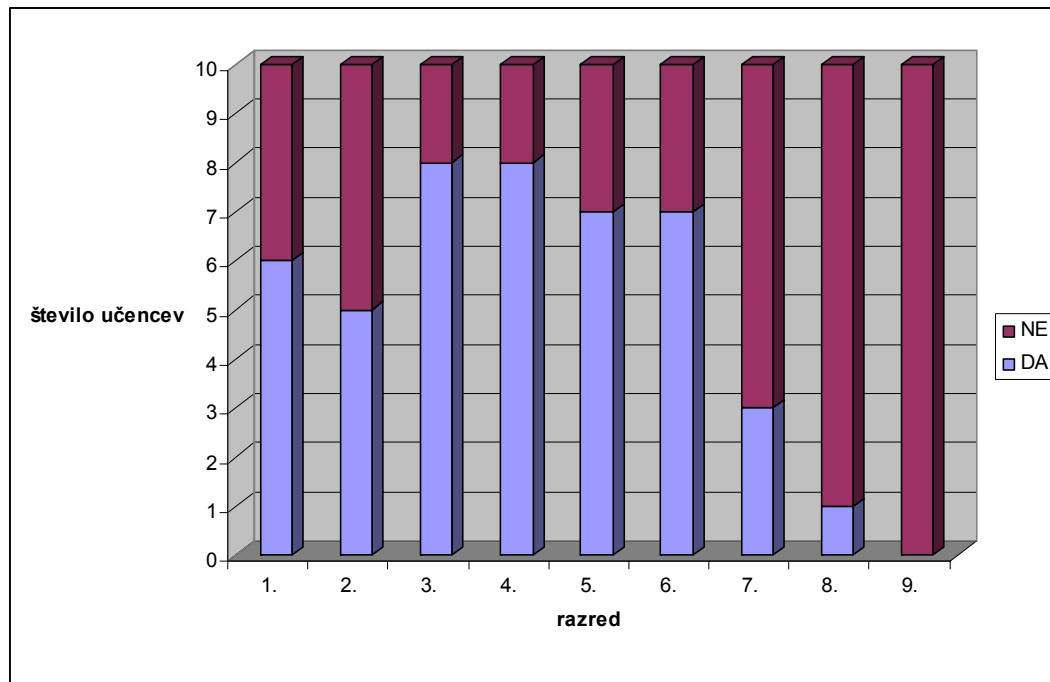
Preverili smo, ali učenci sploh poznajo blagovno znamko Yu-Gi-Oh.



Graf 1: Poznavanje Yu-Gi-Oh blagovne znamke.

Ugotovili smo, da je Yu-Gi-Oh najbolj poznan v prvem, četrtem, šestem, sedmem in osmem razredu.

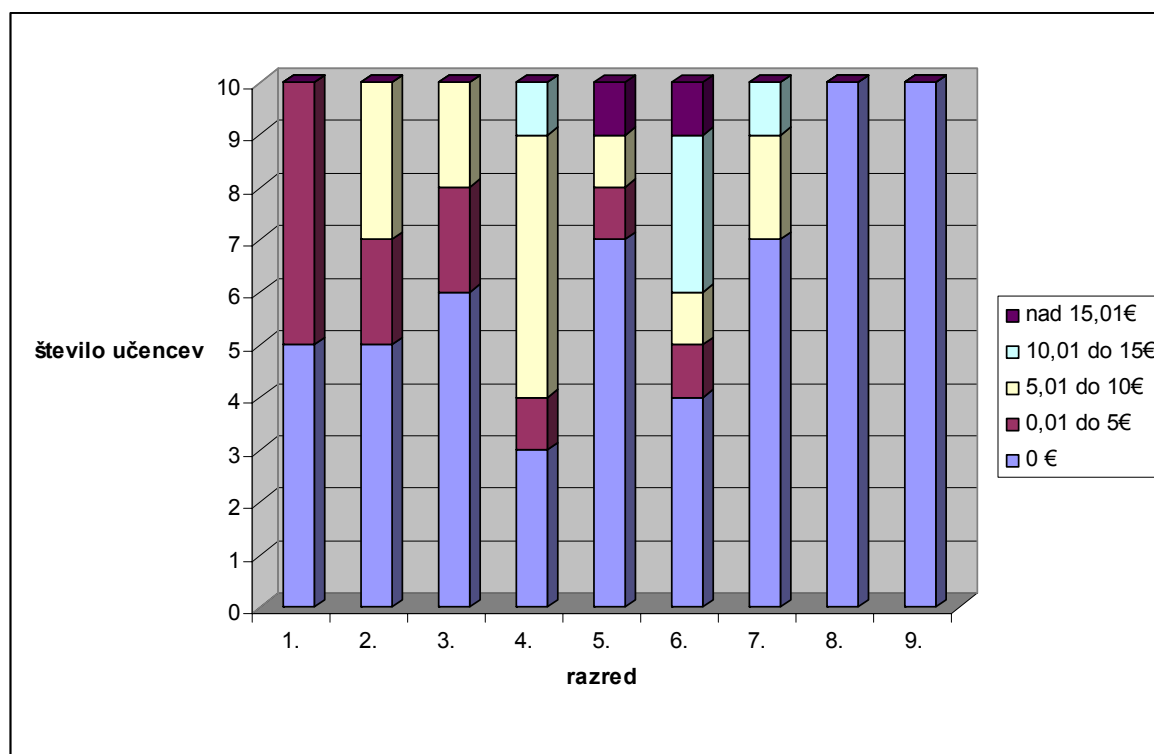
Nato nas je zanimalo ali ti učenci, katerim je sicer Yu-Gi-Oh poznan, karte tudi zbirajo.



