

GIMNAZIJA VELENJE
TRG MLADOSTI 3, 3320 VELENJE
MLADI RAZISKOVALCI ZA RAZVOJ ŠALEŠKE DOLINE

RAZISKOVALNA NALOGA
VIDEOIGRE IN NJIHOV VPLIV NA ČLOVEKA
Tematsko področje: SOCIOLOGIJA

Avtorici:

Katja Kopusar, 1. letnik

Maja Vrečar, 1. letnik

Mentorji:

Gabrijela Fidler, univ.dipl.psih.

mag. Ivan Jovan

Velenje, 2015

Raziskovalna naloga je bila opravljena na Gimnaziji Velenje.

Mentorji: Gabrijela Fidler, univ.dipl.psih.
mag. Ivan Jovan

Datum predstavitve:

KLJUČNA DOKUMENTACIJSKA INFORMACIJA

- ŠD Gimnazija Velenje, šolsko leto 2014/2015
- KG videoigre / zasvojenost / tehnologija / zdravje / zabava
- AV KOPUŠAR, Katja, VREČAR, Maja
- SA FIDLER, Gabrijela / JOVAN, Ivan
- KZ 3320 Velenje, SLO, Trg mladosti 3
- ZA Gimnazija Velenje
- LI 2015
- IN **VIDEOIGRE IN NJIHOV VPLIV NA ČLOVEKA**
- TD Raziskovalna naloga
- OP IX, 54 str., 0 pregl, 23 graf., 4 sl., 4 pril, 11 vir.
- IJ SL
- JI sl / en
- AI Tehnologija se zelo hitro razvija in z njo pa tudi videoigre, ki so dandanes prisotne v življenju vsakega od nas. Videoigre lahko igramo na različnih napravah, med katerimi so tudi takšne, ki nas spremljajo ob vsakem koraku (npr. telefon in tablični računalnik). Zato se lahko zgodi, da včasih težko nadzorujemo čas porabljen za igranje videoiger. Ob prekomernem igranju pa se že lahko pokažejo znaki zasvojenosti. S to raziskovalno nalogo, sta mladi raziskovalki želeli raziskati, kako so videoigre razširjene med ljudmi in kakšen vpliv imajo na njih. Med vsemi anketiranimi igralci jih je zelo malo menilo, da so zasvojeni, mnogo pa jih je bilo takšnih, ki so trdno prepričani, da niso zasvojeni. Prišli sta do ugotovitev, da so moški tisti, ki največ igrajo videoigre in da je v starostni skupini do 10 let največji delež igralcev. Najbolj ju je presenetilo dejstvo, da je največji delež anketirancev, ki igrajo videoigre več kot 5 ur na dan, ravno upokojujencev. Ker sta želeli pridobiti podatke z bolj osebnim pristopom, sta se odločili, da bosta opravili tudi nekaj intervjujev. Prišli sta do ugotovitev, da ravno tisti, ki kažejo očitne znake zasvojenosti, to zanikajo.

KEY WORDS DOCUMENTATION

ND Gimnazija Velenje, 2014/2015

CX video games / addiction / technology / health / fun

AU KOPUŠAR, Katja, VREČAR, Maja

AA FIDLER, Gabrijela / JOVAN, Ivan

PP 3320 Velenje, SLO, Trg mladosti 3

PB Gimnazija Velenje

PY 2015

TI **VIDEO GAMES AND THEIR INFLUENCE**

DT RESEARCH WORK

NO IX, 54 p., 0 tab, 23 graph., 4 fig., 4 ann, 11 ref.

LA SL

AL sl / en

AB Technology is evolving quickly and with it video games that are nowadays present in our everyday life. Video games can now be played on all sorts of devices , some of which we keep close at all times (eg. mobile phone, tablet computer). And because it is possible to play video games on devices that are always within our reach, there is a possibility that we can sometimes have difficulty trying to control the time spent on gaming. Signs of addiction can appear upon excessive playing. With this research project, the young researchers wanted to research how widespread video games are among people and how they affect them. Among all the respondents, only a few thought they are addicted, and a lot of them strongly believed that there was no way that they are addicted. They came to the conclusion that there are more male than female gamers and that the percentage of gamers is the highest among children aged 10 years and under. The most surprising fact that they discovered is that the highest percentage of gamers that play video games even more than 5 hours a day, are actually elderly people, aged 61 years and above. Because the researchers wanted to acquire information with a more personal note, they decided to conduct several interviews. They came to a conclusion that those that show obvious signs of addiction, deny its presence.

KAZALO VSEBINE

KLJUČNA DOKUMENTACIJSKA INFORMACIJA	III
KEY WORDS DOCUMENTATION	IV
KAZALO VSEBINE	V
KAZALO GRAFOV	VII
KAZALO SLIK	VII
KAZALO PRILOG	IIX
1 UVOD	1
2 PREGLED OBJAV	2
2.1 Videoigre	2
2.1.1 Kaj so videoigre?	2
2.1.2 Vrste videoiger	2
2.2 Zgodovina videoiger	3
2.2.1 Prve videoigre.....	3
2.2.2 Prve zelo razširjene videoigre.....	4
2.2.3 Videoigre na prvih hišnih računalnikih	5
2.2.4 Čas osebnih računalnikov	6
2.2.5 Videoigre na igralnih konzolah	7
2.2.6 Upodobitev tretje razsežnosti	8
2.3 Vpliv videoiger na človeka	9
2.3.1 Pozitivni učinki.....	10
2.3.1.1 Kognitivne sposobnosti	10
2.3.1.2 Olajšanje stresa.....	10
2.3.1.3 Raziskave o vplivu na zločin.....	11
2.3.2 Negativni učinki	11
2.3.2.1 Zasvojenost.....	11
2.3.2.2 Razširjenost zasvojenosti	13
2.3.2.3 Zdravljenje zasvojenosti.....	13
3 METODOLOGIJA	15
3.1 Anketiranje.....	15

3.2	Intervju.....	15
4	REZULTATI.....	16
4.1	Anketiranje.....	16
4.1.1	Mnenja anketirancev o videoigrah.....	27
4.2	Intervjuji.....	28
4.2.1	Igralec spletnega pokra.....	28
4.2.2	Igralec strelskih videoiger.....	29
4.2.3	Igralec fantastičnih videoiger.....	31
4.2.4	Igralka miselne in simulacijske videoigre.....	33
4.2.5	Igralec strelske videoigre s poškodbo.....	33
4.2.6	Igralka »vsega po malem«.....	35
5	RAZPRAVA.....	36
6	ZAKLJUČEK.....	40
7	POVZETEK.....	43
8	SUMMARY.....	44
9	ZAHVALA.....	45
10	PRILOGE.....	46
11	VIRI IN LITERATURA.....	54

KAZALO GRAFOV

Graf 1: Katerega spola ste?.....	16
Graf 2: V katero starostno skupino spadate?.....	16
Graf 3: Kakšen je vaš trenutni status?	17
Graf 4: Ali igraš videoigre?.....	17
Graf 5: Ali igraš videoigre?.....	18
Graf 6: Ali igraš videoigre?.....	18
Graf 7: Na čem igraš videoigre?.....	19
Graf 8: Na čem igraš videoigre?.....	19
Graf 9: Povprečno koliko časa na dan med tednom igraš videoigre?	20
Graf 10: Povprečno koliko časa na dan med tednom igraš videoigre?	20
Graf 11: Povprečno koliko časa na dan med vikendom igraš videoigre?	21
Graf 12: Povprečno koliko časa na dan med vikendom igraš videoigre?	21
Graf 13: Povprečno koliko časa na dan delaš za šolo?.....	22
Graf 14: Povprečno koliko časa na dan delaš za šolo?.....	22
Graf 15: Povprečno koliko časa na dan delaš za šolo (razdeljeno na igralce in neigralce)?	23
Graf 16: Zakaj igraš videoigre?.....	23
Graf 17: Zakaj igraš videoigre?.....	24
Graf 18: Označi odgovor, ki drži zate	24
Graf 19: Označi odgovor, ki drži zate	25
Graf 20: Ali meniš, da si zasvojen(a) z igranjem videoiger?	26
Graf 21: Ali meniš, da si zasvojen(a) z igranjem videoiger?	27
Graf 22: Ali se ti zdi, da si zasvojen z igranjem videoiger (glede na čas, porabljen za igranje videoiger med tednom)?	38
Graf 23: Ali se ti zdi, da si zasvojen z igranjem videoiger (glede na čas, porabljen za igranje videoiger med vikendom)?	38

KAZALO SLIK

Slika 1: Cathode Ray Tube Amusement Device je prva znana interaktivna igra, ki je uporabljala usmerjanje žarka v katodni cevi zaslona	4
Slika 2: Super Mario Bros.	7
Slika 3: Sonic the Hedgehog	7
Slika 4: World of Warcraft	8

KAZALO PRILOG

10.1	Anketa za šolajoče se igralce	466
10.2	Anketa za šolajoče se neigralce.....	49
10.3	Anketa za nešolajoče se igralce.....	50
10.4	Anketa za nešolajoče se neigralce.....	53

1 UVOD

Dandanes sodobna tehnologija vedno bolj posega v vse pore našega življenja. Čeprav je bil na začetku vzrok za nastanek in razvoj teh naprav olajšanje zapletenih in dolgotrajnih opravil, pa se je že pred nekaj desetletji na njih začela razvijati nova oblika zabave, videoigre. Sprva so bile samo v obliki programske opreme na napravah, ki so bile razvite z drugačnim namenom, kmalu pa so se začele razvijati naprave, ki so namenjene samo igranju videoiger. Tako se je do danes industrija videoiger razvila v močno gospodarsko panogo, ki zaposluje množico ljudi in prinaša ogromne dobičke.

Danes najdemo videoigre v obliki programske opreme na najrazličnejših elektronskih napravah, od mobilnih telefonov in igralnih konzol do zaslonov v letalskih sedežih. Zato imamo možnost igranja kjerkoli in kadarkoli. To lahko ima sicer pozitiven vpliv na nas, saj imamo s tem možnost zabave in premagovanja dolgčasa. Po drugi strani, pa lahko ob neprimerni uporabi tovrstne zabave pride tudi do raznih težav. Sem lahko štejemo vse od zanemarjanja obveznosti (npr. igranje videoiger med delovnim časom, med poukom, ipd.) do nekoliko resnejših zapletov, med katerimi lahko izpostavimo zasvojenost. Slednji pojav postane zelo problematičen, ko igranje iger vpliva na zadovoljevanje osnovnih človekovih potreb, kot so spanje, prehranjevanje in higiena.

Ker je v družbi prisotno splošno mnenje, da je večina mlade generacije zasvojene z uporabo sodobne tehnologije in igranjem videoiger, naju je zanimalo, kakšno je resnično stanje na tem področju v naši lokalni skupnosti.

S to raziskovalno nalogo sva želeli raziskati vpliv videoiger na človeka in seveda koliko je v resnici razširjeno igranje videoiger. Za iztočnice pri raziskovanju, sva si zastavili naslednje hipoteze:

1. Videoigre najpogosteje igrajo najstniki.
2. Najpogosteje se videoigre igrajo na telefonih in tabličnih računalnikih.
3. Igranje videoiger dalj časa povzroča slabo počutje. pri igralcih
4. Videoigre igra več fantov kot pa deklet.
5. Tisti, ki igrajo videoigre, težje nadzorujejo čas, porabljen za igranje.
6. Tisti, ki pogosteje igrajo videoigre, manj časa porabijo za delo za šolo.
7. Tisti, ki pogosteje igrajo videoigre, zanikajo zasvojenost z njimi.

2 PREGLED OBJAV

2.1 Videoigre

2.1.1 Kaj so videoigre?

Videoigra je elektronska igra, pri kateri igralec z vmesnikom upravlja elektronsko napravo, na kateri igra teče, ta pa mu posreduje odziv v video obliki. Danes videoigre poganja široka paleta naprav, ki jih imenujemo z generičnim izrazom »platforme«, kot so osebni računalniki in igralne konzole. Razpon platform sega od velikih osrednjih računalnikov do majhnih prenosnih naprav.

Vhodna naprava, s katero igralec upravlja dogajanje, se imenuje kontroler; njegova oblika in nabor funkcij sta odvisna od platforme in igre, za katero je namenjen. Igre uporabljajo poleg prikazovalnika videa še druge načine za posredovanje informacij igralcu; splošno razširjen je zvok, ki ga predvajajo s pomočjo zvočnikov ali slušalk. Vse te naprave označujemo s skupnim izrazom igralni pripomočki, čeprav niso nujno namenjeni izključno igranju (npr. tipkovnica in računalniška miška, ki se tudi sicer uporabljata za delo z računalnikom). (wikipedia.org)

2.1.2 Vrste videoiger

Glede na vsebino in način igranja so videoigre razvrščene v žanre. Marsikdaj je uvrstitev določene igre težavna, saj lahko ta vsebuje elemente različnih žanrov.

- **Akcijske videoigre:** igre, ki so naravnane bolj akcijsko; mednje sodijo predvsem strelske in pretepaške igre.
- **Arkadne igre** so preproste, intuitivne igre, ki preizkušajo predvsem igralčevo spretnost in se njihova težavnost z napredovanjem v igri viša.
- **Pustolovske videoigre** ali **pustolovščine:** osredotočajo se na reševanje ugank in raziskovanje, pogosto je dogajanje postavljeno v tuje, izmišljeno okolje. Igra podaja igralcu namige, s pomočjo katerih mora pravilno kombinirati predmete in reševati uganke, preden se lahko premakne v naslednje območje. Delijo se na tretjeosebne, ponavadi bolj akcijsko naravnane, in tiste z vmesnikom »pokaži in klikni«.

- **Igranje vlog** ali RPG (angleško: role-playing game): v igrah igranja vlog je večji poudarek na izdelavi in razvoju lika, ki je postavljen v namišljen svet. Igranje vlog ima mnogo podkategorij, največje so fantazijsko igranje vlog (FRP, angleško fantasy role-playing), ki črpa iz fantazijske literature in predstavlja masivno večigralsko spletno igranje vlog (MMORPG, tudi MMO, angleško massively multiplayer online role-playing game), pri katerih je poudarek na velikem številu igralcev in povezanosti z medmrežjem.
- **Simulacijske videoigre**: igre, ki simulirajo aktivnost iz resničnega sveta. Priljubljeni so simulatorji upravljanja z vozili (kot so letalske in avtomobilistične simulacije), obstajajo pa tudi poslovne simulacije, pri katerih igralec gradi uspešno podjetje v določeni industriji, in simulacije resničnega življenja.
- **Športne videoigre**: igre, ki simulirajo športne aktivnosti. Najbolj znan založnik tovrstnih iger je Electronic Arts s serijo EA Sports, njihove najbolj znane stvaritve pa FIFA, NBA in NHL. Med športne igre se uvrščajo tudi igre, ki simulirajo poslovno plat športa; v njih igralec prevzame vlogo menedžerja moštva.
- **Strateške videoigre**: zahtevajo logistične in taktične sposobnosti za učinkovito izkoriščanje virov, s katerimi igralec gradi enote in infrastrukturo ter tako porazi nasprotnika. Strategije se delijo na potezne in realnočasovne. Pri potezni strategiji se igralci izmenjujejo v potezah: naenkrat se izvedejo ukazi le enega igralca. Realnočasovna strateška videoigra poteka v realnem času – ukazi igralcev se izvajajo hkrati. (wikipedia.org)

2.2 Zgodovina videoiger

2.2.1 Prve videoigre

Začetki videoiger segajo v leto 1947, ko je nastala preprosta interaktivna igra, ki je uporabljala analogno vezje za usmerjanje žarka v katodni cevi zaslona. Šlo je za simulacijo izstrelkov, ki naj bi zadeli izbrano tarčo. V tistem času na zaslon ni bilo mogoče izrisovati grafike, zato so bile za tarče uporabljeni papirčki, ki so jih prilepili na površino zaslona. To je bila najverjetneje prva videoigra na svetu. Bila je sicer elektronska, ne pa tudi računalniška, saj pri njenem upravljanju ni bil uporabljen procesor, ampak le krmilna elektronika, ki je usmerjala elektronski žarek. Pot od tu do videoigre, s katero se niso ukvarjali samo v specializiranih

laboratorijih, ampak je že bila namenjena igranju širokim množicam, je bila za današnje razmere precej dolga. Do prve prave prodajne uspešnice je namreč preteklo kar 25 let.



Slika 1: Cathode Ray Tube Amusement Device je prva znana interaktivna igra, ki je uporabljala usmerjanje žarka v katodni cevi zaslona

Leta 1972 je izšla igra Pong, ki je ena najbolj znanih zgodnjih videoiger. Cilj igre, pri kateri je šlo za zelo preprosto simulacijo namiznega tenisa v dveh razsežnostih, je bil odbijati tenisko žogico (bel kvadratik na zaslonu) toliko časa, dokler nasprotnik ni zgrešil žogice. Prav ta igra je sprožila začetek industrije videoiger in njihov pospešen razvoj. (Zidar, 2011)

2.2.2 Prve zelo razširjene videoigre

V drugi polovici 70. let in predvsem v 80. letih prejšnjega stoletja se je začel zmagovit pohod videoiger na igralne avtomate v lokalih in hišne računalnike po domovih. Najprej so se pojavili avtomati z zelo preprostimi igrami. Med njimi je bilo nekaj takšnih, ki so bile zelo razširjene in so se pojavljale tudi pozneje na prvih hišnih računalnikih.

