

OŠ HUDINJA
Mariborska 125
3000 Celje

Računalniške igre med našimi osnovnošolci

RAZISKOVALNA NALOGA

AVTORJA:

Nejc Kugler, 8. a
Enej Ojsteršek, 8. a

MENTORICA

Darja Jeran, prof. razrednega pouka

Mestna občina Celje, Mladi za Celje

Celje, marec 2020

KAZALO VSEBINE

POVZETEK	1
1 UVOD.....	2
1.1 Predstavitev raziskovalnega problema	3
1.2 Hipoteze	3
1.2.1 Metoda dela z literaturo	3
1.2.2 Metoda anketiranja.....	3
1.2.3 Metoda obdelave podatkov in njihova interpretacija.....	3
2 TEORETIČNA IZHODIŠČA.....	4
2.1 IGRE	4
2.2 ODVISNOST.....	4
2.2.1 Odvisnost kot pojav in bolezen	5
2.2.2 Odvisnost brez uporabe psihoaktivnih sredstev	5
2.2.3 Odvisnost od računalnikov in interneta	5
2.2.4 Zasvojenost z računalniškimi igrami.....	6
2.2.5 Odvisnost od televizije	7
2.2.6 Zasvojenost z mobilnim telefonom	8
2.3 RAČUNALNIŠKE IGRE	8
2.3.1 Simulacije	9
2.3.2 Strateške igre.....	9
2.3.3 Akcijske igre.....	9
2.3.4 Igre igranja vlog	9
2.3.5 Kratkočasne (casual) igre	10
2.3.6 Miselne igre	10
2.3.7 Izobraževalne igre	10
3 OSREDNJI DEL.....	11
3.1 REZULTATI IN INTERPRETACIJA ANKETE.....	11
3.1.1 Ali imaš v svoji sobi računalnik?	11
3.1.2 Ali igraš računalniške igre (računalnik, telefon, igralna konzola)?	13
3.1.3 Koliko časa preživiš na računalniku, telefonu, igralni konzoli?	14
3.1.4 Ali meniš, da si si iz iger naučil/a česa koristnega?	18
3.1.5 Kako se počutiš med igranjem računalniških iger?	19
3.1.6 Meniš, da tvoje igranje iger vpliva na odnose v družini in s prijatelji?.....	21

3.1.7	Ali nakupuješ računalniške, video igre?	22
3.1.8	Koliko si pripravljen/a dati za nakup računalniške igre, video igre na mesec?	23
3.1.9	Katere računalniške igre (na računalniku, telefonu, igralni konzoli) igraš?	25
4	DISKUSIJE	27
5	ZAKLJUČEK	28
6	VIRI IN LITERATURA	29
7	PRILOGE	30

KAZALO TABEL

Tabela 1:	Število anketiranih po razredih.	11
Tabela 2:	Računalnik je v moji sobi.	11
Tabela 3:	Igranje računalniških iger med fanti.	13
Tabela 4:	Igranje računalniških iger med dekleti.	13
Tabela 5:	Med tednom preživet čas pred elektronskimi napravami – fantje.	14
Tabela 6:	Med tednom preživet čas pred elektronskimi napravami – dekleta.	14
Tabela 7:	Med vikendom preživet čas pred elektronskimi napravami – fantje.	16
Tabela 8:	Med vikendom preživet čas pred elektronskimi napravami – dekleta.	16
Tabela 9:	Igranje iger – korist.	18
Tabela 10:	Počutje med igranjem iger – fantje.	19
Tabela 11:	Počutje med igranjem iger – dekleta.	19
Tabela 12:	Vpliv igranja iger na odnose v družini in s prijatelji.	21
Tabela 13:	Nakupovanje računalniških, video iger.	22
Tabela 14:	Znesek, ki ga namenjajo nakupu računalniških iger – fantje.	23
Tabela 15:	Znesek, ki ga namenjajo nakupu računalniških iger – dekleta.	23
Tabela 16:	Vrste računalniških iger – fantje.	25
Tabela 17:	Vrste računalniških iger – dekleta.	26

KAZALO GRAFOV

Graf 1:	Število anketiranih po razredih.	11
Graf 2:	Računalnik je v moji sobi.	12
Graf 3:	Igranje računalniških iger med fanti.	13
Graf 4:	Igranje računalniških iger med dekleti.	13
Graf 5:	Med tednom preživet čas pred elektronskimi napravami – fantje.	14
Graf 6:	Med tednom preživet čas pred elektronskimi napravami – dekleta.	15
Graf 7:	Med vikendom preživet čas pred elektronskimi napravami – fantje.	16
Graf 8:	Med vikendom preživet čas pred elektronskimi napravami – dekleta.	17
Graf 9:	Igranje iger – korist.	18
Graf 10:	Počutje med igranjem iger – fantje.	19
Graf 11:	Počutje med igranjem iger – dekleta.	20
Graf 12:	Vpliv igranja iger na odnose v družini in s prijatelji.	21
Graf 13:	Nakupovanje računalniških, video iger.	22
Graf 14:	Znesek, ki ga namenjajo nakupu računalniških iger – fantje.	23
Graf 15:	Znesek, ki ga namenjajo nakupu računalniških iger – dekleta.	24
Graf 16:	Vrste računalniških iger – fantje.	25
Graf 17:	Vrste računalniških iger – dekleta.	26

POVZETEK

Uporaba mobilnih telefonov je v porastu. Ne uporabljamo jih samo za telefoniranje in pisanje sporočil, temveč tudi za mnogo drugih stvari. V najini raziskovalni nalogi sva raziskovala, če naši učenci uporabljajo igrice na mobilnem telefonu, računalniku ali na igralni konzoli. Predvsem naju je zanimala uporaba teh zadev za igranje računalniških iger. V prvem delu sva opisala več vrst zasvojenosti. Predstavila sva odvisnost kot pojav in kot bolezen, odvisnost brez uporabe psihoaktivnih snovi, odvisnost od računalnikov in interneta, odvisnost z računalniškimi igrami, odvisnost od televizije in zasvojenost z mobilnim telefonom. V nadaljevanju pa sva se osredotočila na obrazložitev računalniških iger in pojasnila več vrst teh iger. Ker pa veva, da je težko potegniti črto, kdaj lahko govorimo o zasvojenosti, sva se osredotočila na igranje računalniških iger med našimi osnovnošolci. Izvedla sva anonimno anketo med izbranimi razredi na naši šoli. Ugotovila sva, da so učenci na naši šoli seznanjeni z računalniškimi igrami, jih igrajo, veliko časa namenijo temu med tednom in vikendom. Spraševala sva jih tudi o tem, če igranje računalniških iger vpliva na odnose v družini in s prijatelji, če so iz iger izvedeli kaj koristnega in ali so pripravljeni nameniti denar za računalniške igre.

1 UVOD

Razvoj informacijsko-komunikacijske tehnologije je povezan z mnogimi protislovji. Daje nam več svobode, a hkrati povzroča nove odvisnosti, nudi nadzor, vendar povzroča tudi zmedo, rešuje stare probleme in povzroča nove, ustvarja več časa in ga tudi jemlje. Tudi razvoj mobilne tehnologije je primer razvoja, ki s seboj prinaša tako tveganja kot tudi nove možnosti. Kaj je pravzaprav zasvojenost? Odgovor na to je potreben, da bi si odgovorili na vprašanje, ali lahko in kako lahko pride do zasvojenosti z mobilnim telefonom. Naš največji pesnik France Prešeren je v sonetu »Vrbi« zapisal verz, ki bi bil lahko uvod v vsako razumevanje zasvojenosti: » ...kako se v strup preobrača vse, kar srce sladkega obeta!« Ključni problem zasvojenosti je pravzaprav velika želja po ugodju, po sreči, ki jo želimo doseči na lahek, prelahkoten način. Pri tem se pogosto zgodi, da nas tisto, od česar si obetamo srečo, korist, ugodje – sčasoma privede v razočaranje, nezadovoljstvo – a ob tem nehote postanemo odvisni od tega »obetavnega vira sreče« in postanemo zasvojeni. Vir zasvojenosti je tako pravzaprav lahko karkoli – če si od tega obetamo preveč, če to rabimo, prakticiramo v preveliki meri, nekontrolirano!

Glavna tema raziskovalne naloge so računalniške igre. Za to tematiko sva se odločila, ker se nama zdi zelo zanimiva, aktualna in vredna večje pozornosti, kot je je bila deležna doslej. Življenje otrok in mladostnikov je vse bolj prepleteno z računalniškimi igrami, zato se nama zdi prav, da tudi to zvrst zabave bolj raziščemo in skušamo razumeti. Tudi sama in večina najinih prijateljev igra računalniške igre, zato nama je ta tematika še toliko bolj pri srcu.

1.1 Predstavitev raziskovalnega problema

1.2 Hipoteze

Ob pričetku raziskovanja se nama je porajalo veliko vprašanj v zvezi z najino temo. Kmalu sva ugotovila, da bi raziskovanje vseh zahtevalo od naju preveč časa, zato sva se omejila le na nekaj hipotez, ki sva jih spremljala čez nalogo.

Hipoteze so:

H₁ = Fantje so bolj zainteresirani za igranje računalniških iger.

H₂ = Iz računalniških iger se naučimo kaj koristnega.

H₃ = Anketiranci porabijo več časa za igranje računalniških igric med vikendom.

H₄ = Anketirani niso pripravljeni nameniti denar za nakup računalniških iger.

1.2.1 Metoda dela z literaturo

Za teoretični del najine raziskovalne naloge sva najprej poiskala v knjižnici ustrezno literaturo o najini temi. Pomagala sva si s knjigami o računalnikih, računalniških igrah, o zasvojenosti in z vsem, kar je povezano z najino raziskovalno nalogo. Nekaj podatkov pa sva pridobila tudi z internetom.