Graf 2: Zbiranje Yu-Gi-Oh kart.

Kot je razvidno z grafa, je zbiranje kart najbolj aktivno v tretjem in četrtem razredu, kar po sedem učencev pa zbira karte tudi v petem in šestem razredu. Zbiranje kart očitno ni zanimivo devetošolcem, zanimanje pa upada tudi osmo- in sedmošolcem. Zanimanje za karte in njihovo igranje je torej v najvišji meri med učenci četrtega in šestega razreda.

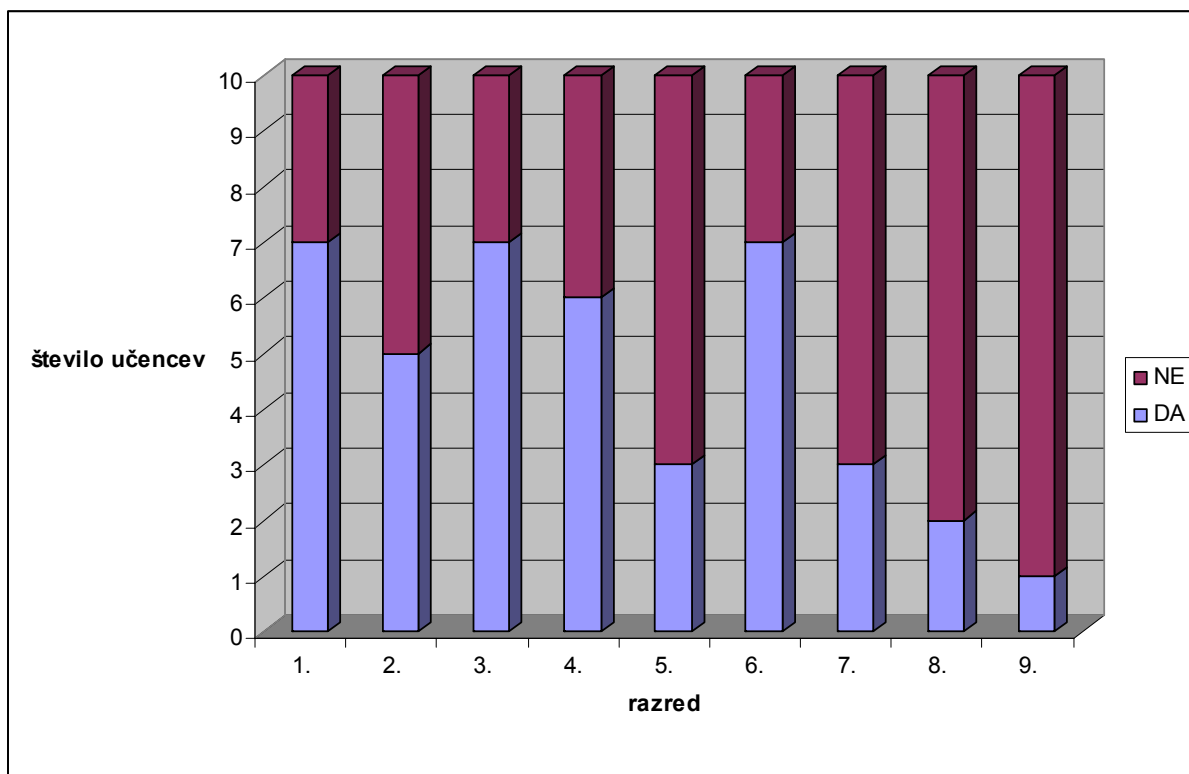
In koliko denarja učenci in njihovi starši mesečno porabijo za nakupe Yu-Gi-Oh izdelkov? Glede na rezultate pri prejšnjih dveh vprašanjih, smo pričakovali, da učenci osmih in devetih razredov denar porabljajo za kaj drugega.



Graf 3: Poraba denarja za Yu-Gi-Oh izdelke.

Naša pričakovanja nam graf 3 tudi potrdi. Najvišjo vsoto denarja za Yu-Gi-Oh izdelke pa porabita dva učenca – eden iz petega in eden iz šestega razreda. V teh dveh razredih smo imeli tudi drugo najvišje število učencev, ki zbirajo Yu-Gi-Oh karte. V manjših vsotah, zato pa pri večjem številu učencev, se denar v te namene porablja tudi v prvem, drugem, tretjem in četrtem razredu. Naj spomnimo, da je v zadnjih dveh zbiranje kart najbolj aktivno. Zakaj so pri največjih zbirateljih, po anketah sodeč, vsote porabljenega denarja nižje, bi lahko razložili tudi s tem, da se morda mlajši učenci ne zavedajo koliko denarja dejansko porabijo njihovi starši, samim pa morebiti tudi ni potrebno dajati denarja za to.