Med prve videoigre te vrste spada Breakout, katere različice so nastopale tudi z imenoma Arkanoid in Through the Wall. Prvo različico so razvili leta 1976, njena zasnova pa je bila deloma vzeta iz Ponga. V nasprotju z igro Pong je bila igra Breakout zasnovana tako, da jo je igrala le ena oseba.

Istega leta je izšla tudi videoigra Blockade, katere različica je bila ob koncu 90. let prejšnjega stoletja pod imenom Snake naložena na Nokiine telefone. V njej je igralec usmerjal kačo, ki se je brez ustavljanja in z nespremenjeno hitrostjo gibala po ograjeni ravnini in požirala hrano. Kača je poginila, če je trčila v zid ali lasten rep. Ob vsakem požrtem koščku hrane se je dolžina kače povečala, kar je naredilo nadaljevanje igre nekoliko težje.

Ena izmed prvih videoiger, ki so bile priljubljene tudi v Sloveniji, je bila Space Invaders. Cilj te strelske igre je bil preprečiti invazijo vesoljcev, ki so se približevali Zemlji.

Ko se je ta igra prvič pojavila na Japonskem, je v državi za nekaj časa zmanjkalo kovancev za 100 jenov, saj so jih igralci navdušeno metali v igralne avtomate. Gre vsekakor za eno od najbolj razširjenih videoiger, saj je bila predelana za številne modele računalnikov, ki so se pojavili pozneje.

Ena najpomembnejših prvih iger je Pac-Man, katere prva različica je izšla na Japonskem leta 1980. Mnogi so mnenja, da je celo najbolj značilna predstavnica videoiger. Pac-Man je za tiste čase pomenil popolnoma novo zvrst videoiger, saj je vpeljal nove igralne prijeme. Igra je hitro postala uspešnica na igralnih avtomatih na kovance.

Poleg akcijskih iger, ki so večinoma prevladovale na igralnih avtomatih, so v tem času nastale tudi prve pustolovske igre, ki so bile na začetku izključno besedilne in so v glavnem delovale na resnejših računalnikih. Ena prvih takih iger se je imenovala Zork. Nastala je v letih 1977–1979. Pozneje so jo preoblikovali v trilogijo od Zork I do Zork III. (Zidar, 2011)

2.2.3 Videoigre na prvih hišnih računalnikih

Večino zgodnjih videoiger je bilo sprva mogoče igrati le na igralnih avtomatih in pri tem zapravljati kovance za vsako vnovično igranje ali pa na dragih računalnikih znotraj raziskovalnih ustanov. To se je močno spremenilo s pojavom prvih poceni računalnikov, namenjenih domači uporabi. Med prvimi sta bila ZX80 leta 1980 in ZX81 leto pozneje. Zanju so sicer obstajale zelo preproste igre, vendar sta bila oba računalnika premalo zmogljiva za pravo igralsko izkušnjo (npr. model ZX80 je imel samo 1 kB pomnilnika). Dva modela hišnih računalnikov, ki sta zares prinesla videoigre v naše kraje, sta bila v 80. letih prejšnjega stoletja Sinclair ZX Spectrum in Commodore 64. Med uporabniki teh računalnikov je cvetela izmenjava iger, razširjeno je bilo iskanje kod za nesmrtnost, branje računalniških revij z opisi

novih iger, kupovanje dodatne opreme za igranje in druge aktivnosti, ki jih pred tem nismo poznali. Pojavile so se vse zvrsti sodobnih videoiger, čeprav je bila grafika še zelo skromna. Igre in računalniški programi so se v pomnilnik računalnika nalagali kar prek predvajalnika glasbenih kaset. Program je bil na kaseti zapisan kot zaporedje zvokov. Večina iger je zasedla le okoli 50 kB pomnilnika.

Med prvimi igrami, programiranimi za ZX Spectrum, Commodore 64 in podobne računalnike, je bila pustolovska igra *Hobbit*, ki je izšla leta 1982. Igra je že vsebovala preprosto grafiko. Ta je bila vektorska, kar je bila v tistem času pri videoigrah redkost.

V 80. letih prejšnjega stoletja so se pojavile prve športne simulacije. Med bolj priljubljenimi je bila *Daley Thompson's Decathlon*, v kateri je igralec lahko tekmoval v desetih atletskih športnih disciplinah.

Videoigre so se v 80. letih prejšnjega stoletja nenehno spopadale z grafičnimi in procesorskimi omejitvami tistega časa. Igralci npr. letalskih simulacij so bili lahko veseli, da so takšno simulacijo sploh lahko igrali.

Leta 1992 je izšla *Dune II*, ki velja za prvo pravo strateško igro v realnem času. Sicer je že prej obstajalo nekaj manj znanih tovrstnih iger, vendar je omenjena kot prva uvedla premikanje enot s pomočjo računalniške miške, kar je omogočilo lažje igranje. Z nastankom te igre so bili postavljeni temelji zvrsti strateških iger v realnem času, ki je še danes ena izmed najpomembnejših zvrsti. (Zidar, 2011)

2.2.4 Čas osebnih računalnikov

Osebnih računalnikov, ki so se prvič pojavili v obliki računalnikov IBM PC, so bili sprva namenjeni predvsem resnim poslovnim opravilom, zato so bile njihove grafične in zvočne zmogljivosti temu primerno skromne in neprimerne za igranje videoiger. Pozneje se je to spremenilo, saj so neodvisni specializirani proizvajalci na trgu ponujali vse cenejše in zmogljivejše grafične in zvočne kartice. Osebnih računalnikov so sčasoma postali ena od glavnih platform za igranje videoiger. Celotne nekatere igre, ki so nastale prej, so postale priljubljene šele na osebnih računalnikih, ki so se izkazali posebno primerni zlasti za igre, ki so zahtevale uporabo računalniške miške. Zato so prav na osebnih računalnikih prvič zares zaživele simulacije nekaterih namiznih iger, kot je npr. šah, *Stratego* ali *Risk*.

V času vzpona osebnih računalnikov je doživela velik uspeh in razširjenost igra Tetris, ki je verjetno sploh največja uspešnica vseh časov. Prvič je bila razvita že leta 1984, pozneje pa so jo priredili za skoraj vse obstoječe računalniške in igralne sisteme. Ker imajo osebni računalniki običajno nameščen operacijski sistem Windows, so se uporabniki z naraščajočo priljubljenostjo osebnih računalnikov vse bolj navduševali nad igrami, ki so že privzeto nameščene skupaj z operacijskim sistemom. Tako sta takrat postali najbolj igrani Solitaire in Minesweeper. (Zidar, 2011)

2.2.5 Videoigre na igralnih konzolah

S pojavom igralnih konzol so se igre razširile tudi med tehnično manj podkovane igralce, saj za igranje igre na igralni konzoli ni treba drugega kot vanjo vstaviti modul, zgoščenko ali kak drug nosilec, na katerem je naložena igra. Prav tako pred igranjem ni treba izvesti nobenih namestitev in prilagajati nastavitvev.

Najbolj znano in priljubljeno serijo videoiger na igralnih konzolah so si izmislili pri podjetju Nintendo. V njih nastopa lik Mario in včasih še njegov brat Luigi. Serijo sestavlja preko 200 različnih iger, ki so bile prodane v skupno več kot 200 milijonov izvodih. Prva prava konzolska igra iz te serije je igra Mario Bros, ki je izšla leta 1983. Gre za tipično platformsko igro, v kateri je igralec upravljal lik Maria, ki je tekel in preskakoval ovire.



Slika 2: Super Mario Bros.



Slika 3: Sonic the Hedgehog

Konkurenčno podjetje Sega je leta 1991 izdalo platformsko serijo Sonic the Hedgehog. Potekala je v dvorazsežnem prostoru, prikazanem s strani.

Na Nintendovih igralnih konzolah je kraljevala tudi serija The Legend of Zelda, ki je bila prodana v več kot 59 milijonov izvodih. Uvršča se pod igranje domišljjskih vlog, čeprav so bili v njej prisotni tudi elementi akcijskih, pustolovskih in logičnih iger.

Ena pomembnejših serij videoiger na igralnih konzolah je bil gotovo Mortal Kombat, ki je omogočal medsebojne dvoboje igralcev ali igranje proti računalniško vodenemu nasprotniku. Igra je bila kontroverzna predvsem zaradi nasilnih in krvavih končnih obračunov z nasprotnikom. Prva igra iz serije je izšla leta 1992 in kmalu postala izredno priljubljena. Posledica tega so bile nadaljevalne serije, številne igre s podobno tematiko in celo filmi. (Zidar, 2011)

2.2.6 Upodobitev tretje razsežnosti

Verjetno se je največji preobrat v zgodovini videoiger zgodil takrat, ko so se pojavile prve prave trirazsežne igre. Najpomembnejši preboj na tem področju je bil narejen z igro Wolfenstein 3D. Izdelali so jo leta 1992 kot nadaljevanje igre Castle Wolfenstein, ki je imela le dvorazsežno grafiko. Napisana je bila za operacijski sistem MS-DOS. Ker je bila izdana kot preizkusna različica (angl. shareware), se je zelo hitro razširila med igralci. Trirazsežna grafika se je izrisovala izredno hitro in je zato igra tudi na manj zmogljivih računalnikih delovala gladko.



Slika 4: World of Warcraft

Najsodobnejše trirazsežne igre so danes že tako dobro izdelane, da je njihovo igranje pravi užitek. Poleg realističnega prikaza predmetov, stavb, vozil, ljudi, živali, rastlinja, svetlobe in senc so prisotne tudi razpoloženu primerna glasba in številne podrobnosti, ki igro naredijo bogatejšo. Pogosto lahko te igre igramo na zelo različne načine in ne le tako, da sledimo osnovni zgodbi.

Poleg strelskih in voznških iger trirazsežni prikaz s pridom izkoriščajo različne simulacije. Letalskim simulacijam so se pridružile tudi simulacije življenja (Spore), socialnih odnosov (The Sims) in upravljanja velikih mest (Sim City).

Danes se je svet trirazsežnih iger že preselil na internet. Večina sodobnih iger te vrste vsebuje večigralski način delovanja, vse bolj pogosto pa je to sploh osnovni in edini način igranja. Značilna primera takšnih iger sta serija Battlefield in igra World of Warcraft. (Zidar, 2011)

2.3 Vpliv videoiger na človeka

Polemike o videoigrah so družbene in znanstvene razprave o tem, ali lahko vsebine videoiger vplivajo na obnašanje igralca ter ali se to odraža v kulturi igranja videoiger nasploh. Že od zgodnjih 80. let prejšnjega stoletja zagovorniki videoiger poudarjajo, da se videoigre uporabljajo kot izrazni medij in s tem utemeljujejo zavzemanje za njihovo zaščito z zakonom o svobodi govora. Uporabljale naj bi se tudi kot sredstvo za učenje. Kritiki pa pravijo, da so videoigre škodljive in bi zato morale biti pod vplivom zakonodajnega nadzora in omejitev.

Pozitivni in negativni učinki videoiger so tema mnogih znanstvenih raziskav. Rezultati raziskav o povezavi med videoigrami in zasvojenostjo, nasiljem, socialnim razvojem ter vrsto stereotipnih in seksualnih moralnih težav so si pogosto nasprotujoči in tema mnogih razprav. (prevedeno in povzeto po: wikipedia.org)

Nekaj dejstev...

- Igralci v povprečju porabijo tedensko **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. letom 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. letom starosti** in preko **80 % otrok med 13. in 16. letom**. Mrežne igre, ki se jih igra skupaj s soigralci, igra **polovica fantov med 9. in 16. letom**.
- 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 milijarde 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. letom, med dekleti je ta odstotek 13.** (Repa, 2010)

2.3.1 Pozitivni učinki

Nekateri raziskovalci trdijo, da videoigre niso samo neškodljive, ampak tudi pripomorejo k socialnemu in kognitivnemu napredku ter psihičnemu dobremu počutju. Določeni strokovnjaki priznavajo, da videoigre lahko povzročajo zasvojenost, in del njihove raziskave se osredotoča na to, kako so videoigre povezane z možganskim centrom za nagrajevanje. Vseeno pa opažajo kognitivne koristi igranja videoiger: prepoznavanje vzorcev, sistemsko razmišljanje in potrpljenje. (prevedeno in povzeto po: wikipedia.org)

2.3.1.1 Kognitivne sposobnosti

Igralci akcijskih videoiger imajo v primerjavi s tistimi, ki le-teh ne igrajo, boljše koordinacijo med očmi in rokami ter so bolj spretni pri uporabi manjših mišic na prstih. Poleg tega so tudi bolj odporni na moteče dejavnike, bolj pozorni na informacije v perifernem vidu in imajo sposobnost štetja predmetov, ki so prikazani le za kratek čas.

Različne raziskave so pokazale napredek pri kogniciji (skupina mentalnih procesov, ki vključuje pozornost, spomin, uporabo in razumevanje jezika, učenje, sklepanje, reševanje problemov in sprejemanje odločitev) in sposobnostih reševanja problemov pri profesionalnih igralcih. (prevedeno in povzeto po: wikipedia.org)

2.3.1.2 Olajšanje stresa

Nekateri trdijo, da lahko videoigre zagotavljajo olajšanje stresa; raziskave kažejo, da preko 25% deklet in 49% fantov uporablja nasilne videoigre kot sredstvo za sproščanje svoje jeze. (prevedeno in povzeto po: wikipedia.org)

2.3.1.3 Raziskave o vplivu na zločin

Raziskava iz leta 2011 je pokazala, da čeprav lahko nasilne videoigre povečajo agresijo, imajo tudi, paradokсно, vpliv na zmanjšanje zločina. To je mogoče zato, ker igralec porabi več časa za igranje iger in mu ga enostavno ne ostane dovolj za razne antisocialne dejavnosti. Raziskava trdi, da lahko nasilne videoigre paradoksalno zmanjšajo nasilje, medtem ko povečajo agresivnost posameznikov, s preprosto preusmeritvijo teh posameznikov stran od alternativnih dejavnosti, pri katerih je večja verjetnost, da pride do kriminala. (prevedeno in povzeto po: wikipedia.org)

2.3.2 Negativni učinki

Posledice, ki se pojavijo zaradi prekomernega igranja videoiger, lahko razvrstimo v štiri različne kategorije. In sicer na izobraževalno (slabšanje ocen), socialno (slabi družbeni odnosi), poklicno (odpuščanje) in zdravstveno (bolečine v hrbtu, nezbranost, nepravilna prehrana, moten spanec, pomanjkljiva higiena, ...). Še vedno pa je najbolj drastična posledica prekomernega igranja smrt. Znanih je že nekaj žrtev, med katerimi so najpogostejši mladostniki.

V pregledani literaturi se v zvezi z negativnimi učinki videoiger največkrat omenja zasvojenost.

2.3.2.1 Zasvojenost

Veliko ljudi se ne more več upreti privlačnosti virtualnega sveta in zato z njim postanejo obsedeni. Ti ljudje kmalu postanejo popolnoma izolirani, začnejo zanemarjati svojo družino in prijatelje, za računalnikom sedijo tudi pozno v noč in začnejo zaostajati za vrstniki. Nihče nam ne more točno povedati, kdaj postanemo zasvojeni, a se to zagotovo zgodi prej preden se mi to zavemo. Odrasli ponavadi ne razumejo privlačnosti virtualnega sveta. Danes je na trgu na tisoče iger, vsaka s svojo logiko.

Kevin Roberts je zasvojen z računalniškimi igrami in je kot del svojega zdravljenja napisal knjigo, v kateri je razvrstil računalniške igre po nevarnosti za nastanek zasvojenosti. Začel je s tistimi, ki so manj nevarne za nastanek zasvojenosti (sestavljanke, uganke, tetris, guitar hero, baseball, bowling ipd.). Nadaljeval je z zmerno nevarnimi za zasvojenost ali tako imenovanimi izobraževalnimi igrami, pri katerih je pomembno znanje zgodovine (The Cost of

Life, TheorySpark, Rome: Total War, Age of Empires) in igre nadzora (God games). Med izredno nevarne za zasvojenost pa sodijo tiste igre, v katerih sodeluje veliko igralcev (Call of Duty, Age of Empires, Legend of Zelda, Final Fantasy). »Narkotiki« v svetu računalniških iger pa so vse igre, ki jih lahko igra veliko igralcev hkrati (MMORPG). Pri teh igrah igralci sodelujejo drug z drugim. Te igre so tako privlačne, da se nam lahko zazdi, da je resničen svet manj resničen kot igra.

Kaj pa sploh naredi igro tako privlačno, da nas zasvoji? Igre poskušajo biti podobne resničnemu življenju, vendar se odvijajo hitro, privlačno in s pogostimi nagradami. Igralec je postavljen v vlogo junaka, ki se bori v epskih bitkah med dobrim in zlom. Videoigre nudijo navidezno socialno sprejetost, kar je balzam za nerodnega najstnika, ki se ne more uveljaviti v realnem svetu. Igre nudijo pobeg od te težke, a vseeno nujne, naloge v virtualni svet, v katerem lažje dosežemo socialno sprejetost. V igrah lahko tako kot mladi, tudi odrasli najdejo možnost nadzora. Tehnologije ponujajo vse bolj realistične podobe in danes je že skoraj polovica akcijskih filmov, ki jih gledamo, narejenih ali pa vsaj močno popravljenih s to tehnologijo.