1.2.2 Metoda anketiranja

Z metodo anketiranja sva pridobila podatke za praktičen del najine raziskovalne naloge. Sestavila sva anketni vprašalnik, ki je bil sestavljen iz devetih vprašanj. Objektivnost podatkov sva zagotovila z natančnimi navodili in načinom reševanja. Anketni vprašalnik je bil anonimen. Z njim sem anketirala 245 učenk in učencev od 5. do 9. razreda naše šole.

1.2.3 Metoda obdelave podatkov in njihova interpretacija

Izpolnjene anketne vprašalnike sva pregledala in analizirala odgovore. Pridobljene podatke sva razvrstila v preglednice, s pomočjo katerih sva oblikovala grafe za najino raziskavo. Zbrane podatke sva interpretirala in podala splošne ugotovitve, s katerimi sva predpostavljene hipoteze potrdila ali ovrgla.

2 TEORETIČNA IZHODIŠČA

2.1 IGRE

Igre so vselej tesno povezane z življenjem. Če so nekatere izginile, pomeni, da se je spremenilo življenje samo. Prostor ulice najpogosteje ni več prostor igre, saj niti pot v šolo in iz nje ni več priložnost za vrstniško igro, večere doma pa prepogosto polni televizijski program. Storitveno naravnana družba sili starše, da otroke vključujejo v dejavnosti in tečaje, ki bodo povečale njihove možnosti v tekmi z vrstniki. Te aktivnosti gredo na račun časa, ki bi ga otroci lahko preživeli v sanjarjenju in igranju, kar gradi njihov notranji svet. Če je Einstein nekoč rekel, da znanstvenike lahko vzgojimo s tem, da jim beremo pravljice, še boljše znanstvenike pa s tem, da jim beremo še več pravljič, lahko danes rečemo, da lahko vzgojimo ljudi tako, da se z njimi igramo igre, še boljše ljudi pa s tem, da igramo z njimi še več iger. In, ne pozabite: igrati se je neskončno zabavno (Cvetko, 2017)!

2.2 ODVISNOST

Trdnost za zdravo življenjsko pot začnemo pridobivati v družini, vrtcu in šoli, dograjujemo in utrjujemo pa jo skozi celo življenje. Nezadovoljstvo s seboj, občutek manjvrednosti in pomanjkanje zaupanja vase marsikoga privede do seganja po psihoaktivnih snovi. S tem želi na hiter način doseči vsaj nekakšno zadovoljstvo in odriniti neugodna občutja, ki mu jih sproži soočenje s samim seboj. Otrok, ki se sili s cigareto, da bi ga vrstniki imeli za odraslega in pogumnega, mladostnik, ki si predstavlja, da je s kozarcem alkoholne pijače v roki (ali pa kar s steklenico) videti bolj možat, mladostnica, ki se počuti v vsem slabšo, gršo in manj uspešno od drugih, pa si upa v družbo vrstnikov le potem, ko je zaužila nekaj tablet, ki ji lajšajo tesnobo ob lastni nezadovoljujoči podobi – pri vseh pa je negativna predstava o lastni vrednosti tisto, kar povečuje njihovo sprejemljivost za drogo.

Zdrava samopodoba, pozitiven občutek lastne vrednosti in zaupanje vase so nedvomni eni od najpomembnejših varovalnih dejavnikov pred vsakršnimi tveganji. Človek, ki sam sebe ceni in verjame vase, se ne podaja v tveganja in se želi obvarovati pred nepotrebno škodo (Čebašek-Travnik, 2003).

2.2.1 Odvisnost kot pojav in bolezen

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

2.2.2 Odvisnost brez uporabe psihoaktivnih sredstev

Ob »klasičnih drogah« oziroma kemičnih odvisnostih so strokovnjaki postali vedno bolj pozorni na sorodne pojave, ki se jih je prijelo ime »nekemične« odvisnosti. Gre za vedenjske vzorce, ki imajo nekatere določene značilnosti odvisnosti od psihoaktivnih snovi (»kemikalij«), v nekaterih lastnostih pa se od njih razlikujejo. Tudi seznam teh motenj se z razvojem civilizacije in tehnologije daljša. Mednje avtorji običajno prištevajo patološko hazardiranje, »odvisnost« od nakupovanja, »odvisnost« od interneta, »odvisnost« od televizije. Nekateri v to skupino motenj uvrščajo še motnje hranjenja in »odvisnost« od odnosov (Čebašek-Travnik, 2003).

2.2.3 Odvisnost od računalnikov in interneta

Računalnik nam ponuja obilo zabave, igrice, razvedrila vseh vrst. Otrok začne najprej uporabljati računalnik kot igračo. Ampak to velja pravzaprav za vsa – ali vsaj večino – orodij, s katerimi se otrok seznanja, zbliža, se jih nauči varno uporabljati – in postopoma, ko jih vse bolj in bolj uporablja kot pripomoček pri delu, se ta igrača spreminja v orodje. Kot igrača postaja to orodje vse manj zanimivo, otrok postopoma preraste v »igralno fazo«. Pri računalniku je drugače. Računalniške igre, vrste in možnosti igre in zabave s pomočjo računalnika rastejo z otrokom, in računalnik nikoli ne preneha biti igrača. Računalnik kot igrača nudi otroku (pa tudi odraslemu) zabavo, ugodje, sprostitve, odmik od trenutnih problemov, stisk. Nudi pa še veliko več od tega: omogoča oblikovanje navidezne lastne uspešnosti, brez napora in brez resničnega tveganja, omogoča razmah navidezne ustvarjalnosti, ki pa je nekoristna; omogoča razmah občutkov moči, neke lastne vrednosti – ki pa je spet navidezna, obstaja le v

navideznom svetu računalniške igre. To pa so že doživetja, ki vodijo v zasvojenost. Potreba po uspešnosti, moči, lastni vrednosti, ustvarjalnosti ... vse to so resnične in pomembne otrokove potrebe, otrok potrebuje v svojem razvoju možnosti, da jih zadovoljuje. Otrok, ki pretirano zadovoljuje te potrebe v računalniških igricah, se počasi odmika od resničnega doživljanja sveta. Od resnične, pristne komunikacije z zunanjim svetom, v navidezni svet računalniške igrice. Toda bodimo pozorni – pisanje domačih nalog ali seminarjev s pomočjo računalnika ter raba računalnika in interneta za delo ne sodijo med patološko uporabo računalnika in interneta, čeprav temu namenjamo relativno veliko časa. Na odvisniški vzorec opozarjajo:

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

Preprečitev težav omogočajo:

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

2.2.4 Zasvojenost z računalniškimi igrami

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

- Resničnostni občutek: otrok se lahko vživi v igro in jo doživlja, kot da gre zares, kar mu omogočajo animacijski učinki, gibljivost, neposredni odzivi na njegova dejanja.

- Lahkotnost: otrok dosega zelo velike učinke, rezultate, brez pravega napora, lahko, samo s pritiskanjem na tipkovnico ...
- Občutek lastnega napredka, rasti, razvoja: igrice praviloma nudijo možnost napredovanja na različne zahtevnostne stopnje.
- Občutek pomembnosti: to pomembnost zagotavljajo že igre same, saj je vsaka »zmaga« nagrajena s posebnimi učinki, čestitkami ..., poleg tega so računalniške igre pomemben vir vrednotenja v vrstniških pogovorih.

Problem teh igrice je, tako kot pri vseh zasvojenostih – zloraba, nenadzorovana uporaba, ki otroka sčasoma zasvoji. In tu se potem koristi od računalniških iger kar nekako izničijo, ostaja le še škoda. Otrok, ki preveč časa porabi za računalniške igrice, začne kmalu kazati vse tipične znake zasvojenosti: ne more se odtrgati od računalnika, postaja nemiren, razdražljiv, začne zanemarjati svoje dolžnosti (šolske, domače) in celo opuščati dejavnosti, s katerimi se je rad ukvarjal v prostem času (na primer šport) – vse to mu postane nezanimivo. Pri otroku, ki se zelo intenzivno posveča računalniškim igrice, posebej takšnim z nasilno vsebino, pa začnemo opazovati tudi neke osebnostne spremembe, ki starše kar začnejo skrbeti. Predvsem pazimo na povečanje otrokove nasilnosti. To ni slučajno: v igrah z nasilno vsebino, ki jih otrok igra kar naprej, je praviloma edini način za reševanje konfliktov nasilje – in otrok začne to izkušnjo nehote prenašati tudi v vsakdanje življenje. Druga posebnost je neki poseben nemir, ki otroka sili k temu, da neprestano nekaj počne. V igrice je pomembna pač samo »akcija«, delovanje, v takih igrice ni prostora za kvaliteten medosebni odnos – in otrok počasi začne izgubljati občutek za ta odnos, postaja »hladen«, nečloveški (Žorž, 2008).

2.2.5 Odvisnost od televizije

Televizija je bila revolucija v razvoju medijev, saj nam je s svojo dostopnostjo odprla in približala nove svetove. Živimo v času, ko ima marsikje vsak član gospodinjstva svoj televizijski sprejemnik in marsikje je vsak sprejemnik povezan v kabelski sistem. Znanje tujih jezikov je s kabelsko televizijo dobilo čisto nov pomen. Televizija je vir informacij, stik z dogodki in ljudmi na drugem koncu zemeljske oble, zvočno ozadje, zdravilo proti osamljenosti, sredstvo za izpolnitev sicer neuresničljivih sanj, uspavalo in še marsikaj. Na televizijo so vezani še drugi mediji, kot denimo video in video igre. Nastale so nove

znanstvene stroke, ki preučujejo ta medij in načine, kako čim bolj učinkovito pritegniti gledalce. Marsikdo se zaveda, da pred televizijo preživi preveč časa, a hkrati tudi spozna, da se od nje ne more zlahka odtrgati. Nič ne nadomesti občutka sproščenosti in zadovoljstva, ki ga daje gledanje televizije (Čebašek-Travnik, 2003).