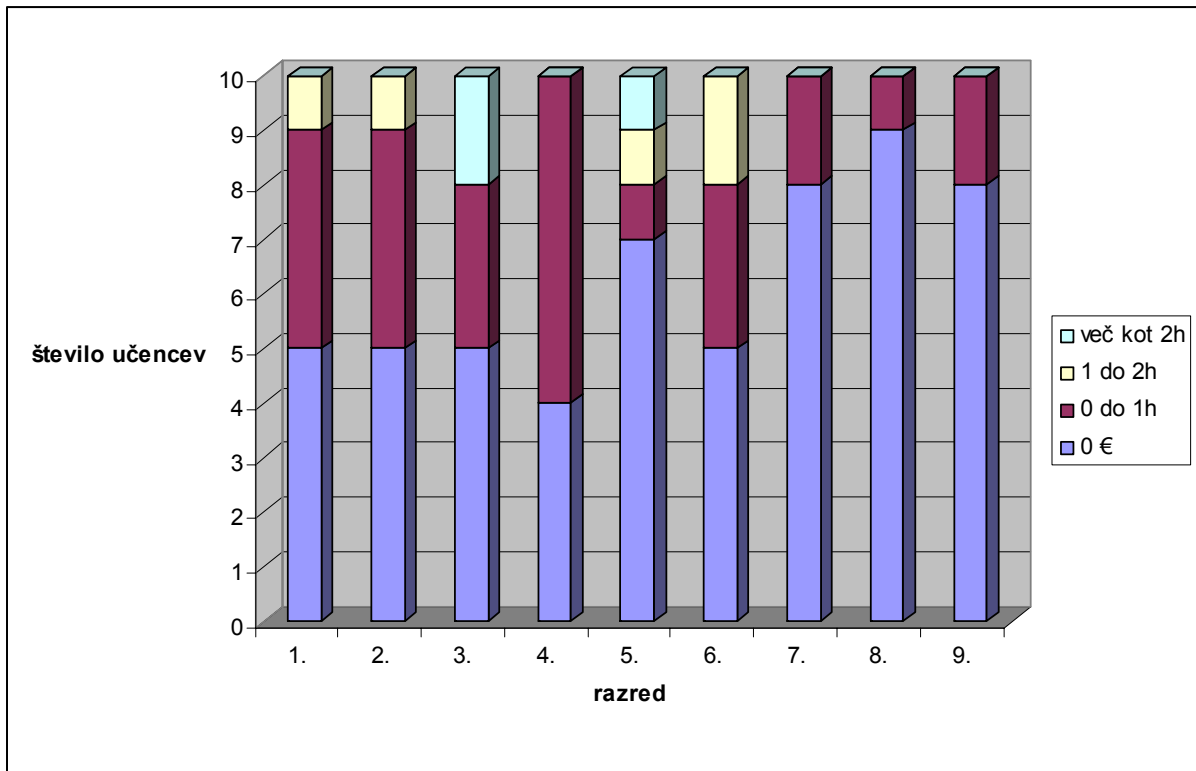
V nadaljevanju smo raziskovali, ali učenci svoj prosti čas namenijo igranju YU-Gi-Oh kart in koliko časa temu namenijo. Prišli smo do zanimivih rezultatov.



Graf 4: Igranje Yu-Gi-Oh kart v prostem času.

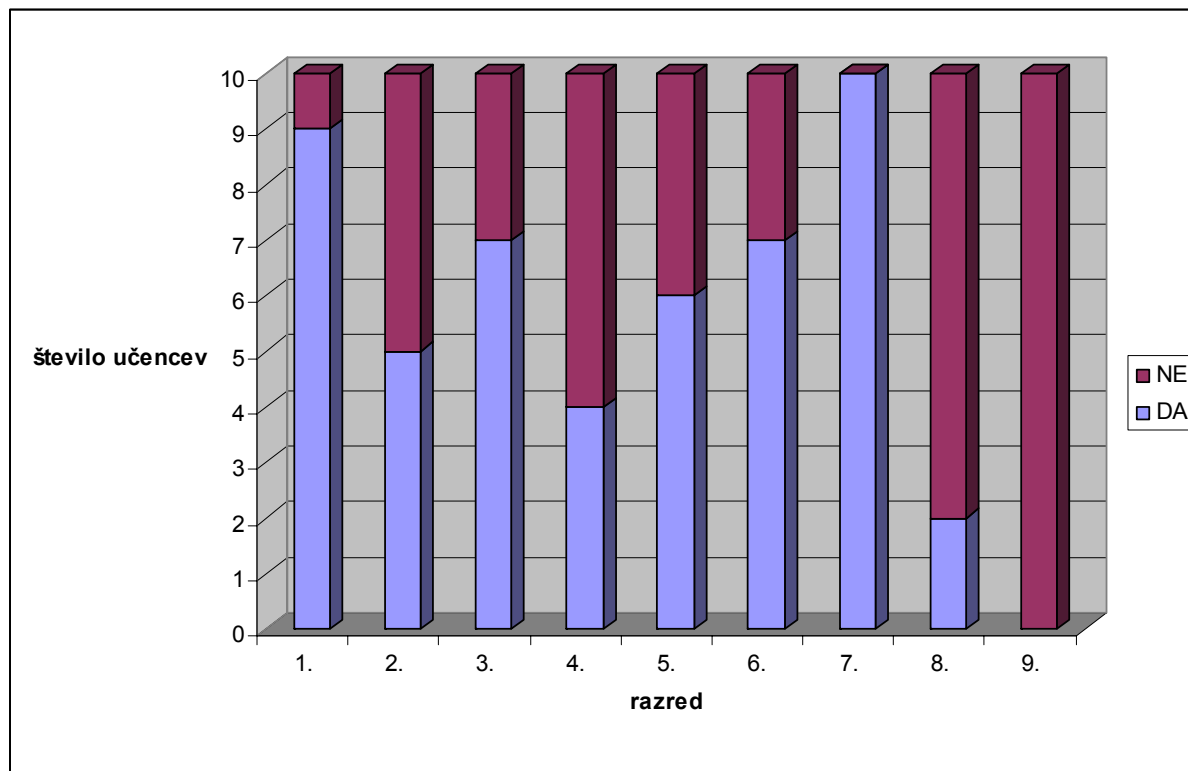
Graf 4 nam razkriva, da v prostem času igrajo Yu-Gi-Oh karte v največji meri učenci prvih, tretjih in šestih razredov, sledijo še četrti. Ti rezultati sovpadajo s tistimi, ki so nam pokazali, da so med največjimi zbiratelji ravno tretje- in četrtošolci, približujejo se tudi šestošolci.