Znaki zasvojenosti z videoigrami so:

- izguba nadzora nad časom igranja (»samo še to dokončam«)
- laganje o tem kaj počne
- sprememba rutine spanja
- umikanje pred družino in prijatelji
- izguba zanimanja za rekreacijo in hobije
- zdravstvene težave (bolečine v križu, okvare živcev v zapestju, glavobol, pekoče oči)
- kadar igralcu želimo dopovedati, da pretirava, noče razumeti
- prehranjevanje kar pred napravo za igranje videoiger
- igranje več kot dve uri dnevno, več kot štiri dni tedensko
- kupovanje nagrad za igro s pravim denarjem
- tema pogovorov je omejena samo na videoigre
- vzkipljivost ob odvzetju možnosti igranja
- nesposobnost prekinitve igranja in obsedenost z videoigro, tudi ko ni za napravo za igranje videoiger.

Mladi pogosto zlorabljajo marihuano, saj je s tem iluzija virtualnega sveta še bolj poglobljena. Pod dvojnimi vplivom in izčrpanostjo, pa lahko pride tudi do psihičnega zloma. (Rozman, 2013)

2.3.2.2 Razširjenost zasvojenosti

V združenju Harris Interactive so aprila 2007 ugotovili, da bi v Združenih državah Amerike lahko bilo 8,5 % mladih igralcev uvrščenih med zasvojene z igranjem videoiger. Angleška raziskava iz leta 2006 je pokazala, da 12 % igralcev iger kaže znake zasvojenosti. Ta zasvojenost pa je večji problem v Aziji. Vladna raziskava v Južni Koreji je ocenila, da je 2,4 % Južnokorejcev starih od 9 do 39 let, zasvojenih, od tega pa je 10,2 % primerov na »mejni črti«. Anketa združenja Entertainment Software Association je pokazala, da je prekomerno igranje iger bolj pogosto pri igralcih domišljajskih vlog, ki jih lahko igra veliko igralcev hkrati (MMORPG).

V intervju leta 2005 je dr. Maressa Orzack z McLean Hospital ocenila, da je 40 % od 8,5 milijona igralcev igre World of Warcraft zasvojenih. (wikipedia.org)

2.3.2.3 Zdravljenje zasvojenosti

Ko se je pojavila grožnja z igralno zasvojenostjo, so v nekaterih državah, kot je Južna Koreja, nanjo odgovorili z odprtjem središč za zdravljenje. Različne ambulante za zdravljenje od zasvojenosti s spletnimi igrami, klepetalnicami in prekomerne uporabe interneta odpira tudi kitajska vlada. Zdravljenje bolnikov, ki so se morali zdravljenja udeležiti v veliki večini pod prisilo staršev ali vladnih uradov, vključuje razne oblike zdravljenja, celo z bolečino. Kitajska je leta 2005 predstavila tudi sistem proti zasvojenosti s spletnimi igrami, ki naj bi uspešno zmanjšal zasvojenost. Junija 2006 je amsterdamska klinika Smith & Jones postala prva ustanova v Evropi, ki je ponudila zdravljenje s programom za zasvojene z videoigami. On-Line Gamers Anonymous, registrirana neprofitna organizacija, je nastala leta 2002. V njej lahko poiščejo pomoč vsi, ki trpijo za posledicami prevelikega igranja videoiger. Njihova spletna stran vsebuje novice, forum, nasvete, podporo in podobne stvari, ki zasvojenemu pomagajo okrevati. (wikipedia.org)

Sanja Rozman v svoji knjigi podaja nekaj nasvetov kako se spopasti z odvisnostjo od interneta. Najino mnenje je, da lahko te nasvete brez škode uporabimo tudi pri odvisnosti od igranja videoiger.

Zdravljenje zasvojenosti z internetom traja dalj časa. Obstaja pa nekaj učinkovitih tehnik:

- Namenite več časa drugim dejavnostim, ki ne vključujejo uporabe računalnika ali interneta.
- Določite si cilje.
- Določite si samo določene aplikacije, ki jih boste uporabljali, in se tega držite.
- Uporabljajte opomnike.
- Začnite si izdelovati osebno inventuro.
- Priključite se podporni skupini ali družinski terapiji.

Za najbolj učinkovito terapijo oz. strokovno psihološko metoda se je pokazala kognitivna terapija. Kognitivna terapija je sklop psiholoških znanj, metod in tehnik, ob pomoči katerih terapevt pomaga pacientu pri razumevanju njegovih težav ter spreminjanju miselnih in vedenjskih vzorcev, ki te težave ohranjajo. Pristop je usmerjen na obvladovanje težav, s katerimi se pacient ukvarja v trenutnem življenjskem obdobju. S pomočjo te metode se zasvojenec seznanja s svojo težavo in poskuša najti razlog za svojo zasvojenost.

Eden od načinov pri zdravljenju zasvojenosti z internetom je reorganizacija časa. Posameznik, ki je zasvojen z internetom mora ovrednotiti svojo naravno uporabo interneta in preurediti svoj urnik - ne samo uporabe interneta ampak tudi drugih aktivnosti. Cilj takšnega načina zdravljenja je, da zasvojenec razbije svojo vsakdanjo rutino in se prilagodi novi časovni ureditvi, ki bo zmanjšala online navado. Zasvojenec si lahko pomaga tudi z uporabo zunanjih ovir. Torej zasvojenec si lahko določi čas, kdaj bo končal internetno povezavo, pri tem pa si lahko pomaga z alarmom na uri. Edina nevarnost pri tej tehniki je ta, da po navadi zasvojenec ignorira alarm na uri. Postopno zmanjševanje uporabe interneta in natančna razporeditev delovnih aktivnosti na njem so bolj učinkoviti kot popolna abstinenca. Abstinenca je najbolj uporabna pri zasvojencih, ki so v preteklosti že imeli kakšno drugo zasvojenost (npr. alkoholizem), ker ti uporabljajo internet kot nadomestno zasvojenost. (Rozman, 2013)

3 METODOLOGIJA

3.1 Anketiranje

Informacije za raziskavo sva zbirali s pomočjo ankete. Vprašanja ankete sva oblikovali tako, da bi z njimi lahko čim bolj nedvoumno potrdili oz. ovrgli najine hipoteze. Pri anketiranju sva zajeli vse starostne skupine, vendar pa naju je najbolj zanimal vpliv videoiger na mladino in šolsko delo.

Ankete sva razdelili v dveh oblikah: v fizični in spletni. Fizično sva anketirali 18 učencev iz 3. razreda, 21 učencev iz 5. razreda in 25 učencev iz 8. razreda OŠ Gustava Šiliha Velenje. Ostale podatke sva pridobili s pomočjo spletne ankete, objavljene na spletni strani www.1ka.si. Za večjo odzivnost sva povezavo na spletno anketo razposlali preko e-pošte in objavili na treh spletnih straneh: www.velenje.com, www.facebook.com in www.netgim.scv.si.

Spletna anketa, ki je bila anonimna, je bila aktivna dva meseca in pol, anketirancu pa je reševanje vzelo največ tri minute. Zaradi lažjega analiziranja, sva fizično izpolnjene ankete vnesli še na splet in jih nisva upoštevali posebej.

Vsa vprašanja ankete niso bila namenjena vsem anketirancem. Tisti, ki so npr. odgovorili, da ne igrajo videoigric in niso del šolajoče se populacije, so anketo zaključili že takoj po četrtem vprašanju. Neigralci iz vrst šolarjev, dijakov in študentov so odgovorili še na vprašanje o tem, koliko časa povprečno delajo za šolo, in zaključili anketo. Največ dela so imeli šolajoči se igralci, saj so morali odgovoriti na vsa vprašanja, ostalim igralcem pa sva zastavili enaka vprašanja, razen vprašanja, povezanega z delom za šolo.

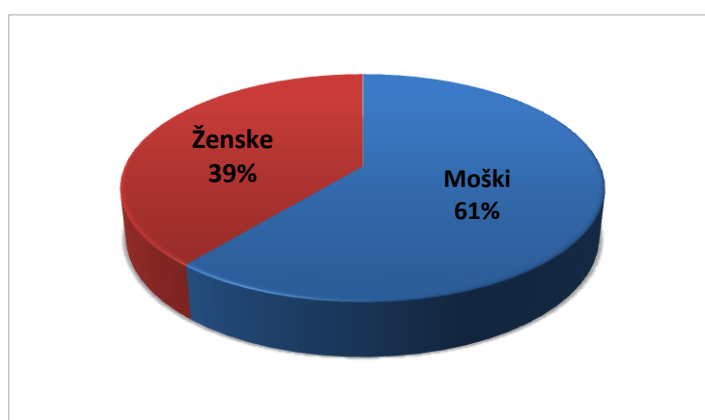
3.2 Intervju

Za bolj konkreten vpogled v problematiko igranja videoiger se nama je zdelo anketiranje premalo, saj imajo rezultati zgolj statistično vrednost. Zato sva poiskali nekaj igralcev, ki igrajo različne vrste videoiger in sodijo v različne starostne skupine. Ti so nama lahko iz prve roke zaupali svoje izkušnje z igranjem videoiger in vplivu le-teh na njih. Pri pogovoru sva jim zastavili nekaj vprašanj iz ankete in nekaj unikatnih.

4 REZULTATI

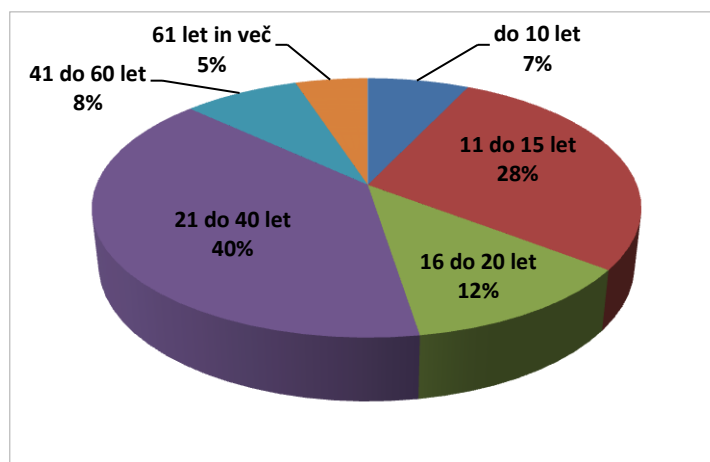
4.1 Anketiranje

Spletna anketa je bila aktivna dva meseca in pol. Na anketo je odgovorilo kar 709 anketirancev. Od tega je bilo 494 anket veljavnih, 215 pa neveljavnih. Kljub velikemu številu neveljavnih rezultatov, pa je število veljavnih še vedno zavidljivo visoko saj predstavlja kar 70 % vseh anketirancev. Za boljšo preglednost sva rezultate anket ponazorili z grafi.



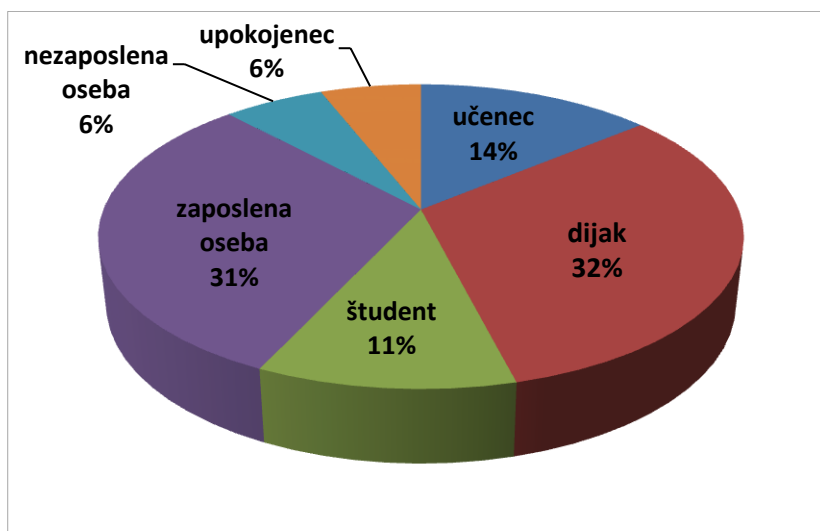
Graf 1: Katerega spola ste?

Največ anketirancev je bilo moškega spola, a se šele s pogledom na grafični prikaz res dobro vidi, kako velika razlika je to.



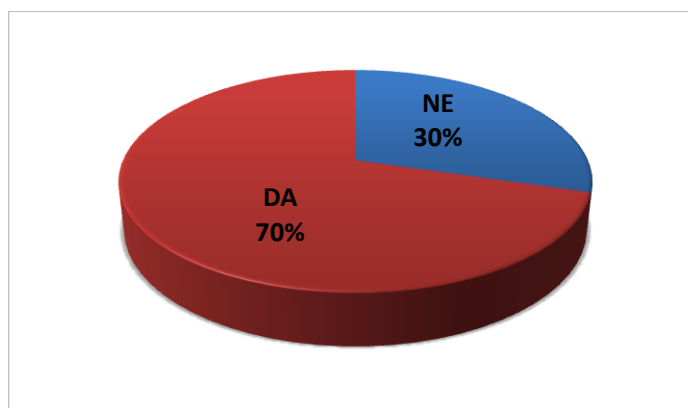
Graf 2: V katero starostno skupino spadate?

Največ anketirancev je bilo starih med 21 in 40 let, najmanj pa jih je bilo starih nad 41 let in pod 10 let.



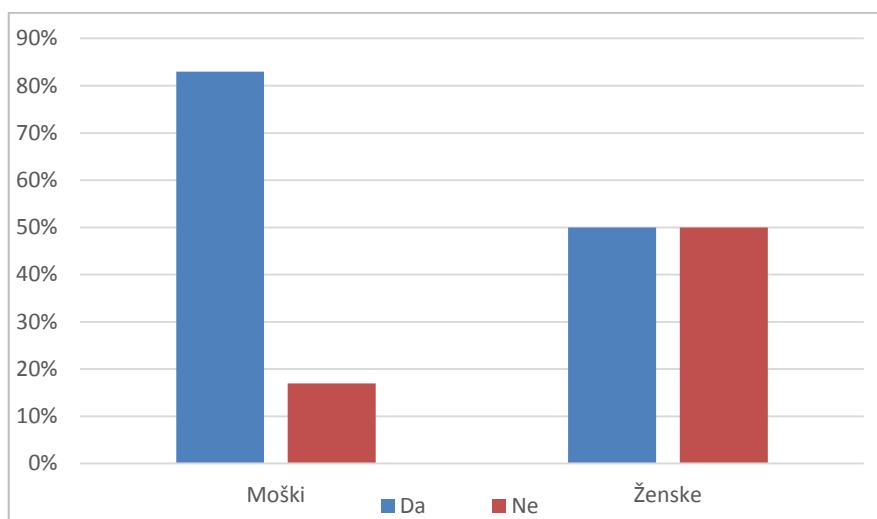
Graf 3: Kakšen je vaš trenutni status?

Največ anketirancev je bilo dijakov in zaposlenih, medtem ko je bilo najmanj upokojencev in nezaposlenih oseb.



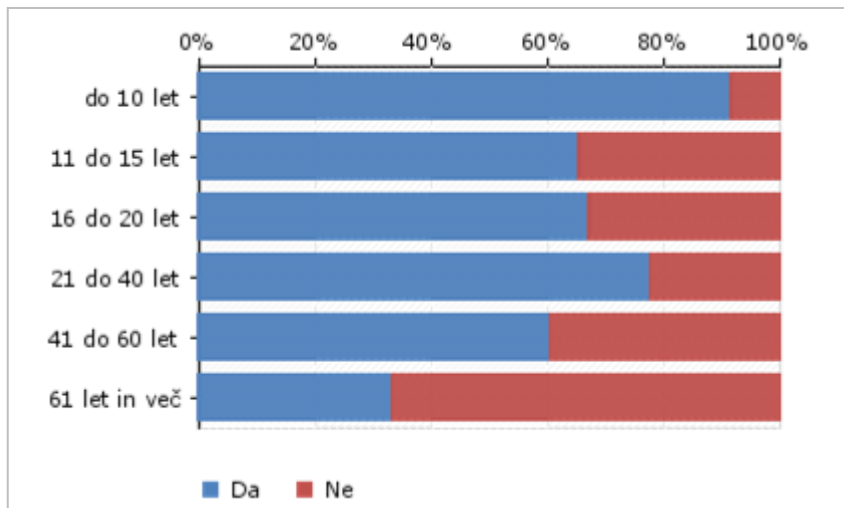
Graf 4: Ali igraš videoigre?

Več kot dve tretjini anketirancev igra videoigre.



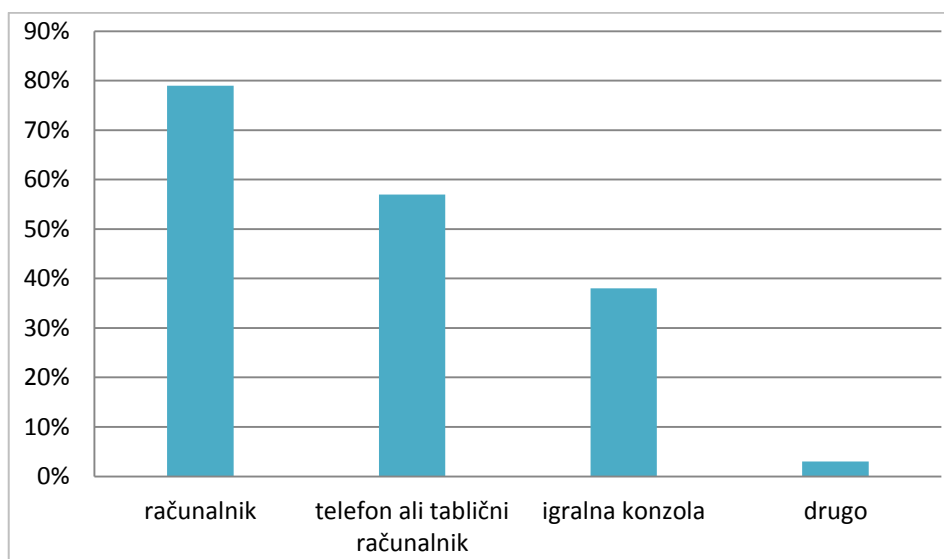
Graf 5: Ali igraš videoigre?