2.2.6 Zasvojenost z mobilnim telefonom

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

2.3 RAČUNALNIŠKE IGRE

Računalniška igra je računalniški program, ki se ga uporablja za razvedrilo in zabavo. So vrsta videoiger, ki jih po navadi poganjajo osebni računalniki in predstavljajo pomembno ter hitro rastoče področje uporabe računalnikov. Na voljo je veliko raznovrstnih računalniško nadzorovanih iger, pri katerih je računalnik lahko nasprotnik človeškemu igralcu. Računalniške igre običajno uporabljajo hitro animirano grafiko na zaslonu in sintetiziran zvok.

Razvoj mikroprocesorja sredi sedemdesetih let je botroval nastanku komercialnih računalniških iger. Hitro so postale zelo priljubljene arkadne igrice, ki so uporabljale namenske čipe. Na voljo je cela paleta iger: od šaha do simulacije bojnega letala ali vesoljskega plovila. Nekatere izmed najbolj priljubljenih računalniških iger v zgodnjih devetdesetih letih so bile *Wolfenstein 3D* in *Doom* razvijalca id Software. Zasnovane so bile za igranje preko omrežja, vključno z internetom. Ko so uporabniki z id-ovo pomočjo ustvarili svoje lastne dodatke igram, se je okrog teh iger razvila cela subkultura (https://sl.wikipedia.org/wiki/Ra%C4%8Dunalni%C5%A1ka_igra, dostopno 15. 1. 2020).

2.3.1 Simulacije

Njihov cilj je čim bolj verno simuliranje aktivnosti iz »resničnega življenja«, sem sodijo športne, avtomobilske in letalske simulacije, pa tudi poslovne simulacije, pri katerih igralčeve poslovne odločitve oblikujejo sistem (npr. mesto, bolnišnica ali športno moštvo). Po mnenju nekaterih je vsaka igra na nek način simulacija, razlike med njimi so le v tem, do kakšne mere je »resnična« aktivnost poenostavljena na račun zabavnosti. Z besedo simulacija v praksi označujemo predvsem igre, ki so bile ustvarjene z namenom simuliranja.

2.3.2 Strateške igre

Poudarek je na upravljanju s sredstvi za doseg določenega cilja in izkoriščanju informacij o nasprotnikih. Strategije delimo na realno časovne in potezne, ki se razlikujejo v dinamiki, skupen pa jim je pogled s ptičje perspektive na igralno polje. Potezne strateške igre so približek namiznih strategij.

2.3.3 Akcijske igre

Poudarek je na fizičnem izzivu, te igre preskušajo igralčeve reflekse in koordinacijo, saj mora igralec za uspešno izvedbo akcije pravočasno pritisniti določeno zaporedje gumbov in/ali s kurzorjem naciljati objekt v igri. Pomemben element je igralčev lik ali avatar, akcijske videoigre ločimo po pogledu na prvoosebne strelske igre, pri katerih igralec spremlja dogajanje skozi avatarjeve oči, in tretjeosebne.

2.3.4 Igre igranja vlog

Igre igranja vlog: njihova glavna značilnost je upravljanje z igralčevim likom (ali več liki), ki z napredovanjem pridobivajo nove lastnosti, kar jim omogoča reševanje nadaljnjih izzivov. Zvrst je močno povezana s fantazijsko književnostjo in namiznim igranjem vlog, vendar je poudarek bolj na lastnostih likov kot na njihovi vlogi v igranem svetu ter pripovedovanju zgodb. Te tradicionalne zvrsti se intenzivno razvijajo in prepletajo, saj kompleksne igre, ki jih omogoča sodobna računalniška tehnologija, pogosto mešajo elemente dveh ali več zvrsti. Elementi igranja vlog se na primer pojavljajo v posameznih naslovih vseh drugih zvrsti, od simulacij do strategij.

Nekatere druge, manj formalno definirane zvrsti so:

2.3.5 Kratkočasne (casual) igre

- intuitivne, manj zahtevne igre, ki ne zahtevajo dolgoročneje pozornosti

2.3.6 Miselne igre

- poudarek je na reševanju ugank, prepoznavanju vzorcev ipd., namesto fizične aktivnosti

2.3.7 Izobraževalne igre

- izkoriščajo pozornost, ki jo pritegne aktivnost igranja, za posredovanje izobraževalnih vsebin

(https://sl.wikipedia.org/wiki/Zvrst_videoigre, dostopno 22. 1. 2020).

3 OSREDNJI DEL

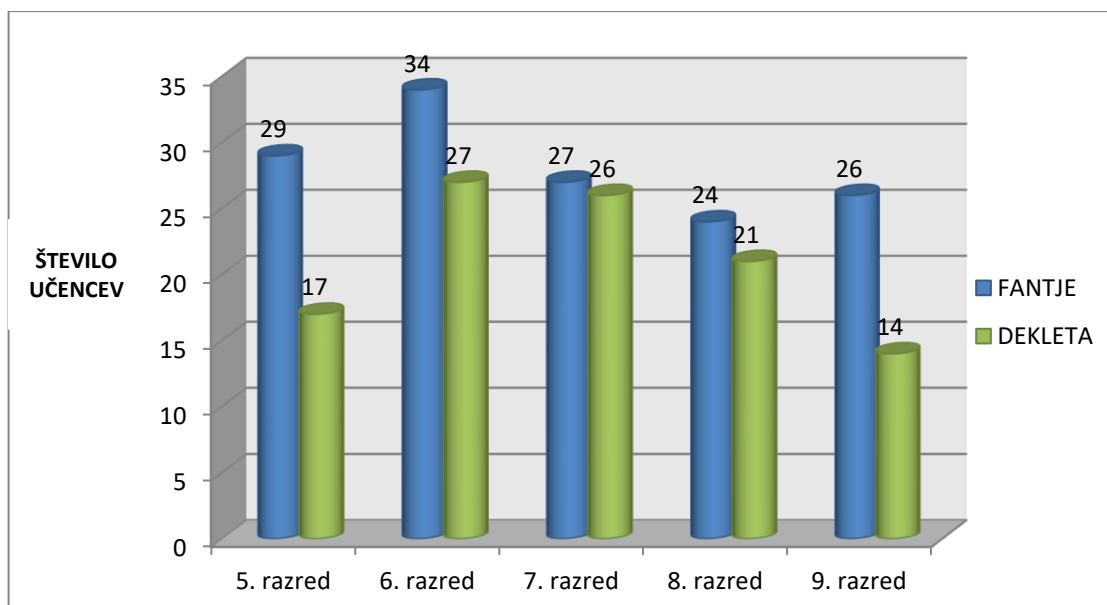
3.1 REZULTATI IN INTERPRETACIJA ANKETE

Anketirala sva 245 učenk in učencev naše šole, in sicer od 5. do 9. razreda.

Tabela 1: Število anketiranih po razredih.

	5. razred	6. razred	7. razred	8. razred	9. razred
FANTJE	29	34	27	24	26
DEKLETA	17	27	26	21	14
Skupaj	46	61	53	45	40

Graf 1: Število anketiranih po razredih.



3.1.1 Ali imaš v svoji sobi računalnik?

Tabela 2: Računalnik je v moji sobi.

	5. r - FANTJE		5. r - DEKLETA		6. r - FANTJE		6. r - DEKLETA		7. r - FANTJE		7. r - DEKLETA	
	število	%	število	%	število	%	število	%	število	%	število	%
DA	16	55,17	6	35,30	19	55,88	14	51,85	17	62,96	17	65,38
NE	12	41,38	9	52,94	14	41,18	12	44,45	10	37,04	9	34,62
NIMAM SVOJE SOBE	1	3,45	2	11,76	1	2,94	1	3,70	0	0	0	0
Skupaj	29	100	17	100	34	100	27	100	27	100	26	100

	8. r - FANTJE		8. r - DEKLETA		9. r - FANTJE		9. r - DEKLETA	
	število	%	število	%	število	%	število	%
DA	12	50	18	85,71	22	84,62	9	64,29
NE	11	45,83	3	14,29	4	15,38	5	35,71
NIMAM SVOJE SOBE	1	4,17	0	0	0	0	0	0
Skupaj	24	100	21	100	26	100	14	100

Graf 2: Računalnik je v moji sobi.