Graf 5 pa nam že razkriva, da največ časa za igro s tovrstnimi kartami porabita dva učenca iz tretjega razreda in eden iz petega. Od ure do dve na dan pa si za igranje teh kart rezervirajo tudi po en učenec prvih, drugih, petih in dva učenca šestih razredov.



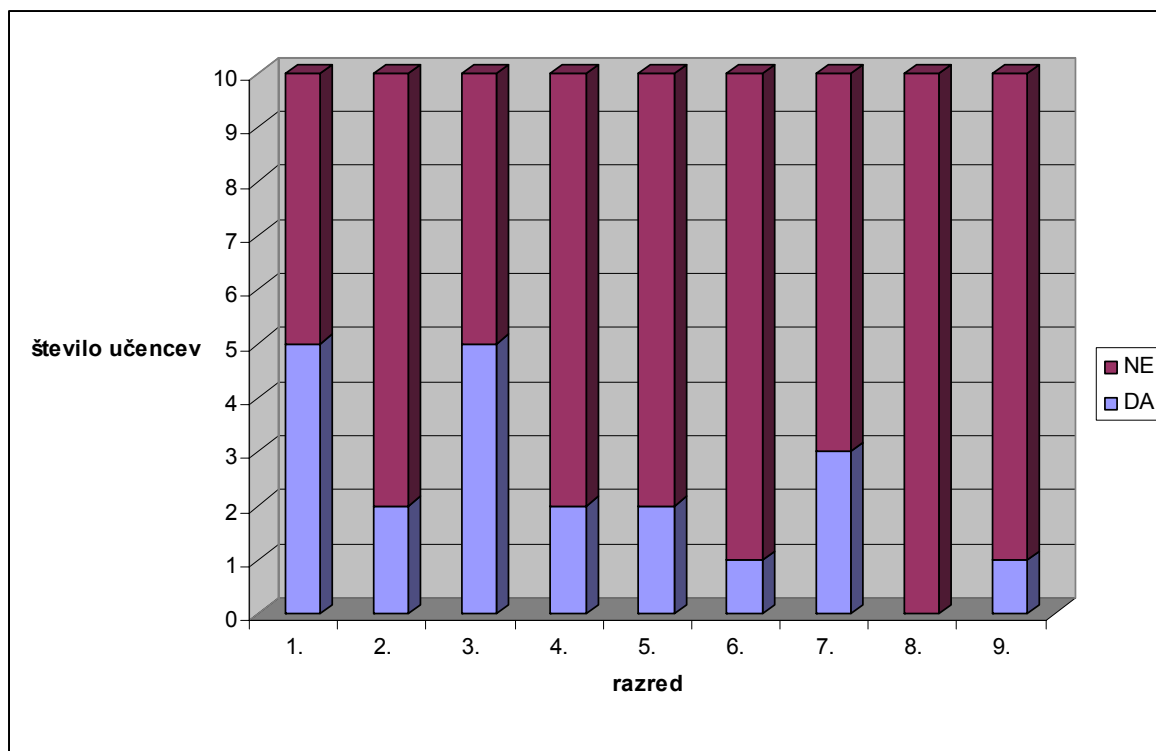
Graf 5: Porabljen čas za igranje Yu-Gi-Oh kart v prostem času.

Da bi ugotovili, koliko učenci poznajo Yu-Gi-Oh tudi na drugih področjih, smo spraševali ali poznajo revijo, ali zbirajo sličice za album, ali poznajo risanko in ali jo gledajo, ter ali poznajo in igrajo računalniške igre Yu-Gi-Oh.



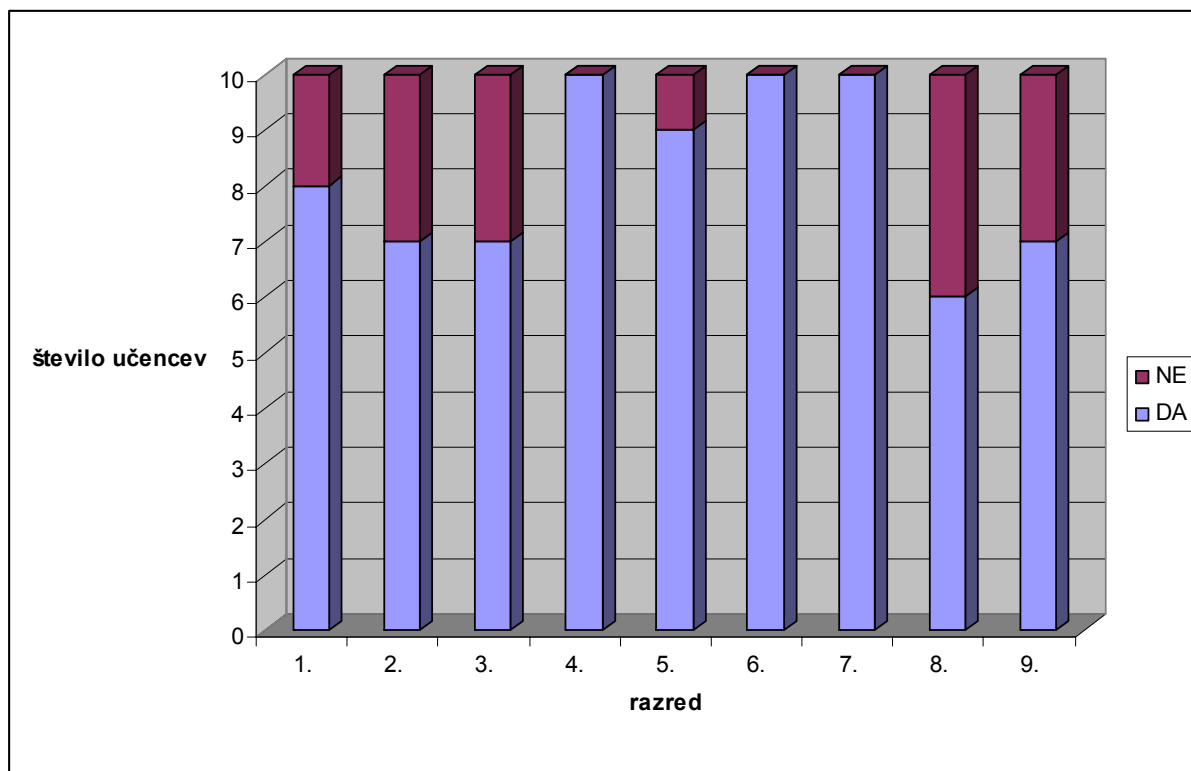
Graf 6: Poznavanje revije Yu-Gi-Oh med učenci.