Velika večina anketiranih moških igra videoigre. Pri ženskah pa je število tistih, ki igrajo videoigre in tistih, ki jih ne, enaka.



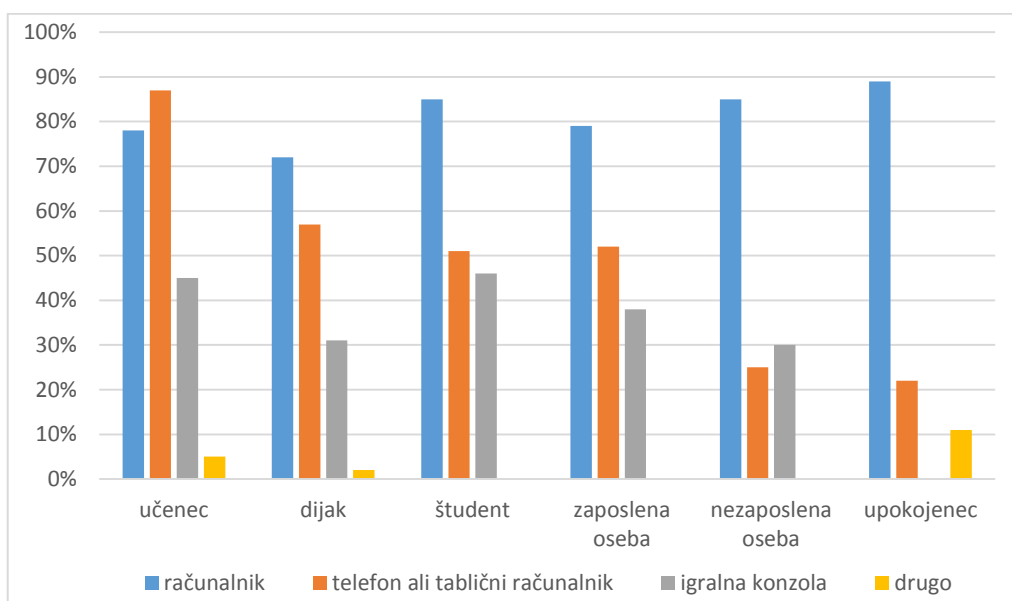
Graf 6: Ali igraš videoigre?

Pri vseh starostnih skupinah, razen pri 61 let in več, med anketiranci prevladujejo igralci videoiger. Največji delež teh je med anketiranci do 10. leta starosti.



Graf 7: Na čem igraš videoigre?

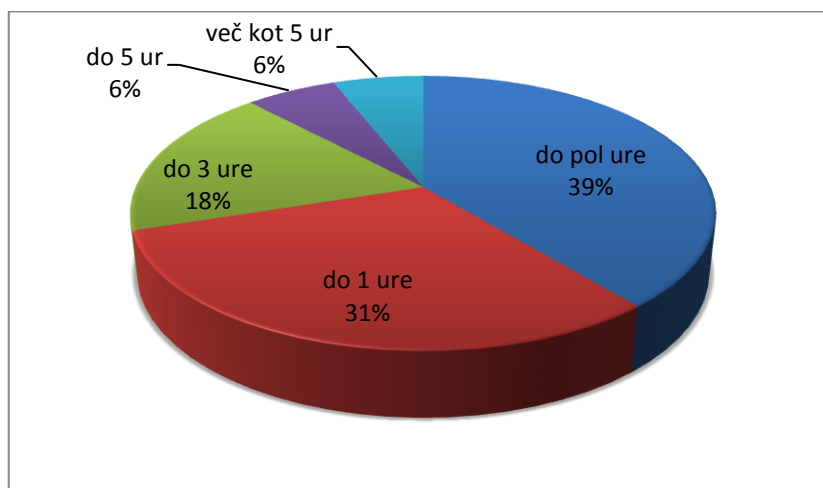
Največ igralcev igre igra na računalniku, najmanj pa na drugih napravah (televizija, igralni avtomati).



Graf 8: Na čem igraš videoigre?

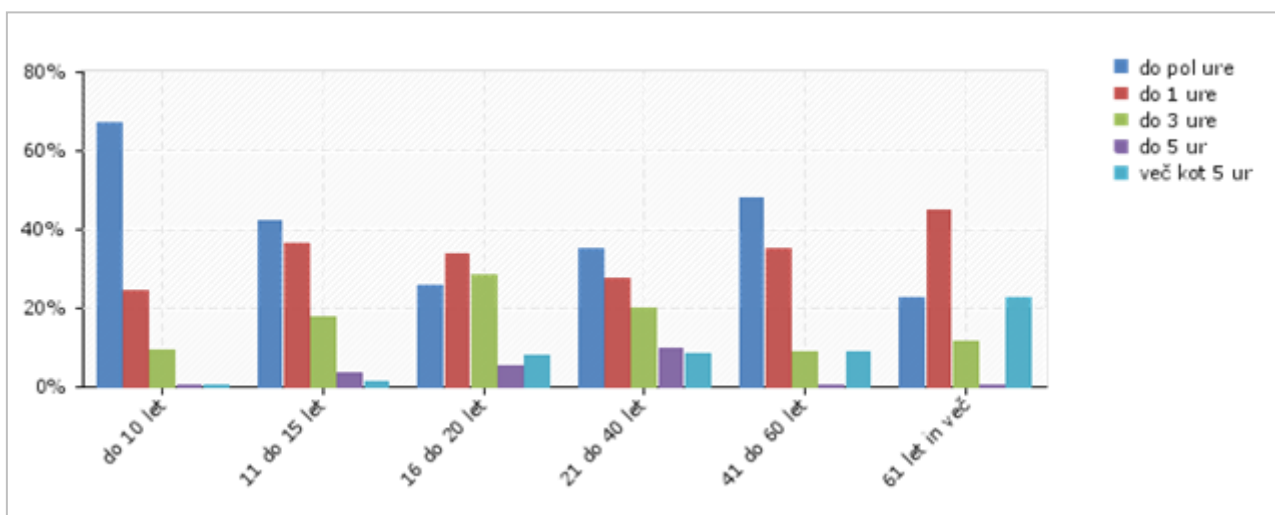
Pri vseh statusih igralci najpogosteje igrajo videoigre na računalniku, razen pri učencih, ki pa pogosteje igrajo videoigre na telefonu ali tabličnem računalniku. Videoigre so najmanj igrane

na drugih napravah (TV, igralni avtomati), to pa ne drži za upokoјence, ki najmanj uporabljajo razne igralne konzole.



Graf 9: Povprečno koliko časa na dan med tednom igraš videoigre?

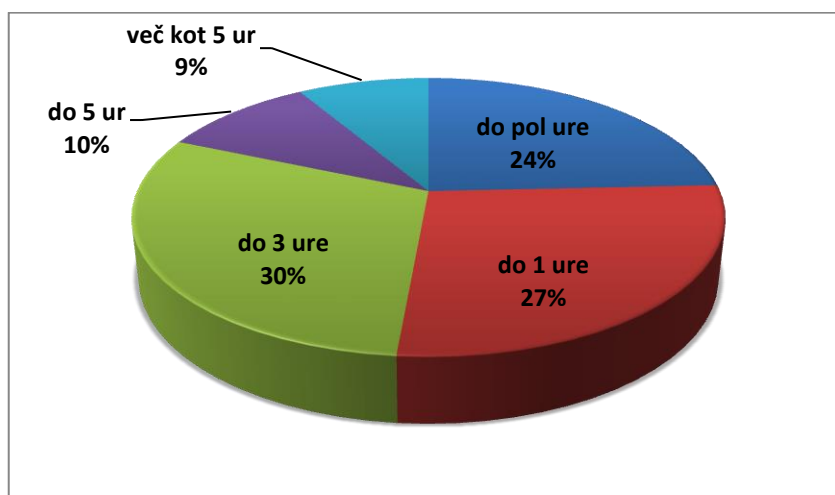
Iz grafa je razvidno, da večina igralcev igra videoigre v zmernih količinah, saj večinoma dolžina dnevnega igranja med tednom ne presega ene ure.



Graf 10: Povprečno koliko časa na dan med tednom igraš videoigre?

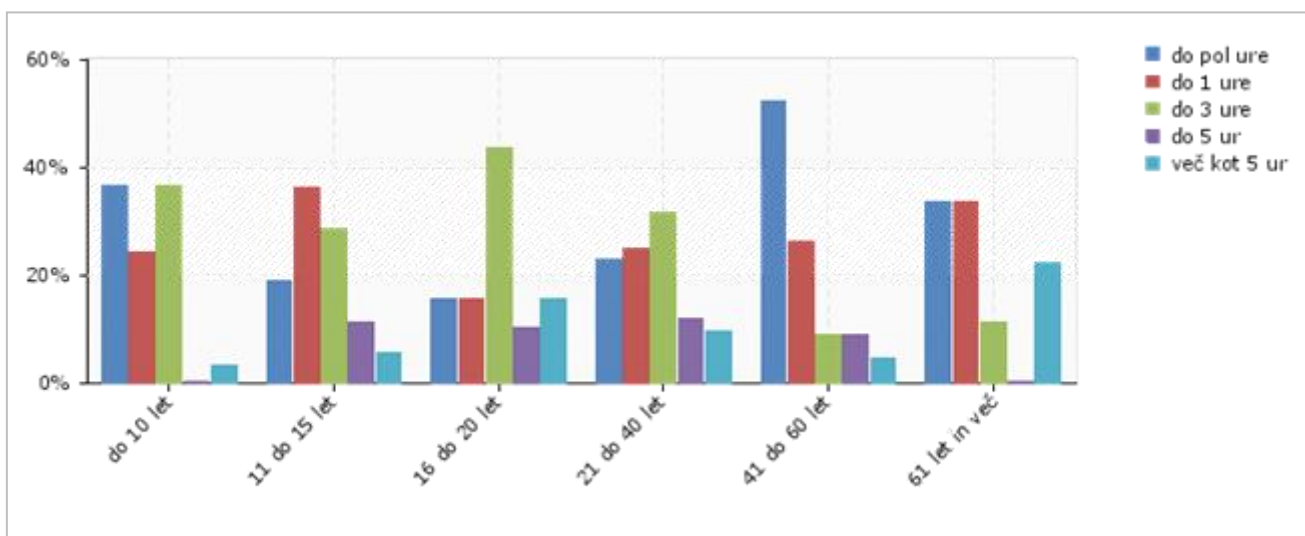
Največ anketirancev, starih do 10 let, na teden igra videoigre do pol ure na dan, izredno malo pa jih igra 5 ur ali več. Podobno je tudi pri anketirancih starosti od 11 do 15 let, 16 do 20 let, ter 21 do 40 let, le da je med njimi manj igralcev, ki igrajo do pol ure na dan in več tistih, ki

igrajo 5 ur ali več. Med igralci starosti 41 do 60 let pa nihče ne igra od 3 do 5 ur, medtem ko pa je več takšnih, ki igrajo več kot 5 ur na dan. Največ anketirancev, starih 61 let ali več, igra videoigre do 1 ure na dan, in več kot 20 % jih igra več kot 5 ur.



Graf 11: Povprečno koliko časa na dan med vikendom igraš videoigre?

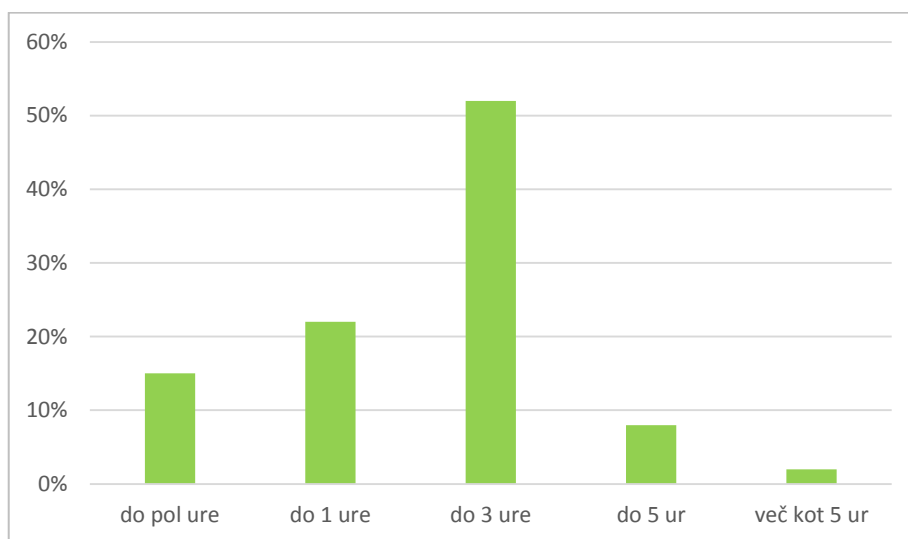
Igralci med vikendom za igranje iger večinoma ne porabijo več kot 3 ure.



Graf 12: Povprečno koliko časa na dan med vikendom igraš videoigre?

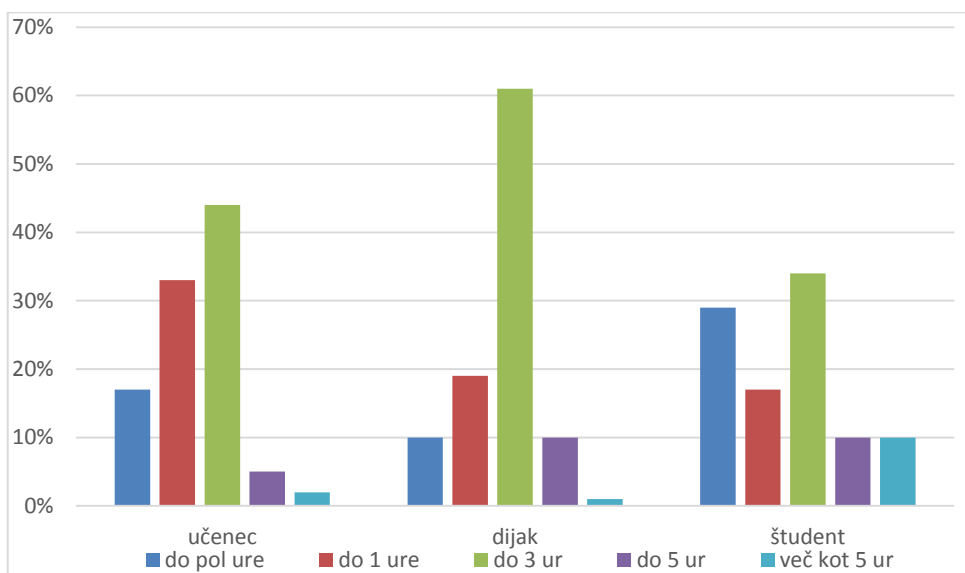
Če ta graf primerjamo s prejšnjim, opazimo, da se je pri prvih štirih starostnih skupinah (vsi, stari do 40 let) zmanjšalo število tistih, ki na dan igrajo videoigre do pol ure na dan, in se

povečalo število tistih, ki igrajo do 3 ure in več. Pri starejših anketirancih je rezultat ostal približno enak, le da je pri igralcih, starih med 41 in 60 let, več takšnih, ki igrajo do 5 ur na dan.



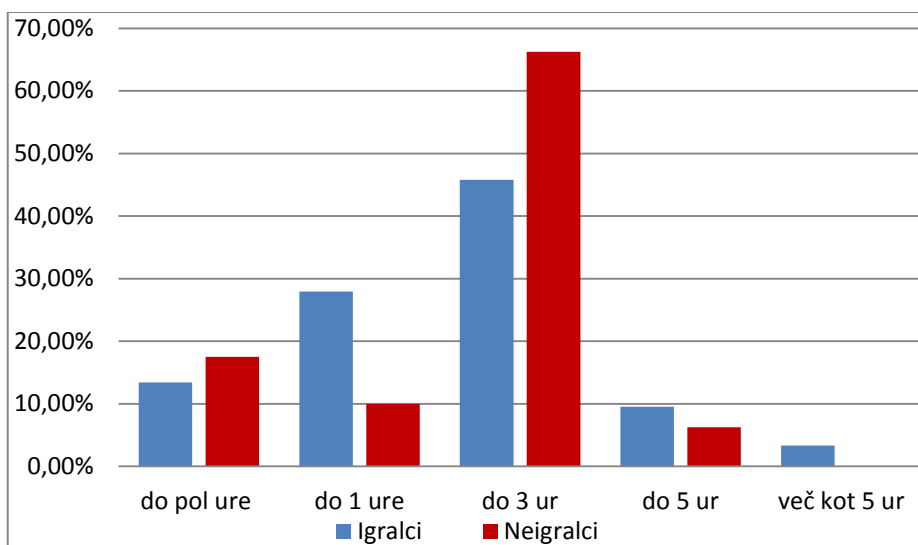
Graf 13: Povprečno koliko časa na dan delaš za šolo?