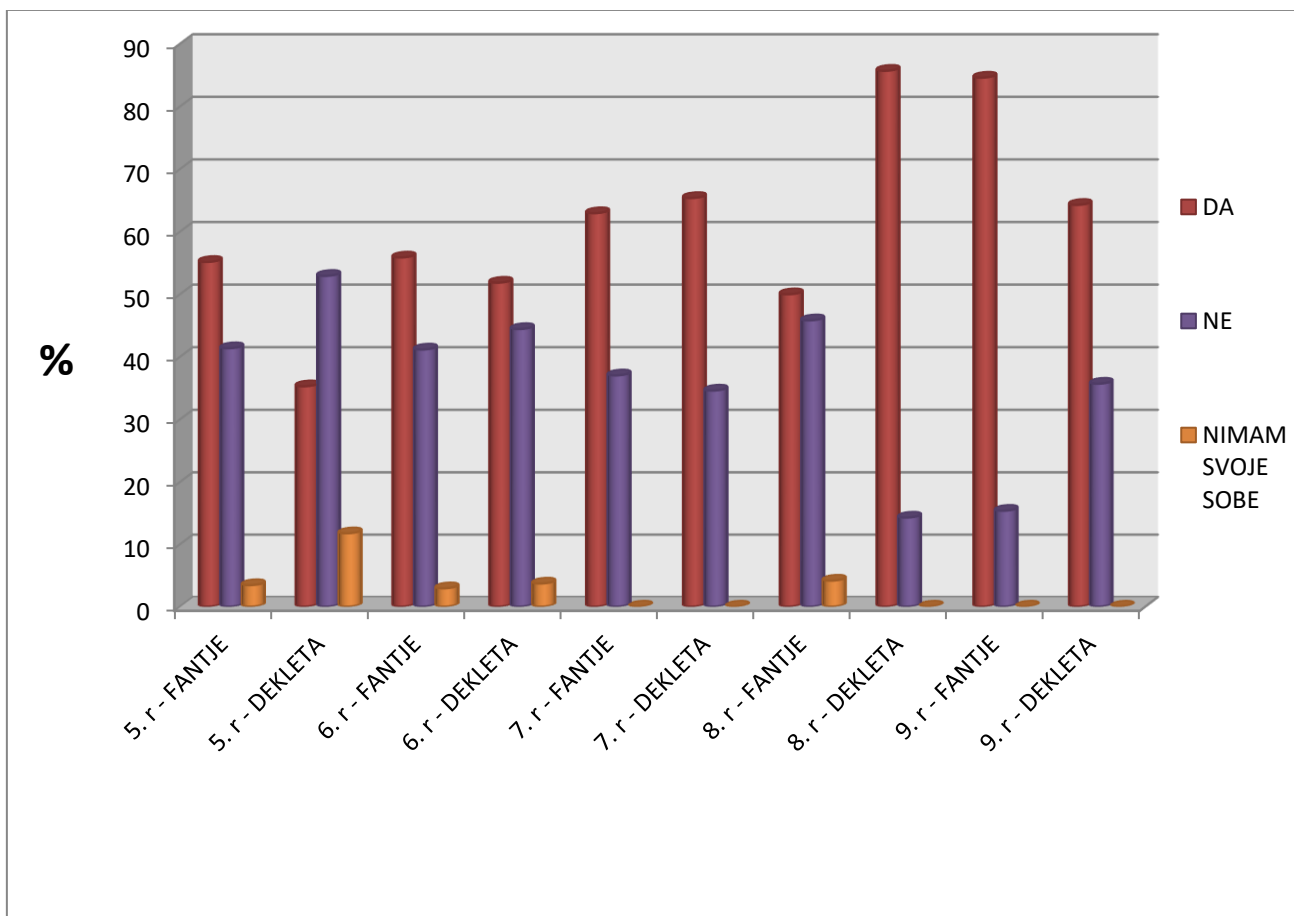


Tabela in graf številka 1 ter tabela in graf številka 2 prikazujejo podatke o tem, koliko učenk in učencev od 5. do 9. razreda naše šole ima računalnik v svoji sobi. Odgovarjali so na vprašanje zaprtega tipa: »Ali imaš v svoji sobi računalnik?«. Navedeni odgovori so bili: da, ne in nimam svoje sobe. V 5. in 6. razredu so fantje in dekleta odgovorili, da ima okrog 50 % učenk ali učencev v svoji sobi računalnik, polovica pa jih je odgovorila, da ga nima. V višjih razredih se ta podatek spremeni, kajti večji del učenk in učencev ima v sobi računalnik (8. razred dekleta ter 9. razred dekleta in fantje). Predvideva, da v višjih razredih potrebujejo računalnik za potrebe šolskega dela in jih imajo zato v svojih sobah.

3.1.2 Ali igraš računalniške igre (računalnik, telefon, igralna konzola)?

Tabela 3: Igranje računalniških iger med fanti.

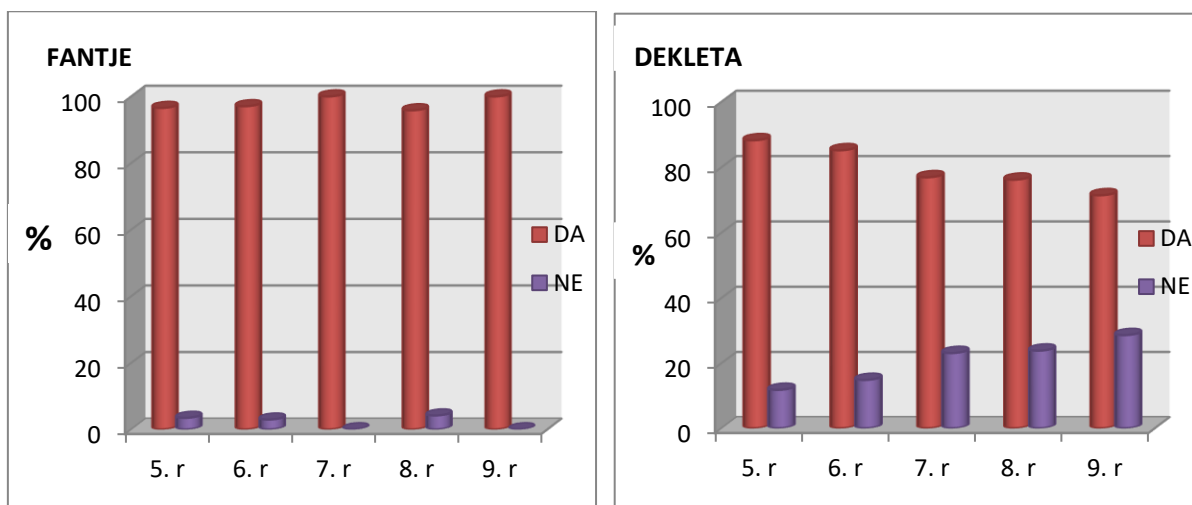
FANTJE	5. razred		6. razred		7. razred		8. razred		9. razred	
	število	%	število	%	število	%	število	%	število	%
DA	28	96,55	33	97,06	27	100	23	95,83	26	100
NE	1	3,46	1	2,94	0	0	1	4,17	0	0
Skupaj	29	100	34	100	27	100	24	100	26	100

Tabela 4: Igranje računalniških iger med dekleti.

DEKLETA	5. razred		6. razred		7. razred		8. razred		9. razred	
	število	%	število	%	število	%	število	%	število	%
DA	15	88,24	23	85,19	20	76,92	16	76,19	10	71,43
NE	2	11,76	4	14,81	6	23,08	5	23,81	4	28,57
Skupaj	17	100	27	100	26	100	21	100	14	100

Graf 3: Igranje računalniških iger med fanti.

Graf 4: Igranje računalniških iger med dekleti.



Pri vprašanju, ali igraš računalniške igre (računalnik, telefon, igralna konzola), so fantje v vseh razredih najpogosteje obkrožili da. Na grafu 3 je razvidno, da odgovori DA v vseh razredih pri fantih presegajo 90 %. Pri dekletih je ta odstotek malo nižji (pod 90 %). Predvidevava, da je ta odgovor zastopan pri dekletih v manjši zasedbi zaradi tega, ker so fantje bolj »obsedeni« z računalniškimi igrami že od malih nog. Dekleta pa v tej starosti verjetno več časa porabijo za druženje, ličenje, branje ... Lahko pa iz grafa razberemo, da tudi dekleta velikokrat posežejo po igranju računalniških iger.

3.1.3 Koliko časa preživiš na računalniku, telefonu, igralni konzoli?

ČEZ TEDEN

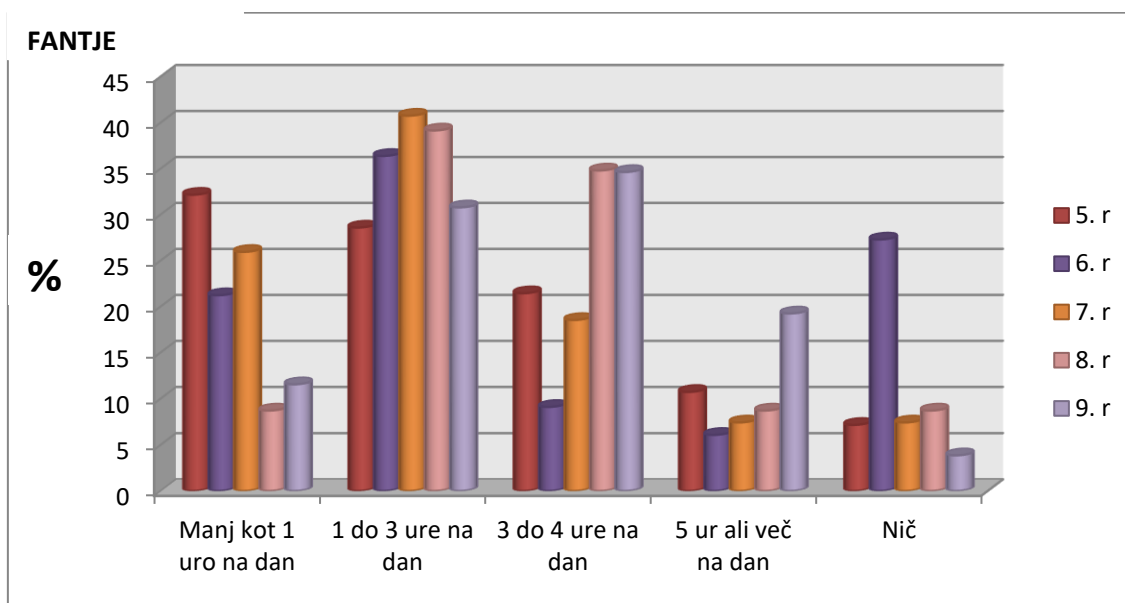
Tabela 5: Med tednom preživet čas pred elektronskimi napravami – fantje.