V poznavanju revije izstopa sedmi razred, ki do sedaj ni pokazal kakšnega izstopanja pri zbiranju ali igranju kart. Takoj za njimi so prvošolci. Devetim razredom revija ni znana. Presenetili so nas ponovno prvošolci. Njihove poznavanje revije pri letih, ko velikemu številu učencev branje predstavlja problem.



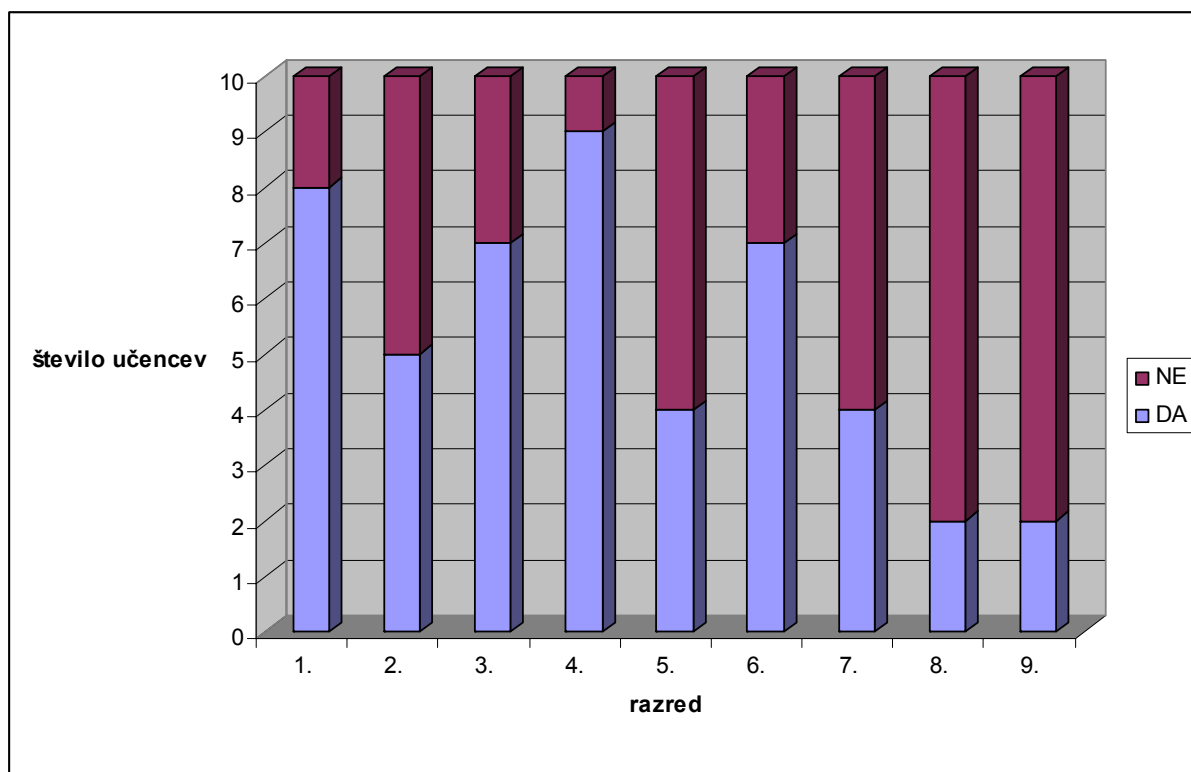
Graf 7: Zbiranje Yu-Gi-Oh nalepk

Največ nalepke zbirajo v prvem in tretjem razredu, medtem ko nalepk ne zbirajo v osmem razredu. Morda je razlog v tem, da učenci v teh letih še ne berejo, še ne poznajo angleškega jezika in težkih angleških izrazov na kartah. Yu-Gi-Oh pa je trenutno trend, s katerim otroci morajo biti v stiku. Po našem mnenju je zbiranje sličic eden bolj preprostih načinov spoznavanja pošasti in biti v stiku z Yu-Gi-Oh.