Večina anketirancev dela za šolo do 3 ure na dan.



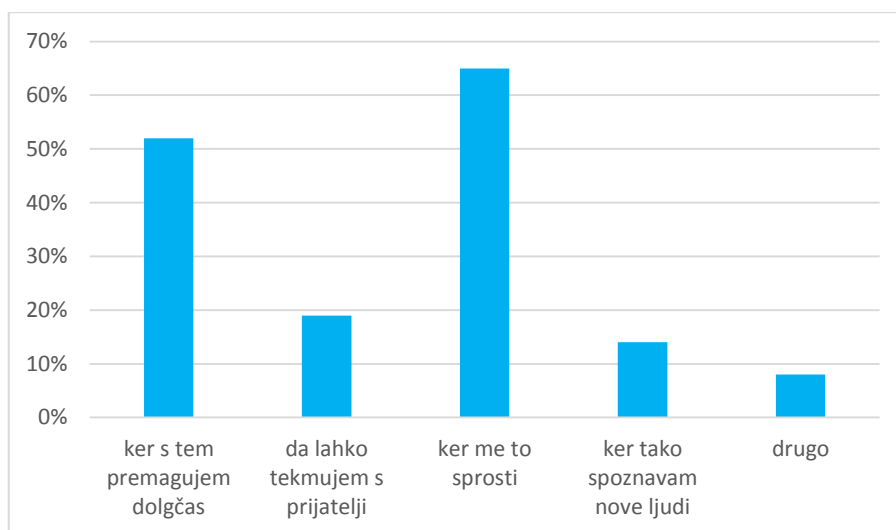
Graf 14: Povprečno koliko časa na dan delaš za šolo?

Največ šolarjev za šolo dela do 3 ure na dan, najmanj pa jih dela več kot 5 ur.



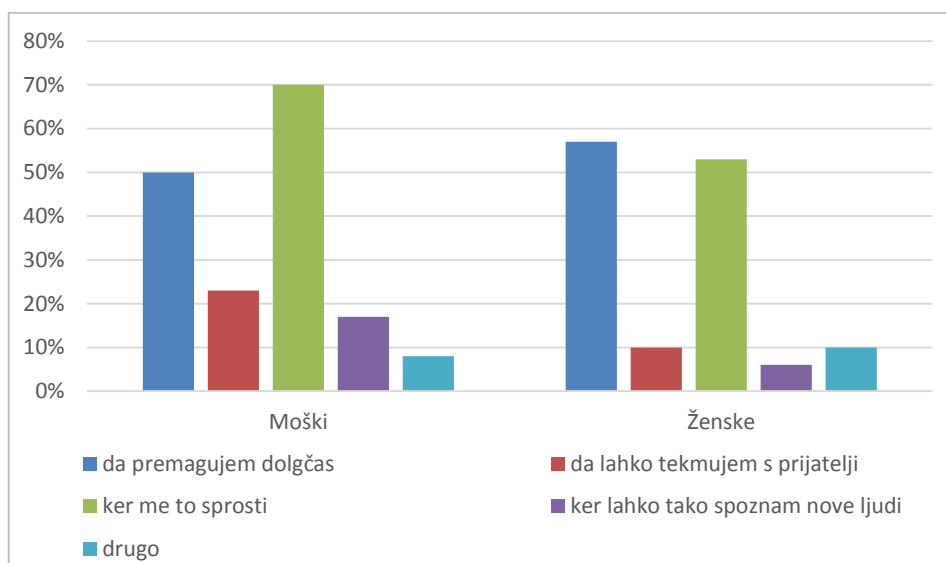
Graf 15: Povprečno koliko časa na dan delaš za šolo (razdeljeno na igralce in neigralce)?

Čeprav je na daleč videti, kot da neigralci porabijo veliko več časa za delo za šolo, pa se po računanju izkaže, da igralci in neigralci porabijo povprečno popolnoma enako količino časa za učenje.



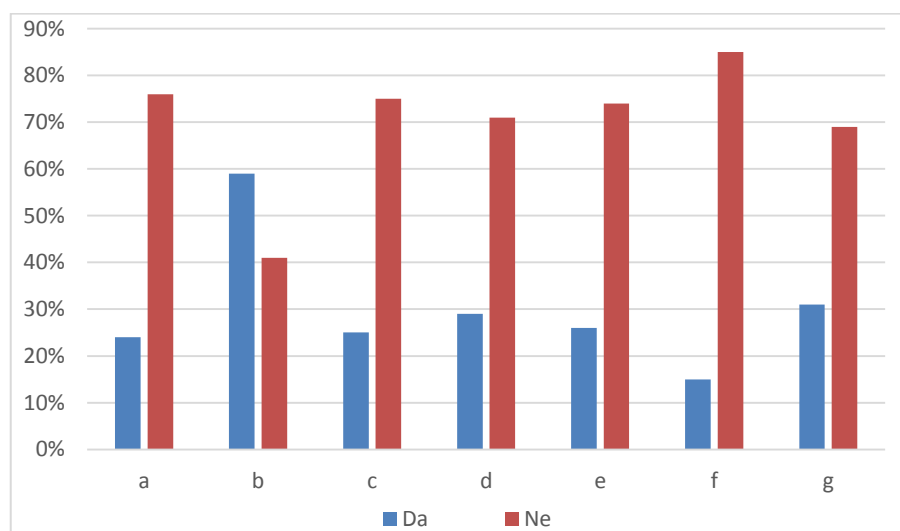
Graf 16: Zakaj igraš videoigre?

Največ anketiranih igralcev igra videoigre zato, ker jih te sprostiti. Pod drugo so anketirani zapisali še, da igrajo igre zato, da se lahko izognejo učenju, ker s tem pozabijo na nekatere težave, se naučijo angleškega jezika, da ohranijo stike s prijatelji iz drugih držav ...



Graf 17: Zakaj igraš videoigre?

Očitno je, da sta premagovanje dolgčasa in sproščanje glavna faktorja, ki igralce pritegneta k igranju videoiger. Pri moških tukaj prevladuje sproščanje, medtem ko pri ženskah ta faktor malo zaostaja za premagovanjem dolgčasa. Najmanj moških igra videoigre iz drugih razlogov (»ker s tem pozabim na nekatere težave«, »da se izogibam učenju«, »ker se tako naučim angleškega jezika«, »ohranjam stike s tujimi prijatelji«), medtem ko večina žensk ne uporablja videoiger za spoznavanje novih ljudi.

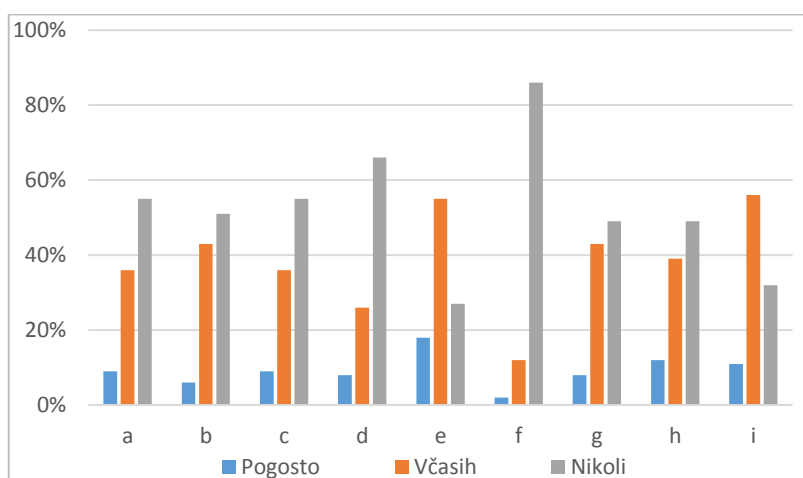


Graf 18: Označi odgovor, ki drži zate

Legenda:

- a) Ali kdaj skušaš zakriti količino časa, ki si ga porabil(a) za igranje videoigric?
- b) Ali se ti počutje izboljša, ko po daljšem času zopet izkoristiš možnost igranja videoigric?
- c) Ali se ti zdi, da bi moral(a) zmanjšati količino časa, ki ga porabiš za igre?
- d) Ali se ljudje v tvojem življenju pritožujejo, da porabljaš preveč časa za igranje videoigric?
- e) Ali se kdaj začneš slabo počutiti (npr. glavobol ipd.), ko dalj časa igraš videoigre brez premora?
- f) Ali se ti zdi, da težko zdržiš brez igranja videoiger?
- g) Ali se ti kdaj zgodi, da ko se med igranjem spomniš na obveznost, jo odlašáš in raje čim dlje igraš videoigrice?

Iz grafa je razvidno, da večina anketirancev ne poskuša zakriti časa, ki so ga porabili za igranje videoiger in prav tako ne želijo zmanjšati tega časa. Večinoma se ljudje v življenjih anketirancev ne pritožujejo o njihovem prekomernem igranju in tudi anketiranci sami večinoma ne opazijo slabega počutja, ko dlje igrajo. Precej malo anketirancev meni, da težko zdržijo brez igranja videoiger. Čeprav večina anketirancev ne zanemarya svojih obveznosti zaradi videoiger, pa jih je tretjina priznala, da zaradi igranja videoiger včasih odlašajo določene obveznosti. Zanimivo pa je, da je največ anketirancev priznalo, da se jim počutje izboljša, ko po dolgem času zopet izkoristijo možnost igranja videoiger.

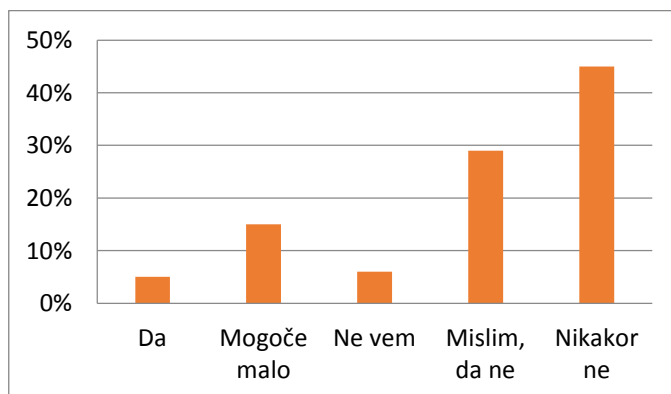


Graf 19: Označi odgovor, ki drži zate

Legenda:

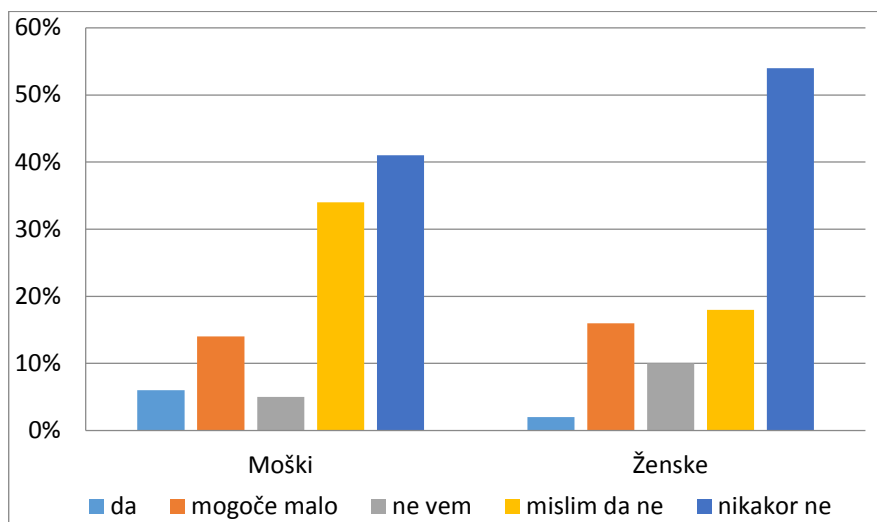
- a) Kako pogosto se ljudje v tvojem življenju pritožujejo, da porabljaš preveč časa za igranje videoigric?
- b) Kako pogosto se ti zdi, da bi moral(a) zmanjšati količino časa, ki ga porabiš za igre?
- c) Kako pogosto se ti zgodi, da želiš zmanjšati čas porabljen za igranje videoigric?
- d) Kako pogosto se ti zgodi, da želiš zmanjšati čas porabljen za igranje videoigric, pa v tem ne uspeš?
- e) Kako pogosto igraš dlje kot si najprej načrtoval(a)?
- f) Kako pogosto se ne uspeš dobiti s prijatelji zato, ker igraš?
- g) Kako pogosto razmišljaš o igranju iger, kadar jih ne igraš?
- h) Kako pogosto igraš videoigrice, ko bi že oz. še moral(a) spati?
- i) Kako pogosto se s svojimi prijatelji pogovarjaš o videoigricah?

Iz grafa lahko vidimo da se pri večini anketiranih igralcev, ljudje ne pritožujejo da porabijo preveč časa za igranje videoiger. Nekaterim anketirancem se včasih zazdi, da bi morali zmanjšati količino časa, ki ga porabijo za igranje in več kot polovici to včasih ne uspe. Nekaj pa je tudi takšnih, ki jim vedno uspe zmanjšati količino porabljenega časa za igranje videoiger. Anketirancem se velikokrat zgodi, da igrajo videoigre dlje kot so najprej načrtovali, vendar to ne vpliva na njihovo socialno življenje. Veliko anketiranih igralcev ne razmišlja o igranju videoiger, kadar jih ne igra. Manj pa je takšnih, ki pogosto razmišljajo o videoigrah. Igralci včasih igrajo videoigre, ko bi že oz. še morali spati, je pa veliko takšnih, ki tega ne počnejo. Velika večina anketirancev se včasih pogovarja s svojimi prijatelji o vidoigrah.



Graf 20: Ali meniš, da si zasvojen(a) z igranjem videoiger?

Iz grafa je razvidno, da večina igralcev meni, da niso ali pa da so mogoče malo zasvojeni z videoigami. Od vseh anketiranih igralcev pa je 5 % takšnih, ki menijo, da so zasvojeni.



Graf 21: Ali meniš, da si zasvojen(a) z igranjem videoiger?

Iz grafa je razvidno, da večina anketirancev meni, da niso zasvojeni z igranjem videoiger, vendar pa polovica teh moških ni popolnoma prepričana o tem, medtem ko je večina žensk odločna pri tej stvari. Najmanj moških ni prepričanih, če so zasvojeni ali niso, medtem ko je najmanj žensk popolnoma prepričanih, da so zasvojene.

4.1.1 Mnenja anketirancev o videoigrah

Na koncu spletne ankete so imeli anketiranci možnost dodati svoje mnenje o videoigrah.

Nekaj odgovorov:

- Igranje igrice pride pri meni na vrsto, ko opravi vse ostale obveznosti, ki sem jih načrtoval/a.
- Videoigre in filmi poneumljajo ljudi in jemljejo njihovo kreativnost
- Bolje igrati video igre, kot pa sedeti za šankom.
- Ja, moje mnenje je, da bi morali videoigrice vključiti v šolski program, saj so zelo poučne, preko njih sem se naučila večino angleškega jezika. Prav tako sem s prijatelji cele dneve na vezi in skupaj igramo igrice, včasih so se pa samo 2 uri igrali zunaj, potem pa spet vsak po svoje noter za TV-jem (medtem ko sem jaz s prijatelji povezana). Bolje to, kot pa da bi zapravila veliko veliko denarja za alkohol, kavice,

tobak, itd. Ker igram veliko igrice, tudi ne spoznavam takšnih ljudi, ki bi me zvekli v te grde razvade.

- Boljše razmišljanje, flegmatičnost, dobro počutje, razumevanje jezika ... boljše to kot pa drogiranje, popivanje, pretepanje, 'šimfanje' ...
- Mislim da z igrami ni nič narobe, če je človek (otrok) normalen in se zaveda da je le igra
- Zapravljanje časa ali ne, vseeno bolje kot hranjenje ega na facebooku ;)
- Je zelo dobra stvar za pobeg v nerealnost, kjer ti možgančki delujejo in lahko počneš kar te je volja...
- To je nerealen svet domišljije, ki dela iz mladih ljudi odvisneže in nesposobne živeti v realnem življenju. Vzpodbuja nasilje, vse vrste nestrpnosti, vpliva na slabšanje zdravja itd.
- Igranje igrice ljudi po mojem mišljenju samo odvrča od realnosti in se želijo "dokazati" v virtualnem svetu.
- Prekomerno igranje video iger se mi zdi izguba časa. Nimam nič proti igranju če se človek ob tem sprostí od vsakdana in misli preusmeri v igre. Največji problem vidim v odvisnosti, ki je pri mladih vse bolj prisotna.
- Igrice igram predvsem zato, ker zvečer ne morem ven, zato se s prijatelji družim preko računalnika. Igrice me tudi sprostijo, da pozabim na treninge in šolo.

4.2 Intervjuji

4.2.1 Igralec spletnega pokra

Igralec: Primož, 28 let, končana visoka strokovna šola, brezposeln, živi sam

»Spletni poker igram že zadnjih 10 let. Prvič sem ga videl na TV in sklenil poskusiti. Pri igranju me najbolj vleče možnost velikih zaslužkov, saj lahko v enem dnevu ogromno zaslužim. Sistem je zelo preprost: ko se odločim igrati, sedem za računalnik, se prijavim na določenem spletnem mestu, položim denar in že lahko igram. Na voljo je več vrst iger s kartami, ne samo poker. Tudi igralci so z vsega sveta. V vsakem trenutku igra nekaj tisoč ljudi. Tako lahko prisedem kadarkoli, podnevi ali ponoči, vedno je na voljo dovolj soigralcev.