FANTJE	5. razred		6. razred		7. razred		8. razred		9. razred	
	število	%	število	%	število	%	število	%	število	%
Manj kot 1 uro na dan	9	32,14	7	21,21	7	25,92	2	8,69	3	11,53
1 do 3 ure na dan	8	28,57	12	36,36	11	40,74	9	39,14	8	30,76
3 do 4 ure na dan	6	21,43	3	9,09	5	18,52	8	34,79	9	34,61
5 ur ali več na dan	3	10,72	2	6,06	2	7,41	2	8,69	5	19,23
Nič	2	7,14	9	27,28	2	7,41	2	8,69	1	3,84
Skupaj	28	100	33	100	27	100	23	100	26	100

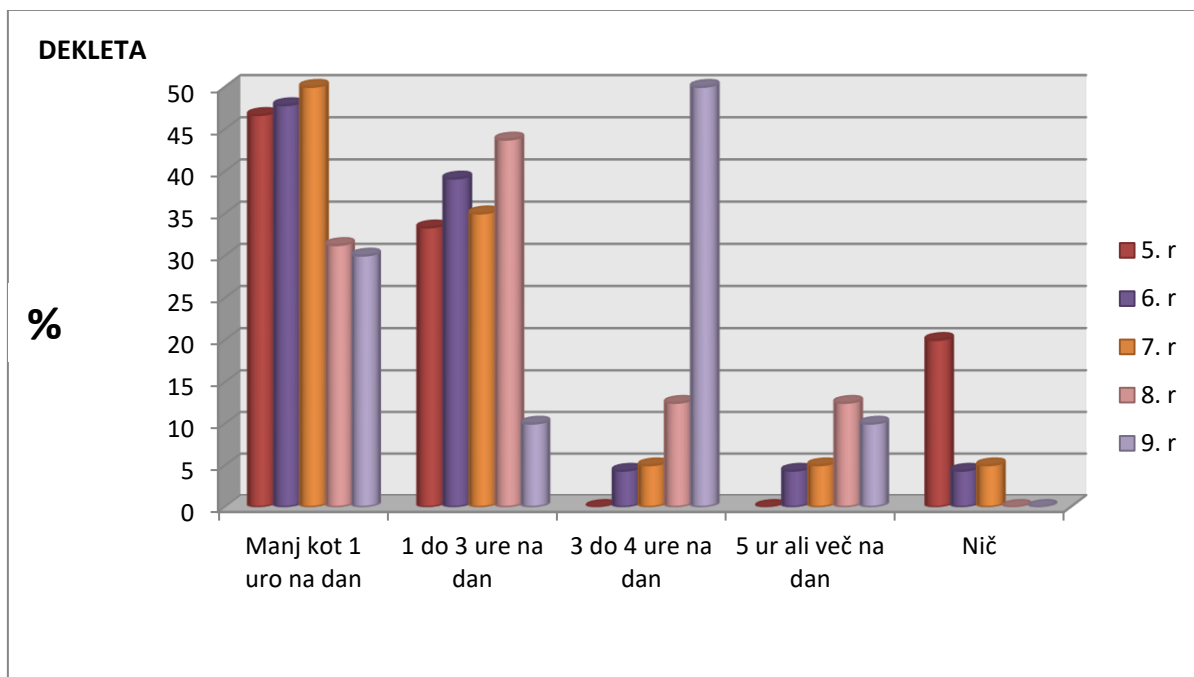
Tabela 6: Med tednom preživet čas pred elektronskimi napravami – dekleta.

DEKLETA	5. razred		6. razred		7. razred		8. razred		9. razred	
	število	%	število	%	število	%	število	%	število	%
Manj kot 1 uro na dan	7	46,67	11	47,82	10	50	5	31,25	3	30
1 do 3 ure na dan	5	33,33	9	39,13	7	35	7	43,75	1	10
3 do 4 ure na dan	0	0	1	4,35	1	5	2	12,5	5	50
5 ur ali več na dan	0	0	1	4,35	1	5	2	12,5	1	10
Nič	3	20	1	4,35	1	5	0	0	0	0
Skupaj	15	100	23	100	20	100	16	100	10	100

Graf 5: Med tednom preživet čas pred elektronskimi napravami – fantje.



Graf 6: Med tednom preživet čas pred elektronskimi napravami – dekleta.



Zanimivo je, da so pri vprašanju, koliko časa preživiš na računalniku, telefonu, igralni konzoli, v večji meri fantje ogromno časa na teh napravah, kar smo že pri zgornjem vprašanju zaznali. Dekleta v vseh razredih so tudi odgovorila, da so čez teden manj kot 1 uro na dan na elektronskih napravah. Tu lahko prištevamo zraven tudi iskanje podatkov na računalniku za šolo, kakšne druge dejavnosti, ki niso povezane z računalniškimi igrami. Dekleta v 9. razredu so odgovorila najštevilčnejše, da so za temi napravami med tednom od 5 ur ali več. Mnenja sva, da dekleta iščejo kakšne podatke, so na družbenih omrežjih, ne samo, da igrajo računalniške igre.

Pri fantih pa je številčnejši odgovor, da med tednom porabijo za elektronske naprave od 1 do 3 ure na teden. Meniva, da zaradi tega, ker fantje so že pri prejšnjem vprašanju množično odgovorili, da igrajo računalniške igre. Seveda pa verjetno tudi brskajo kaj po internetu, iščejo kakšne podatke, so na družbenih omrežjih ...

ČEZ VIKEND

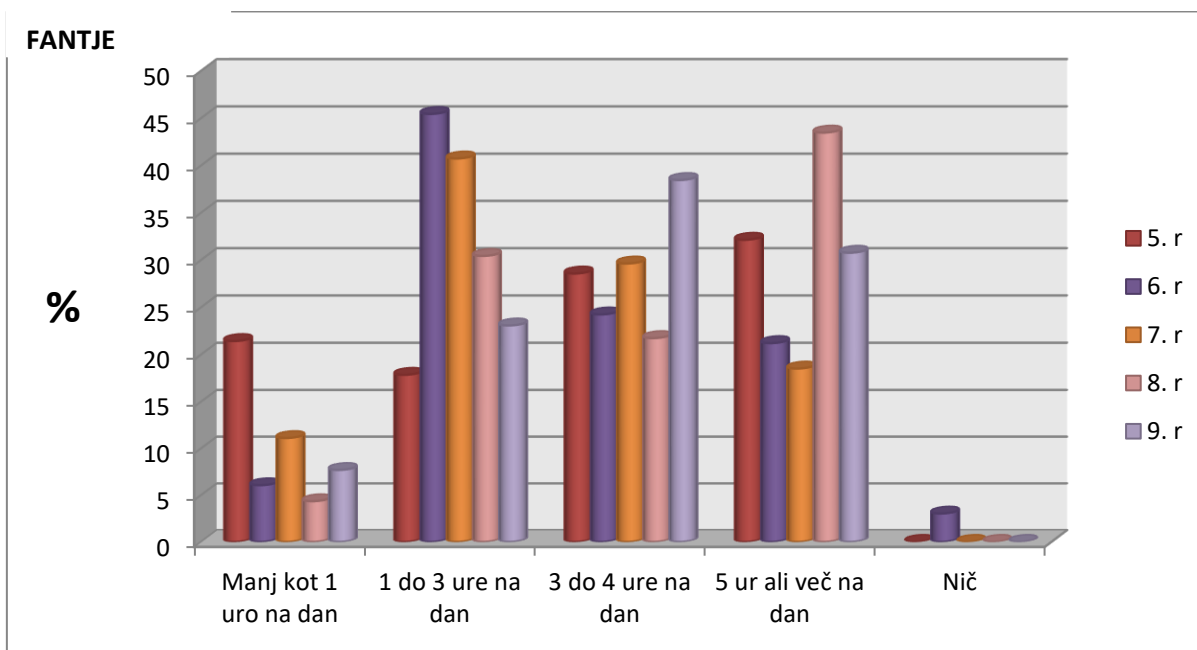
Tabela 7: Med vikendom preživet čas pred elektronskimi napravami – fantje.

FANTJE	5. razred		6. razred		7. razred		8. razred		9. razred	
	število	%	število	%	število	%	število	%	število	%
Manj kot 1 uro na dan	6	21,43	2	6,06	3	11,11	1	4,35	2	7,69
1 do 3 ure na dan	5	17,86	15	45,46	11	40,74	7	30,43	6	23,08
3 do 4 ure na dan	8	28,57	8	24,24	8	29,62	5	21,74	10	38,46
5 ur ali več na dan	9	32,14	7	21,21	5	18,51	10	43,48	8	30,77
Nič	0	0	1	3,03	0	0	0	0	0	0
Skupaj	28	100	33	100	27	100	23	100	26	100

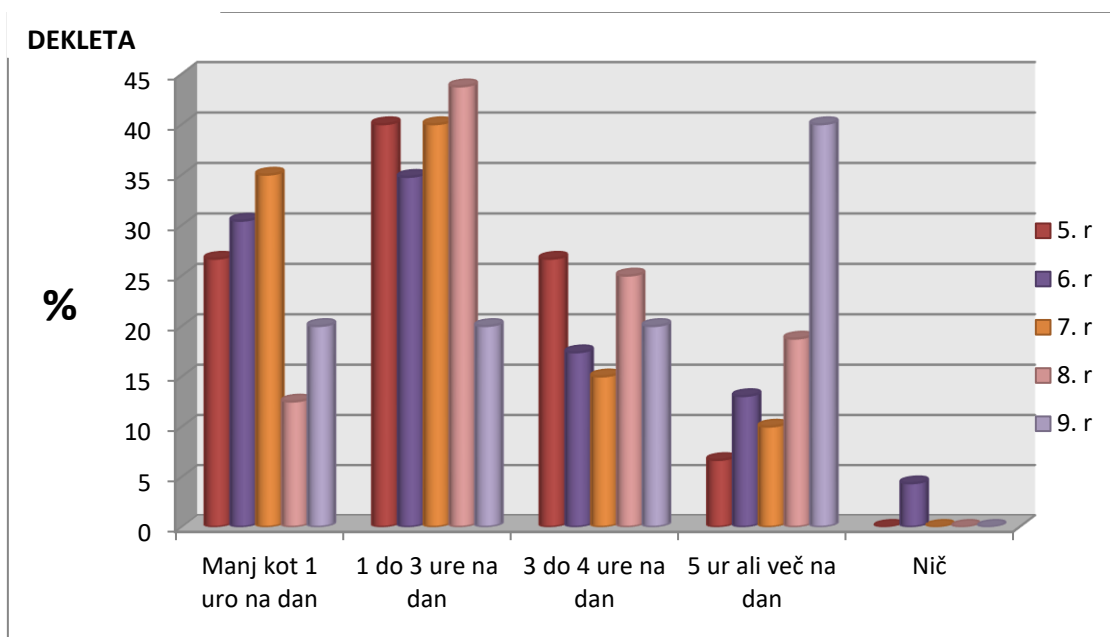
Tabela 8: Med vikendom preživet čas pred elektronskimi napravami – dekleta.