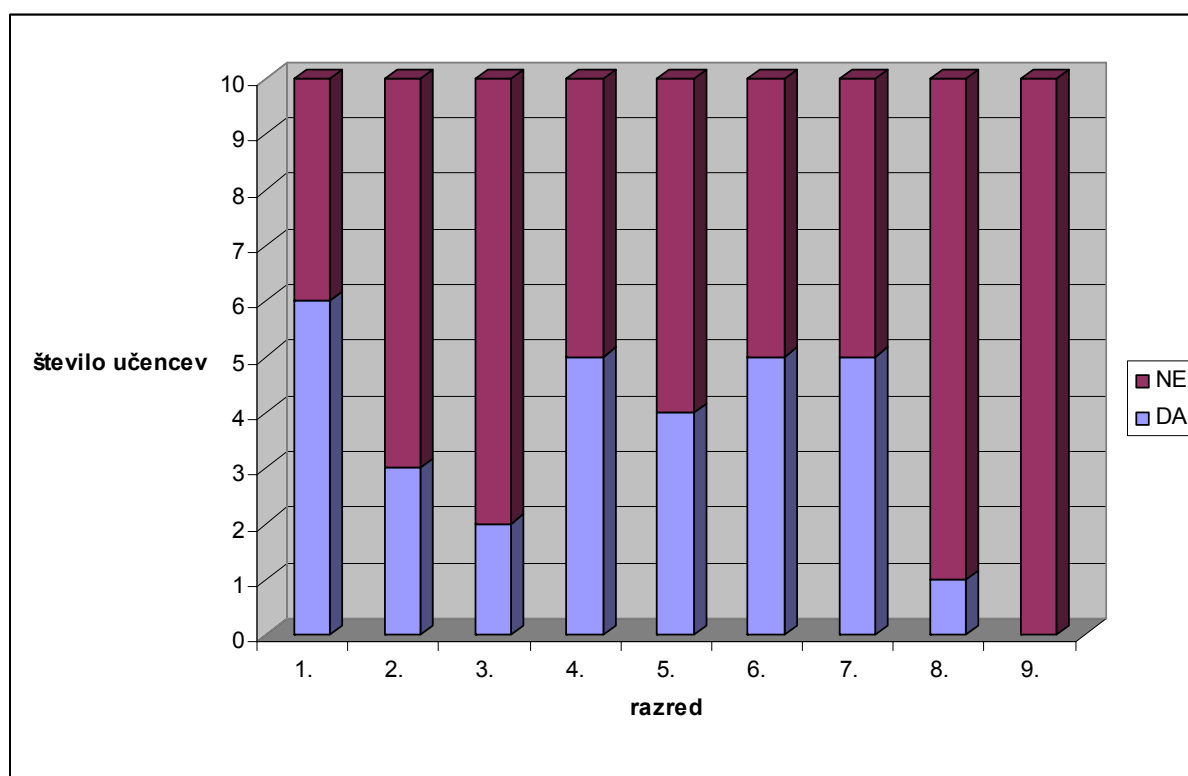
Graf 8: Poznavanje Yu-Gi-Oh risanke

Yu-Gi-Oh risanke so najbolj poznane v četrtem, šestem, sedmem, pa tudi petem razredu.