Igram povprečno 5 do 10 ur na dan. Navadno vsak dan. Moj rekord je 15 ur neprekinjenega igranja. Seveda greš vmes tudi jest in na stranišče. Se pa zgodi, da imam tudi samo po dva obroka na dan in po 3 do 4 ure spanja. Od tega se sicer ne da živeti, si pa plačam npr. počitnice na morju, smučanje in druge priboljške. Zadnje čase igram več, saj nimam službe in poskušam več zaslužiti. Sicer letos nisem še nič zaslužil in sem za povprečno slovensko plačo v minusu.

Iger na srečo ne igram. Bolj mi je všeč poker, ker je tukaj poleg sreče še ogromno znanja. Tukaj se na dolgi rok sreča izniči in do izraza pride znanje. Drugih videoiger ne igram, ker je to čista izguba časa.

V tem, da toliko časa preživim pred računalnikom, ne vidim težave. Na to gledam kot na službo. Če želiš rezultate, moraš igrati vsaj 150 ur na mesec. Tudi drugi ljudje v službi presedijo veliko časa pred računalnikom. Edina razlika je v tem, da moraš biti tukaj pripravljen tudi kdaj kaj izgubiti. Tudi velike vsote denarja.

Starši se z mojim načinom življenja ne strinjajo in mi vsak dan dopovedujejo naj si najdem službo. Mislim, da moje družabno življenje ne trpi, saj se mi pri igranju včasih pridružijo tudi prijatelji.«

4.2.2 Igralec strelskih videoiger

Igralec: Matej, 18 let, dijak

»Videoigre sem začel intenzivneje igrati v osmem razredu osnovne šole. Najraje imam strelske igre in sicer Counter Strike in Battlefield. Igram po eno uro na dan. Preden so mi starši, zaradi nekoliko slabšega uspeha v šoli, omejili čas igranja, sem igral po dve do tri ure na dan. Med počitnicami seveda več. V tem obdobju sem več ostajal v sobi, igral sem kvečjemu do desetih, enajstih zvečer in spanje v bistvu ni toliko trpelo zaradi igranja. Razen med počitnicami, ko sem tu in tam igral tudi ponoči. Igral sem samo videoigre na računalniku. Pred tem sem v življenju počel več različnih stvari, predvsem na internetu. Sčasoma sem ugotovil, da težko zdržim brez videoigrice, vendar nisem ukrepal. Sploh pa ne med počitnicami. Tudi po več ur igranja videoigrice ni vplivalo na moje počutje. Nič glavobolov ali kakšnega slabega počutja. Sem pa opazil, da se mi je nekoliko spremenilo vedenje. Ampak ne za dolgo. Če mi kaj ni bilo povšeči, sem v roku kakšnih 15 minut po koncu igranja bolj burno odreagirano kot ponavadi: pojavili so se blagi znaki agresivnosti. Seveda so starši vse skupaj

videli veliko hujše. Ko sem opazil, da imam težavo (nekoliko slabši učni uspeh, spremenjeno vedenje, občutek, da ne zdržim brez igranja video igrice), sem, seveda pod pritiskom staršev, čas igranja videoiger omejil. Sedaj v življenju spet počnem več različnih stvari, predvsem tistih brez računalnika. Predvsem se več družim s prijatelji.

Glede videoiger sem mnenja, da te nikoli niso glavni razlog težav. Vedno obstajajo neke druge okoliščine...«

Oče igralca: Tomaž, 44 let, končana visoka univerzitetna šola, zaposlen, oče dveh otrok

»Po koncu osnovne šole je pričel sin igrati strelske videoigre. Vendar takrat to še ni predstavljalo težave, saj takrat še ni bilo težav pri postavljanju pravil. Pred dvema letoma pa sva z ženo opazila, da je igranje postalo bolj intenzivno in je zaradi tega prišlo do mnogih sprememb v njegovem življenju. V šoli se načeloma ni poslabšal do te mere, da bi to bil problem. To je bil tudi vedno njegov glavni argument. Težava je bila bolj v tem, da je za igranje videoiger porabil preveč časa, ki bi ga lahko, po najinem mnenju, v tem starostnem obdobju bolj koristno izrabil za npr. ukvarjanje s športom, učenje kakšnega novega jezika... V tem času je npr. opustil treniranje karateja, učenje klavirja... Igranje je po najinem mnenju vplivalo na dialog v družini, ki je postal bolj odrezav, oster. Težave smo skušali odpraviti s pogovori, uvedbo nekaterih novih pravil, na koncu pa je nekako pomagalo samo dejstvo, da internet enostavno ni deloval ob določenih urah dneva. Saj vedno, ko je bil na voljo internet, je bila tudi želja po igranju. Potem smo pa nekako ugotovili, da na dolgi rok pomaga samo to, da dobi neko družbo oz. dekle, da ga potegne iz tega. Strinjala sva se, da je potrebno včasih času pustiti čas. Poskušaš razne stvari in ugotoviš, da na silo ne bo šlo. Malo sva »zrhljala verigo«, saj je bila šola še vedno tista na katero »pali«. Če bi pa še v šoli šlo bolj narobe, bi se zadeve bolj zaostrole in ne vem kako bi se potem končalo, saj gre za zelo občutljiva leta.

Zdaj se je šolski uspeh popravil, več se ukvarja s športom, hodi ven, se družijo s prijatelji. Kadar je doma, še vedno kdaj igra videoigre, poleg tega pogleda še kakšno TV serijo, se uči, telovadi. Za enkrat sva z ženo zelo vesela, da se je težava tako uredila, saj nama je jasno, da sin ne vidi teh težav tako kot midva. On pravi, da ga to pač zelo veseli, da je to pač način druženja s prijatelji, s katerimi se ne morejo dobiti na dvorišču.

Zavedava se, da videoigre niso edina težava te generacije. Obstajajo še internet, razne serije, portali ... «

4.2.3 Igralec fantazijskih videoiger

Igralec: Iztok, 36 let, končana visoka univerzitetna šola, zaposlen, oče treh otrok

»Videoigre sem začel igrati pri 12 letih. Takrat so bili aktualni Tetris, Princ of Persia in razne izvedenke Tetrisa. Še na PC-ju z zelenim ekranom. Prijatelj je imel barvni ekran. 256 barv! Da dol padeš! Takrat sem vsak dan hodil k temu prijatelju več kilometrov stran, da sva igrala že bolj napredne miselne videoigre. Nekoč mi je pokazal Dune II, ki je bila prva strateška igra, ki si jo gledal z vrha navzdol. Gradil si bazo, delal si tanke, nabiral surovine ... To je bil za mene najboljši špil. Legendarno!

Potem so prišle še nekatere podobne, ki mi niso bile tako všeč. In potem je prišel Warcraft 2 in Warcraft 3. To je bilo pa noro! Imel je celo svojo zgodbo. Seveda je bilo tu v Sloveniji vse piratsko. In potem so nehali delati Warcraft 3. In edini način, da si sledil zgodbi, je bil prehod na World of Warcraft. Tu pa piratske verzije niso več dovolj dobro delovale, kreditne kartice pa pri sedemnajstih letih tudi nisem imel, da bi plačal tistih 13 € na mesec. In tako sem za nekaj let prenehal igrati to igro. Dokler nisem dobil službe in sem si igro lahko privoščil. Poleg mesečne naročnine se naberejo še vložki v strojno opremo, ki mora biti za to igro kar precej zmogljiva. Ko kaj zašteka, dodaš več rama, več diska, zamenjaš procesor. Ko rabiš nov računalnik, to pomeni 1000 € plus...

Imel bi pa motion senzorje, ker omogočajo več interaktivnosti in bi lahko npr. s sinom skupaj igrala tenis, golf, bolj družinske igre. Je prav mogoče, da bomo v nekaj letih šli na te zadeve.

Trenutno igram Rift (MMORPG), ki je v bistvu čisti klon igre World of Warcraft, samo da je ta zastoj, lahko pa si kupuješ razne dodatke, opremo. Jaz se omejim samo na take, ki povečajo funkcionalnost. Z ženo imava dogovorjeni znesek, ki ga lahko mesečno porabiva vsak za svoj hobi. To je 50 €, ki pa jih ne porabim vedno, ampak jih večkrat prihranim za posege v strojno opremo.

Igram samo na osebem računalniku. Seveda imam tudi na telefonu naložen Plants vs Zombies za na wc.

Dokler mi ni dala žena ultimata, naj izberem med družino in videoigro, sem igral World of Warcraft. Tam sem bil raid leader v enem guildu (skupnost s svojimi pravili in stalnimi igralci), tudi officer in še marsikaj. V bistvu sem po ves dan razmišljal o taktiki in potem drugim razlagal kaj in kako bo treba narediti. Potem so pa bili zvečer reidi in tam je bil

problem, ker smo imeli točen urnik: ob sedmih zvečer se je raid začel in sem moral biti tam točno ob tisti uri in se takrat nisem mogel ukvarjati z otroki. Po ultimatu sem se seveda prav odločil (smeh) in preklopil na Rift. Igram v bistvu še vedno isto količino časa, vendar je ta verzija manj obvezujoča. Prej nisem mogel, nisem hotel kar iti stran in se posvetiti otrokom, če je bila potreba, zdaj pa to ni problem. Ker tukaj igram sam. Tam pa me je 10 ljudi vedno čakalo. Še vedno me kličejo nazaj. Seveda mi je bilo prej bolj všeč! Bilo je svetovno! Dosegali smo izjemne rezultate. Tam se pogovarjaš z ljudmi z vsega sveta. Si del neke skupnosti. Je pa bilo tudi naporno. V gildu se neprestano nekaj dogaja... Potem pa še pritiski doma... Bilo je nekako sladko-grenko. Zdaj je pa brez teh omejitev, nisi pa nič posebnega. Si samo nekdo, ki nekaj dela.

Ne bi rekel, da sem zaradi igranja kaj manj socialen. Že prej nisem bil ravno pretirano socialen tip. Imel sem sicer nekaj prijateljev, s katerimi smo skupaj igrali. Z enim sem imel celo serijsko povezavo, da sva igrala Dune in prešpricala polovico četrtega letnika zaradi tega (smeh). Že zelo zgodaj sem imel tudi resno punco (sedanjo ženo), ki je že tudi takrat igrala. Igrala sva tudi ves študentski čas. Rekel bi, da je našo družbo razbilo vse prej kot pa igranje: najprej šola, študij, potem pa otroci, ki sva jih imela samo midva.

Mislím, da nisem bil nikoli odvisen. Da ne bi mogel nehati igrati ... Sem pa že imel občutek, da ni najbolj fajn ... Se je zgodilo, da sem kaj pozabil narediti zaradi igranja. Mi je pa vedno žena pravi čas zasitnarila.

Mislím, da je lahko problematična vsaka stvar, ki jo delaš preveč. Ne gre ravno za igrice. Odvisno je od človeka oz. njegove psihe. Tako kot nekdo ne more nehati delati ali piti alkohola, tako tudi nekateri ljudje ne morejo nehati igrati iger. Ne moremo posploševati. Poznam več deloholikov kot računalniških odvisnežev.

Ko je bilo v Koreji svetovno prvenstvo v League of Legends, sem pri starših postavil velik ekran. Lahko so videli, da je akcija, da so komentatorji, vse v živo... Ko so videli tisti stadion s 40, 50 tisoč ljudmi, ki so navijali za tisti dve ekipi, se niso mogli načuditi, da je to v bistvu šport. Problem je, ker starejši ne poznajo računalniških iger. Mislíjo, da so videoigre samo za otroke. In potem se najde kakšen, ki je malo drugačen, in potem so pa kar igre slabe. Jaz na primer bi znorel, če ne bi mogel igrati. Ampak ne zato, ker ne bi mogel igrati, ampak ker ne bi imel tistega ventila. Tako pa malo poigram, se lepo spočijem, pozabim na bedarije in se dobro počutim. Žena na primer pa premalo igra in je zato sitna.«

4.2.4 Igralka miselne in simulacijske videoigre

Igralka: Milena, 68 let, končana visoka univerzitetna šola, upokojenka, babica dveh najstnic.

»Videoigre igram zadnja tri leta, da mi ni dolgčas. Navadno vsak dan igram vsaj Osvajalca, drugače pa še Farmville 2. Prvo igram kakšne tričetrt ure, drugo pa kakšno uro, po delih. Osvajalca sem našla na internetu. Pritegnilo me je dejstvo, da moram uporabljati možgane. Pomeni mi dnevno možgansko telovadbo.

Farmville sem videla pri vnukinji. Lepo je gledati kako raste zelenjava, sploh če ti na vrtu zunaj ta uspeva bolj slabo.

Seveda se moj življenjski stil ni opazno spremenil zaradi igranja videoiger, saj med igranjem tudi vstanem in postorim še kaj drugega.

O videoigrah imam na splošno dobro mnenje, saj otrokom urijo možgane, jih učijo hitrosti in hitrega odzivanja. Razen kadar gredo stvari v skrajnost in ljudje igrajo ves dan in tudi ponoči in je s tem ogroženo tudi zdravje. Niso pa mi všeč druge igre, ki jih igrata vnukinji, pri katerih zadeve skačejo gor in dol po vsem zaslonu. Take me delajo živčno.«

4.2.5 Igralec strelske videoigre s poškodbo

Igralec: Matjaž, 42 let, končana visoka šola, zaposlen, oče dveh otrok

»Videoigre sem pričel igrati, ko sem dobil svoj prvi računalnik ZX Spectrum 48. Star sem bil 10, 11 let. Kmalu je postal računalnik preslab, zato smo kupili Comodore 64. S prijatelji smo si izmenjevali igrice. To pomeni, da smo si jih presneli na avdio kasete. Nekaj sem jih tudi kupil. Na kaseti je bilo navadno po pet iger. Ko sem jih imel približno 30, sem sklenil, da jih začnem še sam prodajati. S pisalnim strojem sem si naredil enostaven katalog na dveh A4 listih. V revijo Moj micro sem dal oglas za prodajo. Posel se je kmalu odvil. V nekem trenutku sem spoznal, da nisem najbolj »svež« na trgu. Da traja predolgo, da pridejo nove igrice do mene. Zato sem z dobavitelja iz Ljubljane prešel na uvoznika iz Beograda. S časoma sem prejemal novosti že kar vsak teden. Najprej na kasetah, kasneje pa tudi na disketah. Tako kot razvoju iger sem moral slediti tudi razvoju strojne opreme, da je delo potekalo čimhitreje. Kmalu sem imel vse predale v sobi polne iger in tudi že različnih programov. Prodajal sem tudi risarske programe, orodja za programiranje npr. Basic ... Seveda pa sem moral vsako igrico, ki sem jo prodajal, tudi sam preizkusiti. Že zato, da vidim, če dela, da ugotovim kakšna je, ... Vsak dan sem preživel nekaj ur za računalnikom. Že samo za posameznega kupca sem

potreboval po eno uro, da sem pripravil vse potrebno. Zaslužil sem npr. preračunano po 100 – 200€ na mesec. Takrat sem bil proti koncu osnovne šole. Star 15 let. Ves ta čas sem bil odličnjak in prav vsak dan sem se dobil na dvorišču s prijatelji.

Počasi je prišlo do prepovedi piratstva, zato sem posel postopoma opustil. Sem pa zato začel še bolj igrati. Predvsem potem ko sem dobil PCja. Commando in Blue Max na Comodorju ter Monkey Island, Dune in Comanche na PCju. Te so bile zakon! Moje najljubše! Mario in podobnih nisem nikoli maral, ker se mi je zdelo, da so bolj za neumne. Najraje sem igral avanture in simulacije. Helikopterska simulacija Comanche! Pa Larry! Oh, Leisure Suit Larry! Tega sem res rad igral! To je bila legendarna igra! Vsi na faksu smo jo igrali. No, bilo je res veliko iger! Vsaj 100! Ampak samo nekatere si zapomniš.

Igral sem različno dolgo: po dve ali pa tudi po osem ur na dan, včasih tudi do dvanajstih, njih zjutraj.

Po študiju sem igral veliko manj, saj sem se kmalu zaposlil. Počasi je prišla še družina.

Trenutno sploh ne igram več, ker sem zadnjih nekaj let očitno igral preveč. Pred kakšnimi štirimi leti sem pričel igrati Battle Field Heroes. Ta mi je res všeč. Je 3D igra, ampak narisana, kot strip. Se vživiš. Na nasprotnike streljaš od daleč. Ne ubijejo te tako hitro kot pri drugih strelskih igrah. Igraš z naključnimi nasprotniki na internetu. Včasih smo se streljali tudi skupaj s hčerama. Vsak v svoji sobi. Navadno kot nasprotniki.

Pri tej igri mi ni slabo. Pri drugih 3D igrah mi je kmalu slabo in mi gre na bruhanje zaradi hitrega premikanja na zaslonu. Tudi pri igrah, pri katerih dirkaš z avti mi je takoj slabo. Verjetno zato, ker mi je tudi v realnem življenju slabo v avtu, avtobusu, čolnu ...