DEKLETA	5. razred		6. razred		7. razred		8. razred		9. razred	
	število	%	število	%	število	%	število	%	število	%
Manj kot 1 uro na dan	4	26,67	7	30,44	7	35	2	12,5	2	20
1 do 3 ure na dan	6	40	8	34,78	8	40	7	43,75	2	20
3 do 4 ure na dan	4	26,67	4	17,39	3	15	4	25	2	20
5 ur ali več na dan	1	6,66	3	13,04	2	10	3	18,75	4	40
Nič	0	0	1	4,35	0	0	0	0	0	0
Skupaj	15	100	23	100	20	100	16	100	10	100

Graf 7: Med vikendom preživet čas pred elektronskimi napravami – fantje.



Graf 8: Med vikendom preživet čas pred elektronskimi napravami – dekleta.



Čez vikend se pa ta krivulja pomakne v desno, kajti fantje in dekleta še več časa kot čez teden namenijo elektronskim napravam.

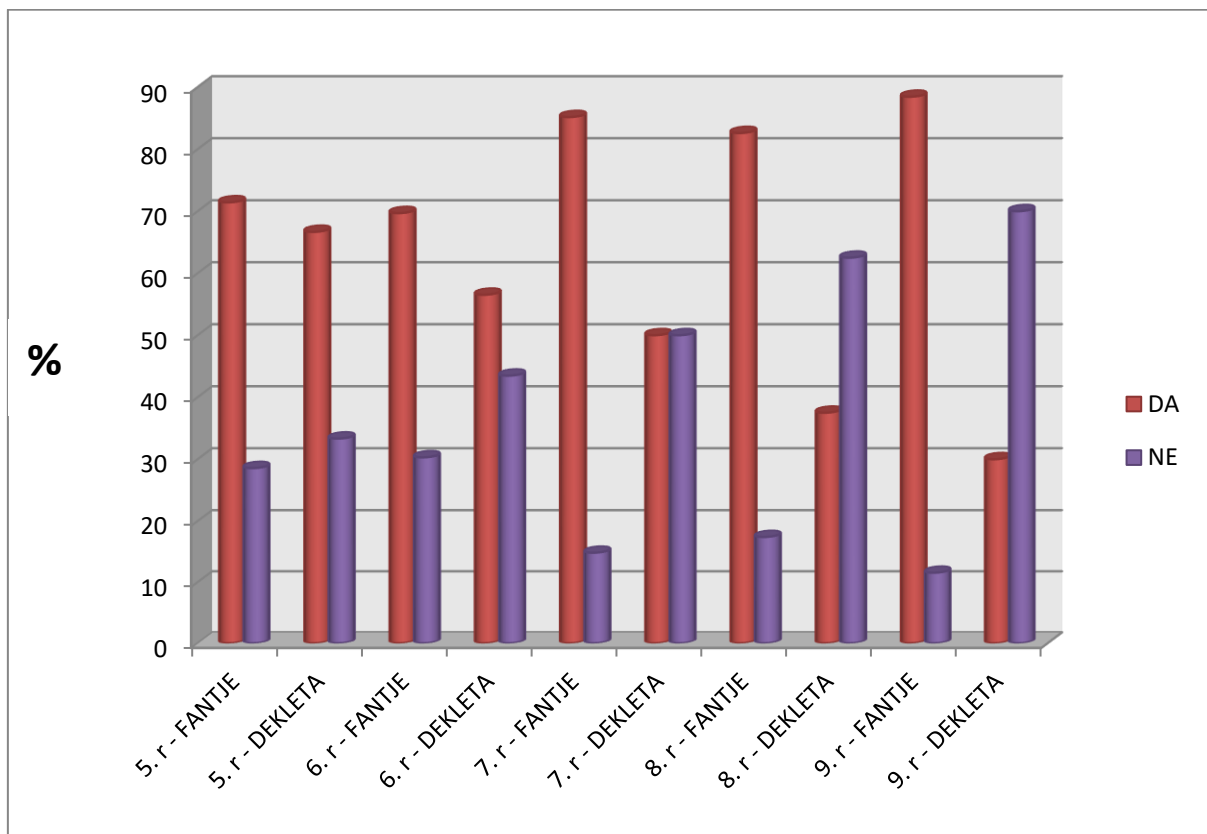
3.1.4 Ali meniš, da si si iz iger naučil/a česa koristnega?

Tabela 9: Igranje iger – korist.

	5. r - FANTJE		5. r - DEKLETA		6. r - FANTJE		6. r - DEKLETA		7. r - FANTJE		7. r - DEKLETA	
	število	%	število	%	število	%	število	%	število	%	število	%
DA	20	71,43	10	66,67	23	69,70	13	56,52	23	85,19	10	50
NE	8	28,57	5	33,33	10	30,30	10	43,48	4	14,81	10	50
Skupaj	28	100	15	100	33	100	23	100	27	100	20	100

	8. r - FANTJE		8. r - DEKLETA		9. r - FANTJE		9. r - DEKLETA	
	število	%	število	%	število	%	število	%
DA	19	82,61	6	37,5	23	88,46	3	30
NE	4	17,39	10	62,5	3	11,54	7	70
Skupaj	23	100	16	100	26	100	10	100

Graf 9: Igranje iger – korist.



Analiza odgovorov glede na to, če meniš, da si se iz iger naučil/a kaj koristnega, je pokazala, da so učenke in učenci mnenja, da se pri igranju računalniških iger naučiš kaj koristnega (angleški jezik, miselne igre ...).

3.1.5 Kako se počutiš med igranjem računalniških iger?

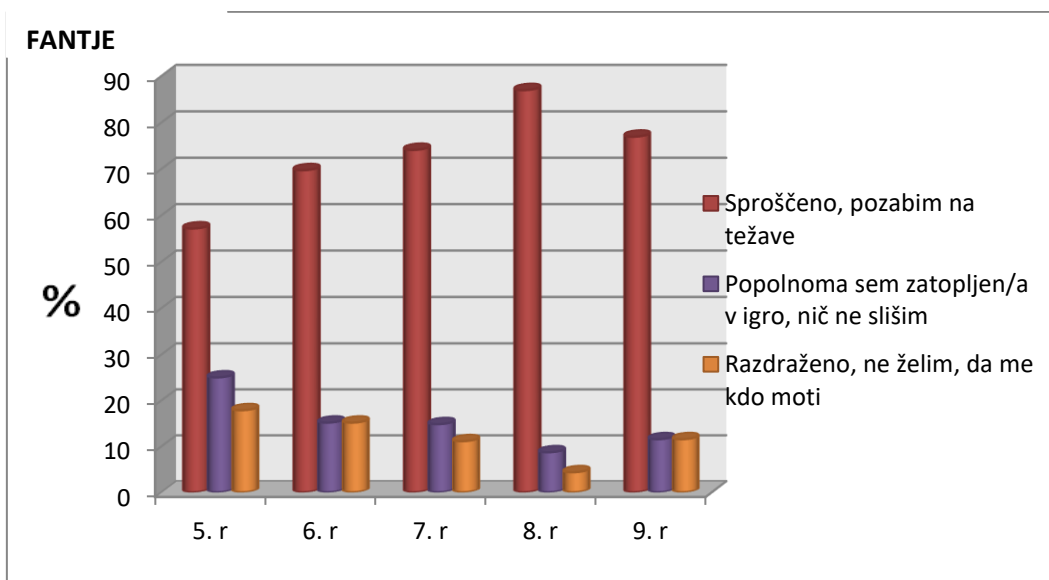
Tabela 10: Počutje med igranjem iger – fantje.

FANTJE	5. razred		6. razred		7. razred		8. razred		9. razred	
	število	%	število	%	število	%	število	%	število	%
Sproščeno, pozabim na težave	16	57,14	23	69,70	20	74,08	20	86,96	20	76,92
Popolnoma sem zatopljen/a v igro, nič ne slišim	7	25	5	15,15	4	14,81	2	8,69	3	11,54
Razdraženo, ne želim, da me kdo moti	5	17,86	5	15,15	3	11,11	1	4,35	3	11,54
<i>Skupaj</i>	<i>28</i>	<i>100</i>	<i>33</i>	<i>100</i>	<i>27</i>	<i>100</i>	<i>23</i>	<i>100</i>	<i>26</i>	<i>100</i>

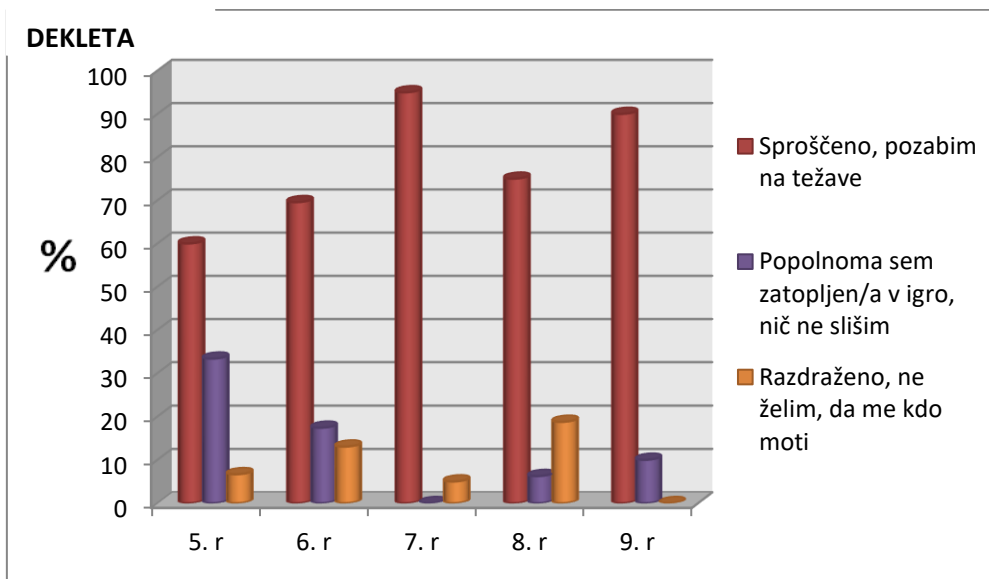
Tabela 11: Počutje med igranjem iger – dekleta.