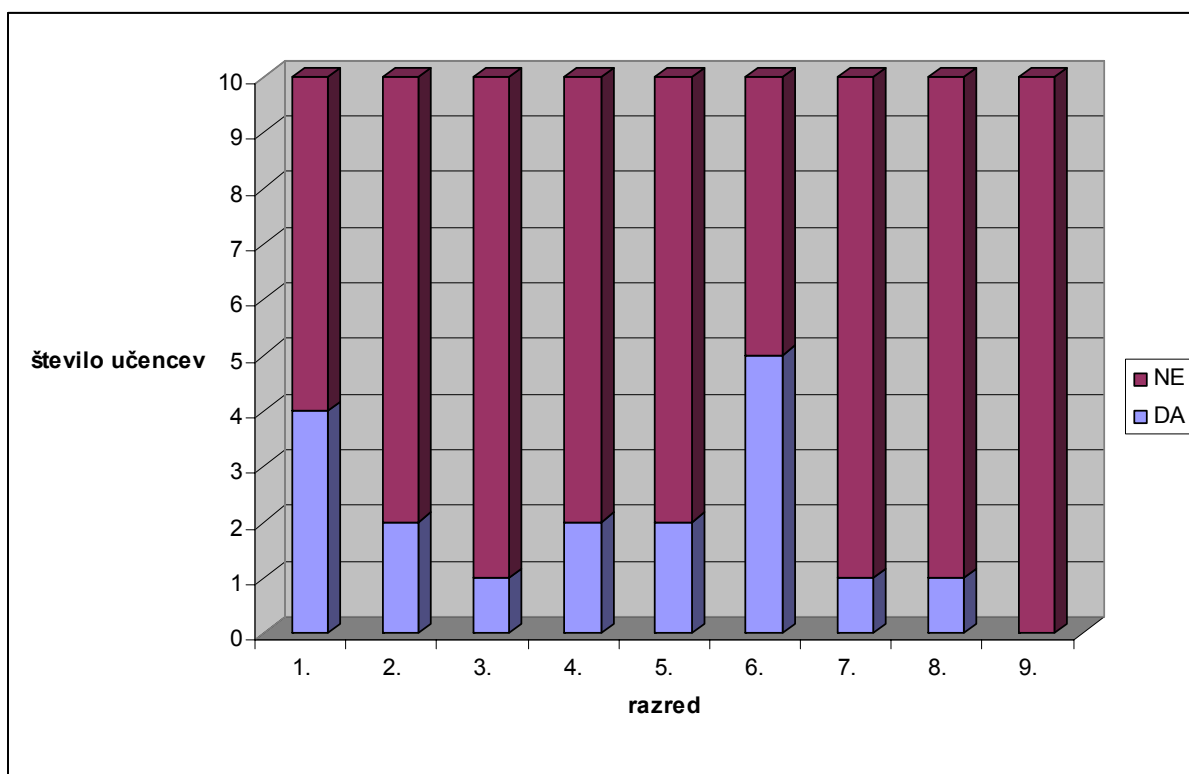
Graf 9: Gledanje Yu-Gi-Oh risanke

Tako risanko v največji meri tudi gledajo predstavniki četrtega razreda, za njimi pa prvošolci. Razmišljali smo, da je risanka preveč kompleksna za mlajše učence, a po grafu sodeč, samo dva od desetih risanke ne gledata. Četrtošolci, kjer vsi poznajo to risanko, jo torej posledično v največji meri tudi gledajo. Risanke pa, kljub poznavanju, ne gledajo veliko sedmo in petošolci, v manjši meri pa jo gledajo tudi šestošolci. Morda je to povezano z mišljenjem učencev, da so risanke za majhne otroke? Dva od desetih deveto- in osmošolcev, kljub svojemu dosedanjemu nezanimanju in nepoznavanju Yu-Gi-Oh, risanko gledajo.

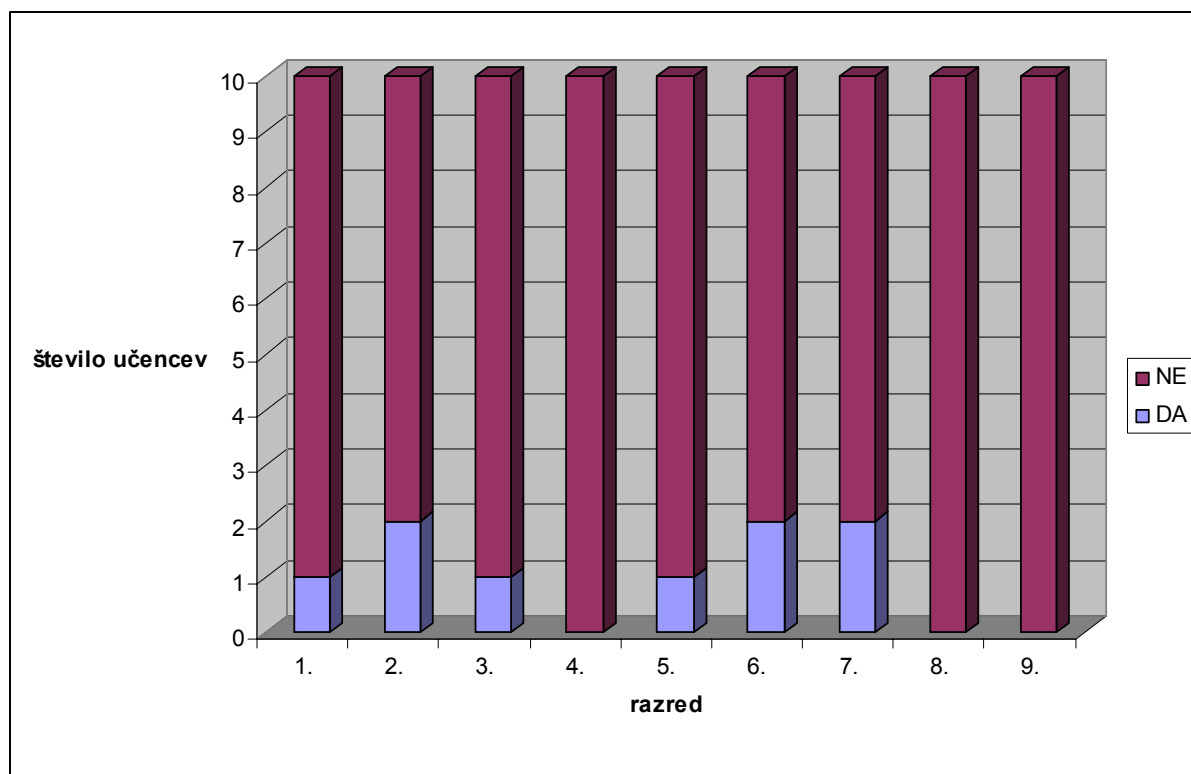


Graf 10: Poznavanje Yu-Gi-Oh računalniške igre

Računalniška igra Yu-Gi-Oh je najbolj poznana prvošolcem, kljub temu, da igre ne igrajo v tako velikem številu. Morda je za to kriva njihova starost. Manj je namreč otrok v tej starosti, katerim starši dovolijo igranje igrice na računalniku. Drugim pa je morda igrice pretežka. Poznavanje računalniške igrice je enako poznana med učenci četrtil, petih in šestih razredov. Šesti razredi jo v največji meri tudi igrajo, kot je razvidno iz grafa 11.