No, značilnost te igre je, da v kratkem času narediš ogromno klikov z miško, saj na ta način streljaš. Tako narediš npr. nekaj klikov na sekundo. In ko se zgodi napad, pač daš vse od sebe. In v nekaj urah igranja je teh klikov res veliko. Če upoštevaš, da si po poklicu programer in že po službeni dolžnosti vsak dan preživiš veliko ur pred računalnikom in med tem časom narediš še ogromno gibov s prsti, po delu pa si privoščiš še uro ali dve igranja, so posledice neizogibne. Po dobrih šestih mesecih igranja me je pričelo boleti v podlakti. Bolečina se je sčasoma stopnjevala do te mere, da sem se ponoči zbuja, ker je bila bolečina skoraj neznosna. Na koncu z desno roko nisem mogel dvigniti bremena težjega od pol kilograma. Ortopedu je bilo takoj jasno: preobremenitveno vnetje skupnega narastišča kit na zunanji strani komolca ali po domače teniški komolec. Običajne terapije niso kaj prida pomagale. Zdravnik je

svetoval prenehanje uporabe škodljivih gibov za leto oz. leto in pol. In glede na to, da se s »temi gibi« preživljam, mi ni preostalo drugega, kot da miško primem v levo roko. Po dveh letih se je stanje izboljšalo do te mere, da bolečin nisem več čutil vsak dan in sem lahko normalno delal – z miško v desni roki. Seveda ves ta čas nisem igral. Se mi je pa čez nekaj časa zgodilo, da so se pri športu ob večji obremenitvi bolečine vrnile. Zdaj vem, da dokler bom delovno aktiven, bom moral vedno paziti na to, kaj počnem s svojimi rokami. Tudi na levico, ker se je oglasila tudi ta..

Nikoli nisem imel občutka, da bi bil odvisen od videoiger. Res sem jih ogromno preigral, ampak vedno sem počel še kaj drugega. Ne bi se mi moglo zgoditi, da bi npr. pet dni igral samo videoigre in se ne bi družil s prijatelji.

Seveda so mi videoigre všeč. Rad jih igram oz. sem jih rad igral. So dobre za sprostitev, nekatere so celo koristne, saj se lahko z njihovo pomočjo marsikaj naučiš, spoznaš nove ljudi, nove kulture. Jaz sem si npr. precej izboljšal angleščino. Z njimi se da lepo preganjati čas, ampak šele, ko opraviš vse obveznosti. Ni mi pa všeč to, kar dela današnja mladina: samo igrice, telefon, tumblr, zabava ...«

4.2.6 Igralka »vsega po malem«

Igralka: Ana, 10 let, osnovnošolka

»Igrice igram vsak dan, navadno do ure in pol na dan. Razen ko mi starši zaplenijo telefon. Igram na računalniku, telefonu in tablici, včasih pa še na Wii konzoli. Na računalniku igram Battle Field Heroes in igre na spletni strani www.nitrome.com. Na telefonu igram Temple Run, Subway Surfers, Dragon Story, Pokemon ... Več igram med vikendom, npr. tudi do tri ure na dan, ker imam čez teden vsak dan izvenšolske dejavnosti in mi ostane manj prostega časa. V šoli sem odličnjakinja.

Včasih pride kakšna prijateljica, večinoma pa igram sama. Videoigre igram že od nekdaj, več pa zadnje leto. Igram jih, ker so mi všeč, ker so zabavne, tudi zanimive. Večkrat se mi zgodi, da kakšne stvari ne naredim, ker takrat raje igram igrice. Včasih igram skrivaj, ker mi starši ne dovolijo toliko igrati.

Opazam, da sem velikokrat boljše volje potem, ko igram igrico. Včasih sem tudi bolj živčna. Nisem pa prepričana, če bi lahko bila več dni brez igrice.«

5 RAZPRAVA

Odziv na najino anketo, ki sva jo objavili na spletu, je bil presenetljivo velik. To dejstvo koristi tudi pri splošni prepričanosti o internetu kot potencialno manj kredibilnem viru informacij, saj ima anketa ob večjem številu udeležencev tudi večji pomen. Ne glede na mesto izvedbe. Da bi imela raziskovalna naloga tudi osebno noto, sva se odločili poleg ankete pridobiti podatke še bolj osebno. Poiskali sva nekaj igralcev videoiger različnih zvrsti in starostnih skupin ter jih povprašali o njihovih izkušnjah pri igranju, mnenju o videoigrah in njihovem vplivu na njih same.

Da bi čimbolj nedvoumno potrdili oz. ovrgli postavljene hipoteze, sva rezultate ankete analizirali na štiri načine:

- absolutno sva prešteli odgovore vseh veljavnih anket
- po spolu anketirancev
- po statusu anketirancev
- po starosti anketirancev

S tem sva si pripravili bogato podlago za potrditev najinih hipotez.

Hipoteza 1:

»Videoigre najpogosteje igrajo najstniki.«

Glede na rezultate, prikazane na grafu 6, je bilo najino predvidevanje napačno. S tem je hipoteza številka 1 ovržena, saj je po najinih podatkih v starostni skupini do 10 let največ igralcev videoiger.

Sedaj, ko sva hipotezo 1 prebrali še enkrat, sva opazili, da je lahko morda razumljena dvolično. Dejstvo, ki sva ga želeli preveriti, bi verjetno morali zapisati takole: »Največji delež igralcev videoiger je najstnikov.«

Drugi pomen hipoteze 1 bi lahko bil, da najstniki med vsemi anketiranci prebijejo največ časa pri igranju videoiger. Če si ogledamo grafa 10 in 12 v katerih je prikazan povprečen čas igranja anketirancev med tednom in čez vikend, je jasno, da lahko ovržemo tudi to verzijo hipoteze 1. Presenetljivo namreč največ časa videoigre igrajo anketiranci starejši več kot 41 let.

Hipoteza 2:

»Najpogosteje se videoigre igrajo na telefonih in tabličnih računalnikih.«

Klub priročnosti tabličnih računalnikov in stalni prisotnosti telefonov, so računalniki še vedno najpopularnejše sredstvo za igranje videoiger (glej graf 7). To je verjetno posledica dejstva, da so novodobne igre bolj zahtevne tako glede pomnilniških kapacitet kakor tudi zmogljivosti raznih vmesnikov potrebnih za igranje. Na telefonu je npr. nemogoče imeti na zaslonu prikazanih 10 različnih gumbov in še vedno videti kaj se dogaja v videoigri.

S tem sva ovrgli tudi hipotezo 2.

Če pa pregledamo rezultate ankete bolj podrobno, ugotovimo, da učenci za igranje vseeno raje uporabljajo telefon ali tablični računalnik (glej graf 8).

Hipoteza 3:

»Igranje videoiger dalj časa povzroča pri igralcih slabo počutje.«

Pogled na graf 18 in stolpca z oznako e nam pove, da velika večina anketiranih igralcev po daljšem igranju videoiger ne opazi slabšega počutja. S tem sva tudi to hipotezo ovrgli.

Hipoteza 4:

»Videoigre igra več fantov kot deklet.«

Vendarle hipoteza, ki jo lahko potrdiva. Glede na graf 5 je jasno, da pri igranju videoiger močno vodijo predstavniki moškega spola, saj jih je med vsemi anketiranimi kar 61 %.

Hipoteza 5:

»Tisti, ki igrajo videoigre, težje nadzorujejo čas, porabljen za igranje.«

Če si ogledamo graf 19 in stolpce e, vidimo, da je največ anketirancev priznalo, da včasih igrajo videoigre dlje kot so načrtovali. Pravitako je tistih, ki se jim to nikoli ne zgodi samo 27 %. Iz tega lahko torej sklepamo, da večina anketiranih igralcev težje nadzoruje čas, porabljen za igranje videoiger, kar potrjuje hipotezo 5.

Hipoteza 6:

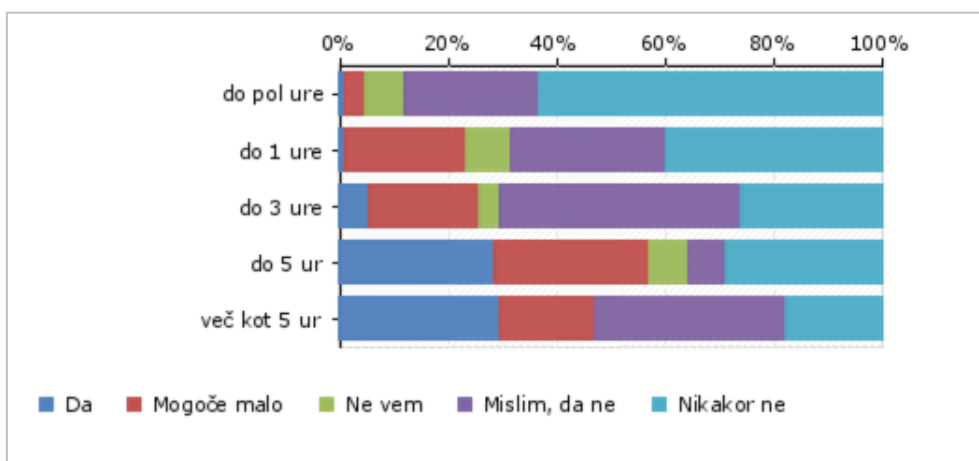
»Tisti, ki pogosteje igrajo videoigre, manj časa porabijo za delo za šolo.«

Čeprav ob pogledu na graf 15 kaže, kot da neigranci porabijo več časa za šolsko delo, pa se po izračunih izkaže, da anketirani igralci in neigranci povprečno porabijo popolnoma enako količino časa za učenje. Torej hipoteze 6 ne moremo potrditi, saj se najina pričakovanja niso izpolnila.

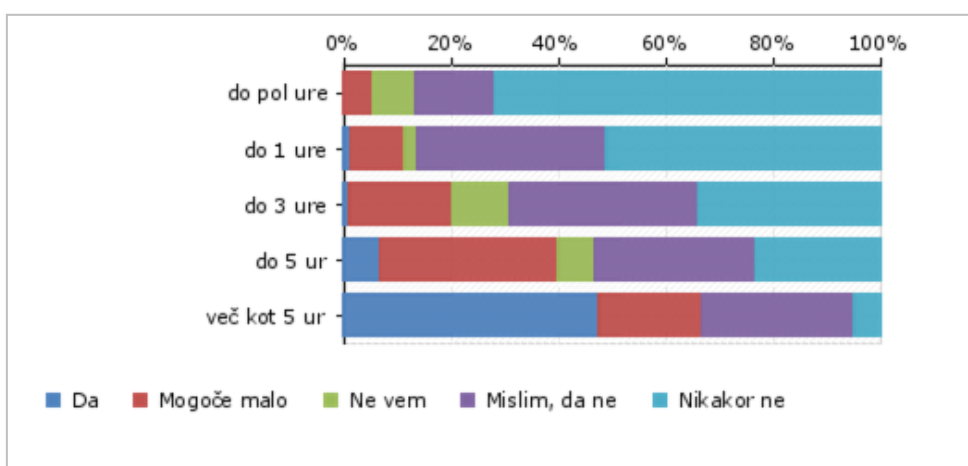
Je pa zanimivo, da so med najbolj zagnanimi šolarji prav igralci.

Hipoteza 7:

»Tisti, ki pogosteje igrajo videoigre, zanikajo zasvojenost z njimi.«



Graf 22: Ali se ti zdi, da si zasvojen z igranjem videoiger (glede na čas, porabljen za igranje videoiger med tednom)?



Graf 23: Ali se ti zdi, da si zasvojen z igranjem videoiger (glede na čas, porabljen za igranje videoiger med vikendom)?

Z grafov 22 in 23 je razvidno, da večina anketiranih igralcev zanika odvisnost od igranja videoiger. Pri analiziranju rezultatov ankete sva ugotovili, da je hipoteza slabo formulirana. S to hipotezo sva namreč želeli potrditi, da je večina igralcev, ki za igro porabi večjo količino časa, verjetno odvisnih od igranja, vendar pa to zanikajo.

Glede na objavljene znake zasvojenosti z videoigami (glej poglavje 2.3.2.1 Zasvojenost, str. 15) sva na tej točki ugotovili, da ne moreva zgolj na podlagi podatkov o tem, koliko časa igralec porabi za igranje videoiger, določiti, ali je zasvojenost prisotna ali ne. Prav tako se nama zdi, da je bolj kot ta anketa za ugotavljanje prisotnosti zasvojenosti primernejša metoda osebni pogovor. Zato bi na podlagi opravljenih intervjujev, lažje potrdili oz. ovrgli zadnjo hipotezo.

Za primer vzemimo igralce, ki veliko igrajo in trdijo, da niso odvisni od igranja:

- Igralec spletnega pokra:
Kljub dejstvu, da igralec igra videoigro 5 do 10 ur na dan, zanemarja spanje in ima zaradi igranja velike finančne težave, še vedno zanika odvisnost.
- Igralec fantazijskih videoiger:
Poleg tega, da igralec veliko časa porabi za igranje, priznava, da porabi še veliko ostalega časa za razmišljanje o igri. Dejstvo, da mu je žena na določeni točki postavila ultimatum, naj se odloči med videoigro in družino, pa dokazuje, da so ljudje v njegovem življenju opazili, da ima resno težavo, ki je posegla v njegovo družinsko življenje. In čeprav se je odrekel videoigri, pa jo je v resnici samo zamenjal za milejšo različico ter še vedno zapravi enako količino časa za računalnikom. To dokazuje, da se ni mogel odreči igranju videoiger, niti ni uspel zmanjšati časa, ki ga porabi za to. Kljub vsemu temu pa še vedno zanika zasvojenost.
- Igralec strelske videoigre s poškodbo
Igralec že od rane mladosti z veseljem igra videoigre. V študentskih letih je pogosto igral videoigre pozno v noč. Pred nekaj leti pa je zaradi prekomerne uporabe računalniške miške pri igranju videoigre dobil okvaro roke. Kljub bolečinam v začetni fazi je še vedno igral, dokler mu niso vedno hujše bolečine tega preprečile. Čeprav zanika zasvojenost v sedanjosti in preteklosti, pa se nama zdi, da je za postavitev diagnoze dovolj znakov.

Tako sva nekako potrdili popravljeno zadnjo hipotezo.

6 ZAKLJUČEK

Sodobna tehnologija vse bolj postaja del našega vsakdanjega življenja. S tem pa tudi videoigre, ki so sedaj na voljo že na skoraj vsaki napravi. Skoraj vsakdo ima doma računalnik, na katerem lahko igra spletne videoigre ali pa tiste, ki so že naložene na njem. Z razvojem pametnih telefonov se je na trgu pojavilo ogromno različnih videoiger, ki jih lahko igramo kadarkoli in kjerkoli in s tem premagujemo dolgčas. V pregledani literaturi sva zasledili, tako pozitivne kot negativne učinke igranja videoiger na človeka. To so potrdili tudi intervjuvanci. Med negativnimi učinki je največja past zasvojenost, v katero se nevede in hitro ujamemo, mnogi pa je nikoli ne priznajo. Prav zanimivo je, da odrasli ljudje nimajo dovolj samokritičnosti (sploh tisti, ki igrajo preko 5 ur na dan), da bi priznali, da so zasvojeni. Edina intervjuvanka, ki je to zmogla, je bila 10-letna deklica, ki pa verjetno še sploh nima takih težav.

Začnemo lahko z ugotovitvijo, da je v skladu s splošnim prepričanjem, največji delež igralcev moškega spola. V nasprotju s splošnim prepričanjem, da so najstniki tisti, ki najpogosteje igrajo videoigre, pa so rezultati najine ankete pokazali, da je v starostni skupini do 10 let največji delež igralcev. Med njimi je sicer največ takšnih, ki za igranje videoiger uporabljajo telefon ali tablični računalnik, medtem ko pripadniki ostalih starostnih skupin najpogosteje uporabljajo računalnik. V nasprotju z logičnim razmišljanjem, da šolajoči se igralci, ki vsak dan porabijo določeno količino časa za igranje videoiger in posledično ne bi imeli toliko časa za delo za šolo kot pa neigralci, pa se je izkazalo, da to ne drži. Zanimivo je, da oboji porabijo povprečno enako količino časa za delo za šolo.

Z anketo sva ugotovili, da večina anketirancev igra videoigre z namenom sprostitve oz. preganjanja dolgčasa. V intervjujih pa sva izvedeli za obstoj še veliko drugih motivov za igranje videoiger. Sem lahko prištejemo vse od služenja (oz. izgubljanja) denarja in testiranja videoiger za prodajo do izboljševanja mentalnih sposobnosti in s tem upočasnjevanja starostnega propadanja možganov ter igranja kot načina življenja.

Presenetljivo je, da je največji delež anketirancev, ki igrajo igre med tednom in med vikendom, celo več kot 5 ur na dan, med upokojenci.

Pri intervjujih sva postali pozorni na dejstvo, da starši prenašajo svojo navado rednega igranja videoiger tudi na svoje potomce. Zelo bi bilo zanimivo opraviti raziskavo na to temo čez nekaj let. Lahko pa bi razširili področje raziskave z zgolj videoiger še na druge oblike uporabe

sodobne tehnologije kot so npr. uporaba socialnih omrežji, gledanje serij preko spleta in uporaba interneta nasploh ali pa bi se popolnoma osredotočili na problem zasvojenosti in bi poskusili najti način, kako ga uspešno odpraviti.