DEKLETA	5. razred		6. razred		7. razred		8. razred		9. razred	
	število	%	število	%	število	%	število	%	število	%
Sproščeno, pozabim na težave	9	60	16	69,57	19	95	12	75	9	90
Popolnoma sem zatopljen/a v igro, nič ne slišim	5	33,33	4	17,39	0	0	1	6,25	1	10
Razdraženo, ne želim, da me kdo moti	1	6,67	3	13,04	1	5	3	18,75	0	0
<i>Skupaj</i>	<i>15</i>	<i>100</i>	<i>23</i>	<i>100</i>	<i>20</i>	<i>100</i>	<i>16</i>	<i>100</i>	<i>10</i>	<i>100</i>

Graf 10: Počutje med igranjem iger – fantje.



Graf 11: Počutje med igranjem iger – dekleta.



Analiza podatkov glede na to, kako se počutijo med igranjem računalniških iger, je pokazala, da je obema spoloma in v vseh razredih pomembno, da se med igranjem računalniških iger počutijo sproščeno in pozabijo na težave. Malo slabše sta zastopana odgovora: popolnoma sem zatopljen/a v igro, nič ne slišim ter razdraženo, ne želim, da me kdo moti. Ti odgovori kažejo na to, da se z igranjem računalniških iger vsi anketiranci malo sprostijo. Zato pa je nevarno, da se to preraste v zasvojenost. Če je prisoten zdrav razum, vedo, kdaj morajo odnehati ali pa jih kontrolirajo starši, kar je tudi pri mlajših in starejših anketirancih zelo pomembno.

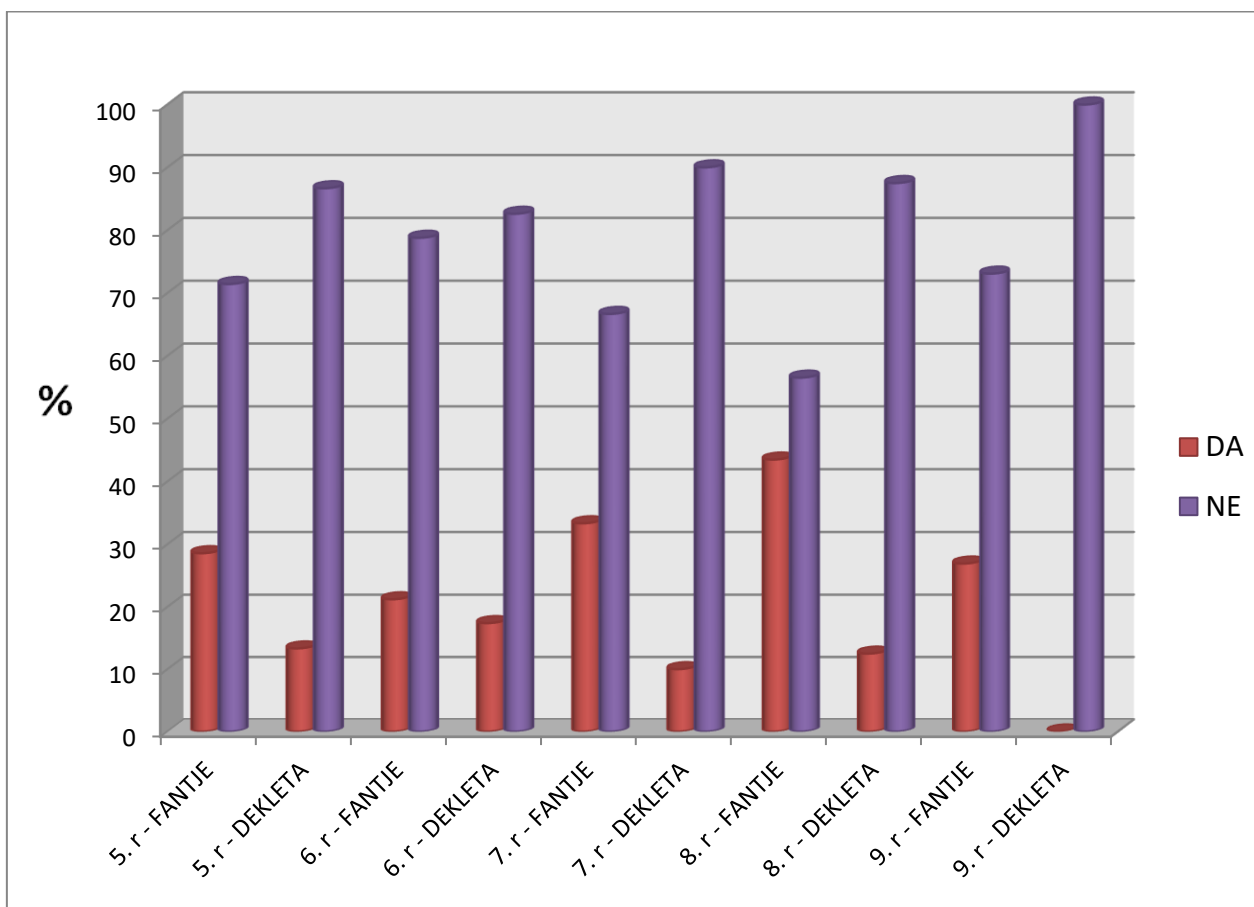
3.1.6 Meniš, da tvoje igranje iger vpliva na odnose v družini in s prijatelji?

Tabela 12: Vpliv igranja iger na odnose v družini in s prijatelji.

	5. r - FANTJE		5. r - DEKLETA		6. r - FANTJE		6. r - DEKLETA		7. r - FANTJE		7. r - DEKLETA	
	število	%	število	%	število	%	število	%	število	%	število	%
DA	8	28,57	2	13,33	7	21,21	4	17,39	9	33,33	2	10
NE	20	71,43	13	86,67	26	78,79	19	82,61	18	66,67	18	90
Skupaj	28	100	15	100	33	100	23	100	27	100	20	100

	8. r - FANTJE		8. r - DEKLETA		9. r - FANTJE		9. r - DEKLETA	
	število	%	število	%	število	%	število	%
DA	10	43,48	2	12,5	7	26,92	0	0
NE	13	56,52	14	87,5	19	73,08	10	100
Skupaj	23	100	16	100	26	100	10	100

Graf 12: Vpliv igranja iger na odnose v družini in s prijatelji.



Iz tabele številka 12 in grafa številka 12 je razvidno, da so fantje in dekleta mnenja, da igranje računalniških iger in namenjen čas za to, ne vpliva na odnose v družini in s prijatelji. Najino mnenje je, da včasih pride zaradi tega do kakšnih nesoglasij doma. Pri prijateljih pa se kaže v tem, da imamo manj časa za njih.

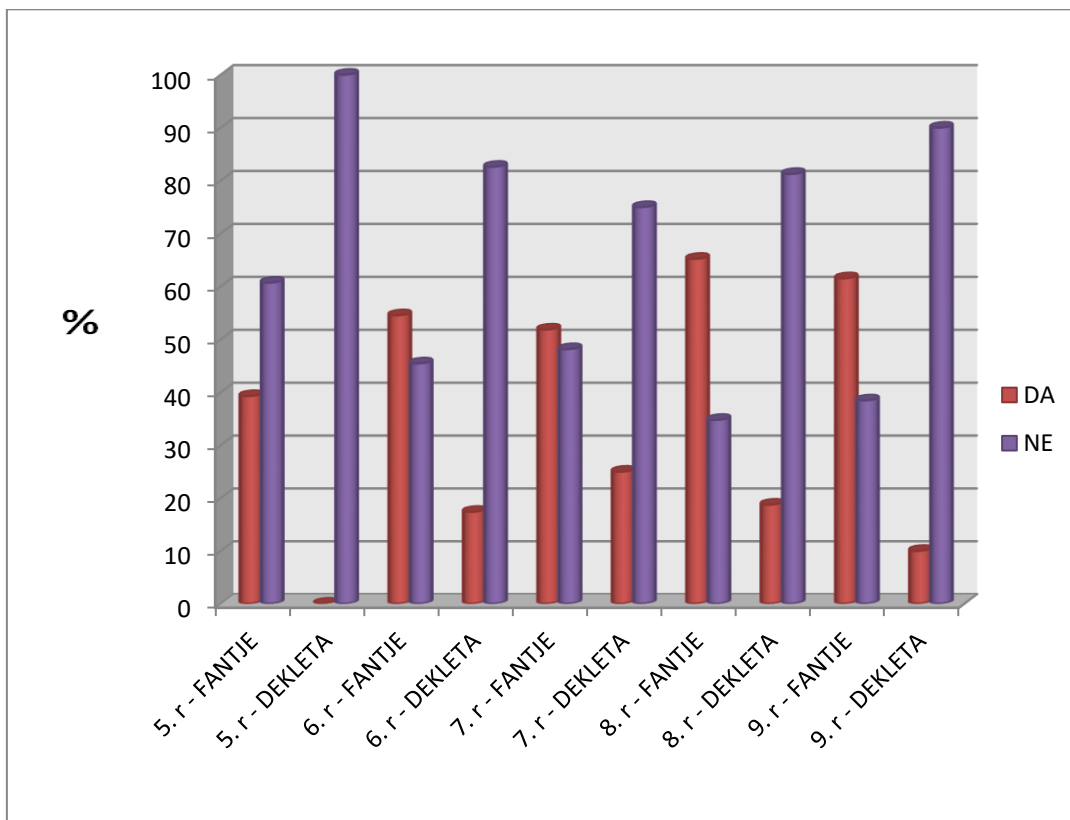
3.1.7 Ali nakupuješ računalniške, video igre?