Graf 11: Igranje Yu-Gi-Oh računalniške igre



Graf 12: Udeležba na turnirju v igranju Yu-Gi-Oh kart

Turnirjev v igranju Yu-Gi-Oh kart se v enaki meri udeležujejo drugi, šesti in sedmi razredi. Zanimivo je, da že učenci v drugem razredu tekmujejo, saj je na marsikaterem turnirju starostna omejitev nad dvanajst let. Kot je razvidno iz tabele 1, je eden izmed prvošolcev sodeloval na turnirju kar šestkrat. Iz drugega razreda sta na turnirju sodelovala že dva učenca. Eden enkrat, drugi dvakrat (tabela 2). V tabeli 3 pa naletimo na presenetljiv podatek, da je eden od učencev na turnirju sodeloval že sedemindesetkrat. Ta učenec zelo veliko svojega prostega časa nameni igranju Yu-Gi-Oh kart, pa tudi pozna vse ostale izdelke Yu-Gi-Oh blagovne znamke. Iz petega razreda je eden od učencev na turnirju sodeloval že trikrat (tabela 5). Šestošolca pa sta tekmovala, eden trikrat, drugi enkrat (tabela 6). V tabeli 7 vidimo dva sedmošolca. Eden se je turnirjev udeležil kar desetkrat, drugi enkrat. Četrtošolci, osmo- in devetošolci na turnirjih še niso sodelovali.

5. ZAKLJUČEK

Zaključimo lahko, da naša predvidevanja delno držijo. Pričakovali smo, da je Yu-Gi-Oh-manija, če smemo navdušenje in pogostost igranja Yu-Gi-Oh kart ter zanimanje za in uporabo vseh ostalih izdelkov Yu-Gi-Oh, poimenovati s to besedico, najintenzivnejša v prvi in drugi triadi. Vsi zbrani in analizirani podatki pa nam kažejo, da je tendenca zanimanja za Yu-Gi-Oh v splošnem, najvišja v drugi triadi, torej med učenci četrtil, petih in šestih razredov.

Po tehtnem razmisleku smo ugotovili, da so ti razredi miselno bolj zreli. Razbiranje kart in igra z njimi je zelo kompleksna. Že sam način in pravila igre so zahtevna, posebno oteževalno okoliščino pa tu predstavlja še angleški jezik. Učenci se z njim srečajo v četrtem razredu, vendar izrazi na kartah presegajo njihovo znanje angleščine. Menimo, da je poleg estetike kart, začetek učenja tujega jezika tisto, kar motivira učence da igrajo te karte.

Po našem mnenju je angleški jezik težava na katero pri igranju kart naletijo učenci prve triade. Yu-Gi-Oh karte so moda, so zelo privlačne, vendar pa igra ne more biti na enakem nivoju in v skladu z vsemi pravili, kot pri starejših učencih - predvsem zaradi nerazumevanja jezika. Temu zagotovo sledi tudi zmanjšan interes za karte.

V sedmem, osmem in devetem razredu pa zanimanje za karte upade. Morda je delno kriv upor do učenja tujega jezika. Šolske statistike kažejo upad uspešnosti učnega uspeha v tretji triadi. Učenje ni več zabavno, angleščina ni več nekaj novega, ampak nujno zlo. Drugi razlog pa je po našem mnenju čas odraščanja in mišljenje, ki je s tem časom povezano. Vse kar pa je zanimivo mlajšim, starejšim postane otročje in neprimerno njihovim letom.

In kakšen vpliv imajo karte na učence naše šole? Mi menimo, da so vplivi pozitivni in negativni.

Učenje tujega jezika, razvijanje mišljenja, učenje strategij, druženje in zabava so zagotovo dobri vplivi Yu-Gi-Oh kart na učence.

Bolj sporni so junaki teh kart. Pošasti. Menimo, da so predvsem za učence prve triade, nekatere podobe preveč grozljive. Drugi negativni vpliv je zapravljanje denarja. Učenci zapravljajo denar, a po drugi strani, ga zapravljajo za igro, s katero razvijajo miselne procese in gradijo ali nadgrajujejo svoje znanje angleškega jezika. In zadnji negativni vpliv, po našem mnenju, je nekontrolirana obsedenost od igranja teh kart.

Kot raziskovalci, ki smo se lotili preučevanja Yu-Gi-Oh blagovne znamke, smo mnenja, da je v splošnem Yu-Gi-Oh pozitiven trend v našem okolju. Prinaša veliko pozitivnih kot negativnih vplivov. Je pa res, da je zmernost prava mera pri vseh stvareh v življenju.

6. VIRI

Slike in fotografije

<http://www.potofgreed.com/images/MysticalSpaceTyphoon.png>, (3. 3. 2009)

<http://images2.wikia.nocookie.net/yugioh/images/1/12/ElementalHeroPhoenixEnforcerDP05-EN-R.jpg>, (3. 3. 2009)

<http://kartarsivi.yugiohturk.com/images/GoldSarcophagusSJCS-EN-UR.jpg>, (3. 3. 2009)

<http://images1.wikia.nocookie.net/yugioh/images/0/0f/CanyonSD7-EN-C-1E.jpg>, (3. 3. 2009)

<http://images4.wikia.nocookie.net/yugioh/images/3/32/FinalAttackOrdersDCR-EN-C.jpg>,
(3. 3. 2009)

<http://yugioh5ds.com/wp-content/uploads/2008/05/as1.jpg>, (3. 3. 2009)

http://web.ics.purdue.edu/~rwakelan/black_magic_ritual.jpg, (3. 3. 2009)

<http://images3.wikia.nocookie.net/yugioh/images/2/2d/BurdenoftheMightyWC08-EN-SR.png>, (3. 3. 2009)

<http://www.poj.com/Yu-Gi-Oh/COTD/2008/June/goldbam.jpg>, (3. 3. 2009)

<http://images4.wikia.nocookie.net/yugioh/images/0/03/DimensionalPrisonWC08-EN-SR.png>,
(3. 3. 2009)

<http://forum.lowyat.net/topic/308728>, (3. 3. 2009)

Navodila za igro (eng) k izdaji YUGIOH 5D' starter deck

Revija, Yu-Gi-Oh World, september 2008, št.8