Igralca strelskih videoiger sva za intervju izbrali zaradi zanesljive informacije, da pogosto, ko mu onemogočijo igranje videoiger, precej agresivno odreagira. Mnogo bolj, kot sta bila kasneje pripravljena priznati oba z očetom. Že med intervjujem se nama je zdela količina časa, ki ga fant porabi za igranje, prav smešno majhna. Ampak ob tehtnem razmisleku lahko razumeva skrb njegovih staršev. Dve do tri ure na dan, vsak dan, dve leti. To ni tako malo časa. Če bi ga porabil za kakšne druge aktivnosti, bi lahko dosegel marsikaj. Npr. vsaj pasivno bi se naučil govoriti tuj jezik, dosegel bi zavirljivo stopnjo fizične pripravljenosti, naučil bi se igrati na kakšno glasbilo, lahko pa bi se v tem času tudi zapil, padel v čudno družbo in v življenju popolnoma skrenil. Lahko bi pa tudi postal mojster avtogenega treninga in dosegel visoko stopnjo sprostitve. Ampak to večina igralcev videoiger doseže na bolj enostaven in zabaven način. Ob igranju večino prevzamejo občutki, ki so neigralcu neznani. Žar, s katerim je večina najinih sogovornikov opisovala svojo zgodbo, temu samo še pritrjuje. Zato verjetno človek v življenju rabi tudi nekaj neracionalno porabljenega časa.

Kljub temu pa se nama zdi, od vseh ugotovitev, ki sva jih zbrali v okviru te raziskovalne naloge, najbolj skrb vzbujajoče dejstvo, da je največji delež igralcev v najnižji starostni skupini. Potem ko sva podatek primerjali z izjavami intervjuvancev, sva ugotovili, da pričnejo danes igralci igrati mlajši kot nekoč in s časom je navdušenje nad videoigrami še večje. Zadevo poslabša še ugotovitev, da prav ta populacija največ igra na telefonih oz. tabličnih računalnikih. Ti so namreč zaradi svojih dimenzij in vsestranske uporabnosti pogosto pri roki kjerkoli in kadarkoli, kar zmanjša možnost nadzora okolice nad pogostostjo in trajanjem igranja. Izostane torej eden od dejavnikov, ki se je pri intervjuvancih izkazal za enega ključnih pri odkrivanju škodljivih vplivov videoiger na igralca in tudi na njegovo okolico (npr. na družino, otroke). Rešitev zato vidiva v starosti in karakterju primerni časovni omejitvi igranja ob vsaj minimalnem nadzoru (staršev ali partnerja), da bo igranje ostalo zabava, saj realno ne moremo pričakovati, da bi se razvoj videoiger ustavil ali da bi ljudje nehali igrati. Ko pa preventiva ni več dovolj, predlagava ugotovitev očeta igralca strelskih iger: edina pot, ki na dolgi rok pomaga, je fizično druženje z vrstniki, sploh če to temelji na ljubezni.

Pripravili bova tudi zloženko v kateri bo kratek test za najine vrstnike, s pomočjo katerega bodo lahko prepoznali, ali so zasvojeni z videoigami ali ne. Vanjo bova dodali tudi nekaj napotkov, kako pomagati zasvojenemu z videoigami.

7 POVZETEK

Videoigre imajo, tako kot vse ostale stvari v življenju, vpliv na igralca. Nekateri argumentirajo, da so ti dobri, saj naj bi nam pomagali pri logičnem razmišljanju in načrtovanju strategij tudi v resničnem življenju, drugi, teh je več, pa svarijo pred negativnimi vplivi. Največja past je zasvojenost, v katero se nevede in hitro ujamemo. Ker se zavedava resnosti pojava odvisnosti, sva se v najini raziskovalni nalogi osredotočili prav na to.

Sklenili sva, da je najbolj primeren način zbiranja podatkov anketiranje, vendar, ker pri tem manjka osebni pristop, sva med metode dela dodali tudi intervju.

Ugotovljeno je bilo, da 70 % vseh anketirancev predstavlja igralce videoiger, od katerih jih je preko treh petin moškega spola. Najbolj zagreti igralci so pripadniki najmlajše starostne skupine, torej otroci, stari 10 let ali manj. Ti najpogosteje igrajo videoigre kar na mobilnem telefonu ali tabličnem računalniku, sicer pa je glede na pripadnike vseh starostnih skupin skupaj najbolj razširjeno igranje videoiger na računalniku. Največ anketiranih igralcev med tednom povprečno porabi do pol ure za igranje videoiger, medtem ko ta čas med vikendom zraste do treh ur. Kljub dolgotrajnem igranju videoiger brez premora, pa večina igralcev trdi, da pri sebi ne opazijo slabega počutja. Dokaz, da nas lahko videoigre na enostaven način posrkajo v svoj svet, kjer pozabimo na čas, pa so odgovori anketiranih igralcev, od katerih kar 73 % opaža, da vsaj občasno težje nadzorujejo čas, porabljen za igranje videoiger. Na podlagi tega dejstva, bi človek mislil, da takšni šolarji zanemarjajo šolo oz. porabijo manj časa za delo za šolo kot pa tisti, ki ne igrajo videoiger. Vendar je bila ta hipoteza v tej raziskavi dokazana za napačno, saj glede na rezultate ankete šolajoči se igralci in neigralci v povprečju porabijo enako količino časa za delo za šolo.

Z intervjujem je bilo moč dokazati, da tisti, ki že kažejo očitne znake zasvojenosti (med drugim tudi porabijo velike količine časa za igranje videoiger), odločno zanikajo prisotnost tega pri sebi. Vseeno pa je intervju z zgolj šestimi igralci premalo, da bi lahko iz tega dobili verodostojne podatke, ki bi veljali za vso populacijo.

8 SUMMARY

Like all the things in life, even video games have a certain effect on its players. Some say that these are positive, since they supposedly contribute to logical thinking and planning strategies in real life, while others (which are higher in numbers) warn us of their negative effects. The worst trap among these is addiction, in which we can get caught quite quickly and without even realizing it. And because we are aware of the serious threat that addiction poses to society, we have decided to focus on this very thing.

We have concluded that the best way of gathering information is surveying. However, because this particular method lacks a personal approach, we have decided to add interviewing as another means of collecting information.

It has been concluded that 70% of all respondents are video game players and over 60% of them are of the male gender. The most enthusiastic players are members of the youngest age group, which means children aged 10 years and younger. These most commonly play video games on a mobile phone or a tablet computer, although regarding the members of all the age groups together, video games are most frequently played on the computer. Most of the questioned players spend an average of half an hour or less playing video games during the week, while this amount of time rises up to 3 hours during the weekend. Despite engaging in long-lasting playing sessions without any breaks, most players claim that they do not start feeling unwell at these circumstances. The evidence of video games being able to easily suck us into their world where we lose track of time are the answers of the surveyed players, among which of 73% of them admit that they at least occasionally have difficulty trying to control the time spent playing video games. Based on this fact, a person would assume that among these players, those who attend school tend to neglect school or spend less time doing schoolwork than those who don't play video games. However, this theory has been proven wrong in this research project. According to the survey's results, players and non-players that attend school averagely spend the same amount of time doing schoolwork.

The interviews made it possible for us to prove that those who already show signs of addiction (among other things, spend large amounts of time playing videogames), firmly deny its presence in them. Still, an interview with merely six players is not enough to be able to gather authentic information that would apply to the entire population.

9 ZAHVALA

Zahvalili bi se radi mentorjem, ki so nama bili v pomoč in podporo med izdelovanjem naloge, in vsem, ki so rešili anketo. Poleg tega se zahvaljujema vsem, ki so sodelovali v intervjuju, prav tako pa tudi družini in prijateljem, ki so naju podpirali.

Za slovensko lekturo se zahvaljujema prof. Alenki Šalej, za angleško pa spletni prijateljici Grace (Lumina).

10 PRILOGE

10.1 Anketa za šolajoče se igralce

ANKETA

Sva Maja in Katja in delava raziskovalno nalogo na temo igranja videoiger in njihovega vpliva na človeka. Anketa je anonimna in nama bo v veliko korist pri najinem raziskovalnem delu, zato ti bova za iskrene odgovore zelo hvaležni.

Starost: _____

Spol (obkroži): M Ž

Status (obkroži): učenec dijak študent zaposlena oseba
 nezaposlena oseba upokojenec

1. Ali igraš videoigre? DA NE

2. Na čem igraš videoigre?

a) Računalnik

b) Telefon ali tablični računalnik

c) Igralna konzola

č) Drugo: _____

3. Povprečno koliko časa na dan med tednom igraš videoigre?

a) Do pol ure

b) Do 1 ure

c) Do 3 ure

d) Do 5 ur

e) Več kot 5 ur

4. Povprečno koliko časa na dan med vikendom igraš videoigre?

a) Do pol ure

- b) Do 1 ure
- c) Do 3 ure
- d) Do 5 ur
- e) Več kot 5 ur

5. Povprečno koliko časa na dan delaš za šolo?

- a) Do pol ure
- b) Do 1 ure
- c) Do 3 ure
- d) Do 5 ur
- e) Več kot 5 ur

6. Zakaj igraš videoigre?

- a) Ker s tem premagujem dolgčas.
- b) Da lahko tekmujem s prijatelji.
- c) Ker me to sprosti.
- d) Ker tako spoznavam nove ljudi.
- e) Drugo: _____

7. Označi odgovor, ki drži zate.

Ali kdaj skušaš zakriti količino časa, ki si ga porabil(a) za igranje videoigrice?

DA NE

Ali se ti počutje izboljša, ko po daljšem času zopet izkoristiš možnost igranja videoigrice?

DA NE

Ali se ti zdi, da bi moral(a) zmanjšati količino časa,

ki ga porabiš za igre?	DA	NE
Ali se ljudje v tvojem življenju pritožujejo, da porabljaš preveč časa za igranje videoigric?	DA	NE
Ali se kdaj začneš slabo počutiti (npr. glavobol ipd.), ko dalj časa igraš videoigre brez premora?	DA	NE
Ali se ti zdi, da težko zdržiš brez igranja videoiger?	DA	NE
Ali se ti kdaj zgodi, da ko se med igranjem spomniš na obveznost, jo odlašiš in raje čim dlje igraš videoigrice?	DA	NE

8. Obkroži odgovor, ki drži zate.

- Kako pogosto se ljudje v tvojem življenju pritožujejo, da porabljaš preveč časa za igranje videoigric?
POGOSTO VČASIH NIKOLI
- Kako pogosto se ti zdi, da bi moral(a) zmanjšati količino časa, ki ga porabiš za igre?
POGOSTO VČASIH NIKOLI
- Kako pogosto se ti zgodi, da želiš zmanjšati čas porabljen za igranje videoigric?
POGOSTO VČASIH NIKOLI
- Kako pogosto se ti zgodi, da želiš zmanjšati čas porabljen za igranje videoigric, pa v tem ne uspeš?
POGOSTO VČASIH NIKOLI
- Kako pogosto igraš dlje kot si najprej načrtoval(a)?
POGOSTO VČASIH NIKOLI
- Kako pogosto se ne uspeš dobiti s prijatelji zato, ker igraš?
POGOSTO VČASIH NIKOLI
- Kako pogosto razmišljaš o igranju iger, kadar jih ne igraš?
POGOSTO VČASIH NIKOLI
- Kako pogosto igraš videoigrice, ko bi že oz. še moral(a) spati?
POGOSTO VČASIH NIKOLI
- Kako pogosto se s svojimi prijatelji pogovarjaš o videoigricah?
POGOSTO VČASIH NIKOLI

9. Ali meniš, da si zasvojen(a) z igranjem videoigric?

DA MOGOČE MALO NE VEM MISLIM, DA NE NIKAKOR NE

Hvala za sodelovanje!

10.2 Anketa za šolajoče se neigrance

ANKETA

Sva Maja in Katja in delava raziskovalno nalogo na temo igranja videoiger in njihovega vpliva na človeka. Anketa je anonimna in nama bo v veliko korist pri najinem raziskovalnem delu, zato ti bova za iskrene odgovore zelo hvaležni.

Starost: _____

Spol (obkroži): M Ž

Status (obkroži): učenec dijak študent zaposlena oseba
 nezaposlena oseba upokojenec

1. Ali igraš videoigre? DA NE

2. Povprečno koliko časa na dan delaš za šolo?

- a) Do pol ure
- b) Do 1 ure
- c) Do 3 ure
- d) Do 5 ur
- e) Več kot 5 ur

Hvala za sodelovanje!

10.3 Anketa za nešolajoče se igralce

ANKETA

Sva Maja in Katja in delava raziskovalno nalogo na temo igranja videoigric in njihovega vpliva na človeka. Anketa je anonimna in nama bo v veliko korist pri najinem raziskovalnem delu, zato ti bova za iskrene odgovore zelo hvaležni.

Starost: _____

Spol (obkroži): M Ž

Status (obkroži): učenec dijak študent zaposlena oseba
 nezaposlena oseba upokojenec

1. Ali igraš videoigre? DA NE

2. Na čem igraš videoigre?

a) Računalnik

b) Telefon ali tablični računalnik

c) Igralna konzola

č) Drugo: _____

3. Povprečno koliko časa na dan med tednom igraš videoigre?

a) Do pol ure

b) Do 1 ure

c) Do 3 ure

d) Do 5 ur

e) Več kot 5 ur

4. Povprečno koliko časa na dan med vikendom igraš videoigre?

a) Do pol ure

b) Do 1 ure

- c) Do 3 ure
- d) Do 5 ur
- e) Več kot 5 ur

5. Zakaj igraš videoigre?

- a) Ker s tem premagujem dolgčas.
- b) Da lahko tekmujem s prijatelji.
- c) Ker me to sprosti.
- d) Ker tako spoznavam nove ljudi.
- e) Drugo: _____

6. Označi odgovor, ki drži zate.

Ali kdaj skušaš zakriti količino časa, ki si ga porabil(a) za igranje videoigrice?	DA	NE
Ali se ti počutje izboljša, ko po daljšem času zopet izkoristiš možnost igranja videoigrice?	DA	NE
Ali se ti zdi, da bi moral(a) zmanjšati količino časa, ki ga porabiš za igre?	DA	NE
Ali se ljudje v tvojem življenju pritožujejo, da porabljaš preveč časa za igranje videoigrice?	DA	NE
Ali se kdaj začneš slabo počutiti (npr. glavobol ipd.), ko dalj časa igraš videoigre brez premora?	DA	NE
Ali se ti zdi, da težko zdržiš brez igranja videoiger?	DA	NE
Ali se ti kdaj zgodi, da ko se med igranjem spomniš na obveznost, jo odlašаш in raje čim dlje igraš videoigrice?	DA	NE

7. Obkroži odgovor, ki drži zate.

- Kako pogosto se ljudje v tvojem življenju pritožujejo, da porabljaš preveč časa za igranje videoigric?
POGOSTO VČASIH NIKOLI
- Kako pogosto se ti zdi, da bi moral(a) zmanjšati količino časa, ki ga porabiš za igre?
POGOSTO VČASIH NIKOLI
- Kako pogosto se ti zgodi, da želiš zmanjšati čas porabljen za igranje videoigric?
POGOSTO VČASIH NIKOLI
- Kako pogosto se ti zgodi, da želiš zmanjšati čas porabljen za igranje videoigric, pa v tem ne uspeš?
POGOSTO VČASIH NIKOLI
- Kako pogosto igraš dlje kot si najprej načrtoval(a)?
POGOSTO VČASIH NIKOLI
- Kako pogosto se ne uspeš dobiti s prijatelji zato, ker igraš?
POGOSTO VČASIH NIKOLI
- Kako pogosto razmišljaš o igranju iger, kadar jih ne igraš?
POGOSTO VČASIH NIKOLI
- Kako pogosto igraš videoigrice, ko bi že oz. še moral(a) spati?
POGOSTO VČASIH NIKOLI
- Kako pogosto se s svojimi prijatelji pogovarjaš o videoigricah?
POGOSTO VČASIH NIKOLI

8. Ali meniš, da si zasvojen(a) z igranjem videoigric?

DA MOGOČE MALO NE VEM MISLIM, DA NE NIKAKOR NE

Hvala za sodelovanje!

10.4 Anketa za nešolajoče se neigrance

ANKETA

Sva Maja in Katja in delava raziskovalno nalogo na temo igranja videoiger in njihovega vpliva na človeka. Anketa je anonimna in nama bo v veliko korist pri najinem raziskovalnem delu, zato ti bova za iskrene odgovore zelo hvaležni.

Starost: _____

Spol (obkroži): M Ž

Status (obkroži): učenec dijak študent zaposlena oseba
 nezaposlena oseba upokojenec

1. Ali igraš videoigre? DA NE

Hvala za sodelovanje!

11 VIRI IN LITERATURA

- Ana, Ustno sporočilo – intervju, 3.2.2015
- Iztok, Ustno sporočilo – intervju, 1.2.2015
- Matej, Ustno sporočilo – intervju, 1.2.2015
- Matjaž, Ustno sporočilo – intervju, 3.2.2015
- Milena, Ustno sporočilo – intervju, 3.2.2015
- Primož, Ustno sporočilo – intervju, 31.1.2015
- Repa, J., Vrankar, M. 2010. Zasvojenost z internetom. Salve, Ljubljana
- Rozman, S. 2013. Umirjenost: kako prepoznati zasvojenost, jo razumeti in poiskati pot iz nje. 1. izdaja. Modrijan, Ljubljana
- Tomaž, Ustno sporočilo – intervju, 1.2.2015
- www.wikipedia.org
- Zidar, P. 2011. Kratka zgodovina videoiger. Tehniška založba Slovenije, Ljubljana