Tabela 13: Nakupovanje računalniških, video iger.

	5. r - FANTJE		5. r - DEKLETA		6. r - FANTJE		6. r - DEKLETA		7. r - FANTJE		7. r - DEKLETA	
	število	%	število	%	število	%	število	%	število	%	število	%
DA	11	39,29	0	0	18	54,55	4	17,39	14	51,86	5	25
NE	17	60,71	15	100	15	45,45	19	82,61	13	48,14	15	75
Skupaj	28	100	15	100	33	100	23	100	27	100	20	100

	8. r - FANTJE		8. r - DEKLETA		9. r - FANTJE		9. r - DEKLETA	
	število	%	število	%	število	%	število	%
DA	15	65,22	3	18,75	16	61,54	1	10
NE	8	34,78	13	81,25	10	38,46	9	90
Skupaj	23	100	16	100	26	100	10	100

Graf 13: Nakupovanje računalniških, video iger.



Pri vprašanju, ali nakupuješ računalniške, video igre, so bili odgovori pri obeh razredih in pri obeh spolih različni. V večji meri so odgovarjali, da ne kupujejo računalniških iger. Veliko pa je obkrožilo odgovor da. Dekleta v 5. razredu so edina, ki ne kupujejo računalniških iger.

3.1.8 Koliko si pripravljen/a dati za nakup računalniške igre, video igre na mesec?

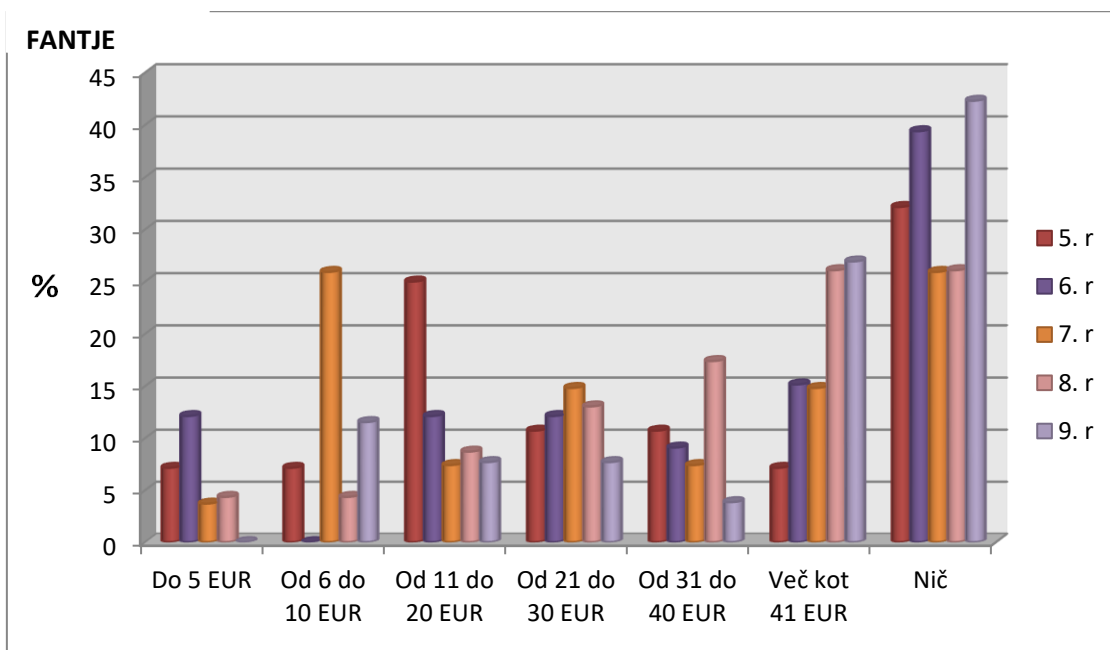
Tabela 14: Znesek, ki ga namenijo nakupu računalniških iger – fantje.

FANTJE	5. razred		6. razred		7. razred		8. razred		9. razred	
	število	%	število	%	število	%	število	%	število	%
Do 5 EUR	2	7,14	4	12,12	1	3,70	1	4,35	0	0
Od 6 do 10 EUR	2	7,14	0	0	7	25,93	1	4,35	3	11,54
Od 11 do 20 EUR	7	25	4	12,12	2	7,41	2	8,69	2	7,69
Od 21 do 30 EUR	3	10,72	4	12,12	4	14,81	3	13,04	2	7,69
Od 31 do 40 EUR	3	10,72	3	9,09	2	7,41	4	17,39	1	3,85
Več kot 41 EUR	2	7,14	5	15,15	4	14,81	6	26,09	7	26,92
Nič	9	32,14	13	39,40	7	25,93	6	26,09	11	42,31
Skupaj	28	100	33	100	27	100	23	100	26	100

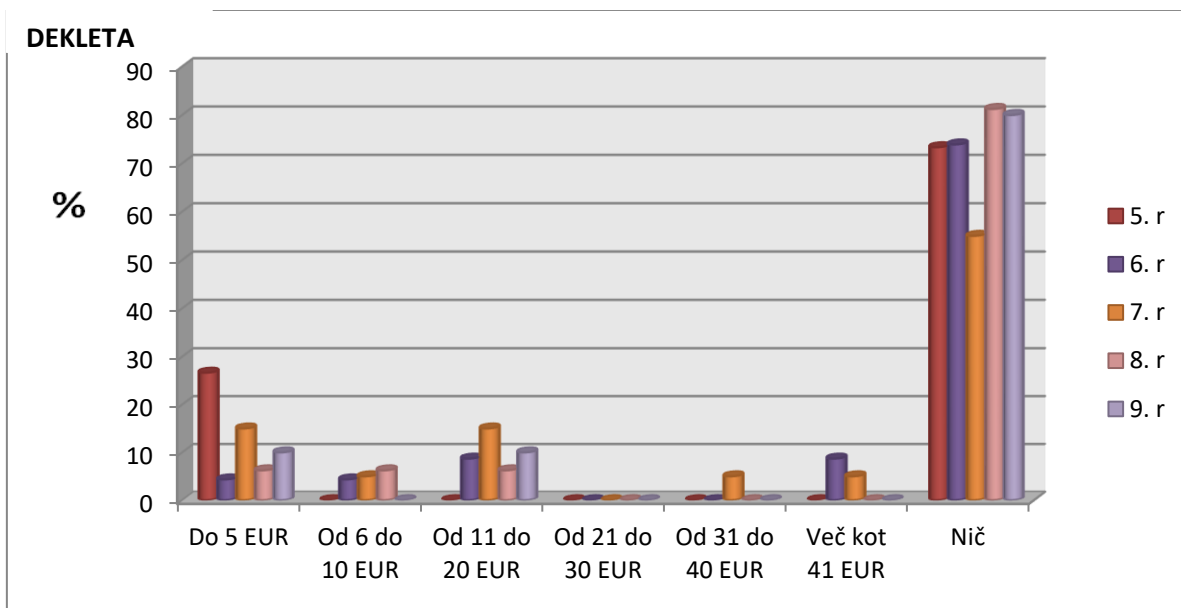
Tabela 15: Znesek, ki ga namenijo nakupu računalniških iger – dekleta.

DEKLETA	5. razred		6. razred		7. razred		8. razred		9. razred	
	število	%	število	%	število	%	število	%	število	%
Do 5 EUR	4	26,67	1	4,35	3	15	1	6,25	1	10
Od 6 do 10 EUR	0	0	1	4,35	1	5	1	6,25	0	0
Od 11 do 20 EUR	0	0	2	8,69	3	15	1	6,25	1	10
Od 21 do 30 EUR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Od 31 do 40 EUR	0	0	0	0	1	5	0	0	0	0
Več kot 41 EUR	0	0	2	8,69	1	5	0	0	0	0
Nič	11	73,33	17	73,92	11	55	13	81,25	8	80
Skupaj	15	100	23	100	20	100	16	100	10	100

Graf 14: Znesek, ki ga namenijo nakupu računalniških iger – fantje.



Graf 15: Znesek, ki ga namenjajo nakupu računalniških iger – dekleta.



Vprašanje – koliko si pripravljen/a dati za nakup računalniške igre, video igre na mesec, so odgovori fantov razpršeni (tudi več kot 40 EUR). Pri dekletih pa je ta odstotek nižji. Takšne rezultate sva predvidevala, kajti fantje imajo doma igralne konzole in za to so potrebne tudi posamezne igre, ki jih je potrebno dokupiti.

3.1.9 Katere računalniške igre (na računalniku, telefonu, igralni konzoli) igraš?

Tabela 16: Vrste računalniških iger – fantje.

IGRE	5. RAZRED	6. RAZRED	7. RAZRED	8. RAZRED	9. RAZRED
MINECRAFT	15	8	1	2	8
FORTNITE	12	18	13	9	6
BRAWL STARS	11	1	4	0	0
CLASH ROYALE	2	3	6	0	0
CS:GO	1	0	0	1	9
GTA 5	8	4	1	4	6
ROBLOX	4	5	0	3	3
NBA	3	0	3	4	1
FIFA	8	4	1	3	2
CALL OF DUTY	3	0	4	3	0
SIMS 4	1	0	0	0	0
PUBG	1	2	2	3	4
NEED FOR SPEED	3	0	1	5	4
FORZA HORIZON 4	0	3	0	0	4
DIRT RALLY	0	1	0	0	0
FARMING SIMULATOR 19	0	2	2	2	0
THE FOREST	0	1	0	0	0
CSR 2	0	1	0	0	0
PIANO TRILER	0	0	1	0	0
ROLEPLAY	0	0	1	0	0
MOTO GP	0	0	0	0	0
CLASH OF CLANS	0	0	3	5	0
ZOMBS ROYALE	0	0	0	1	0

Graf 16: Vrste računalniških iger – fantje.

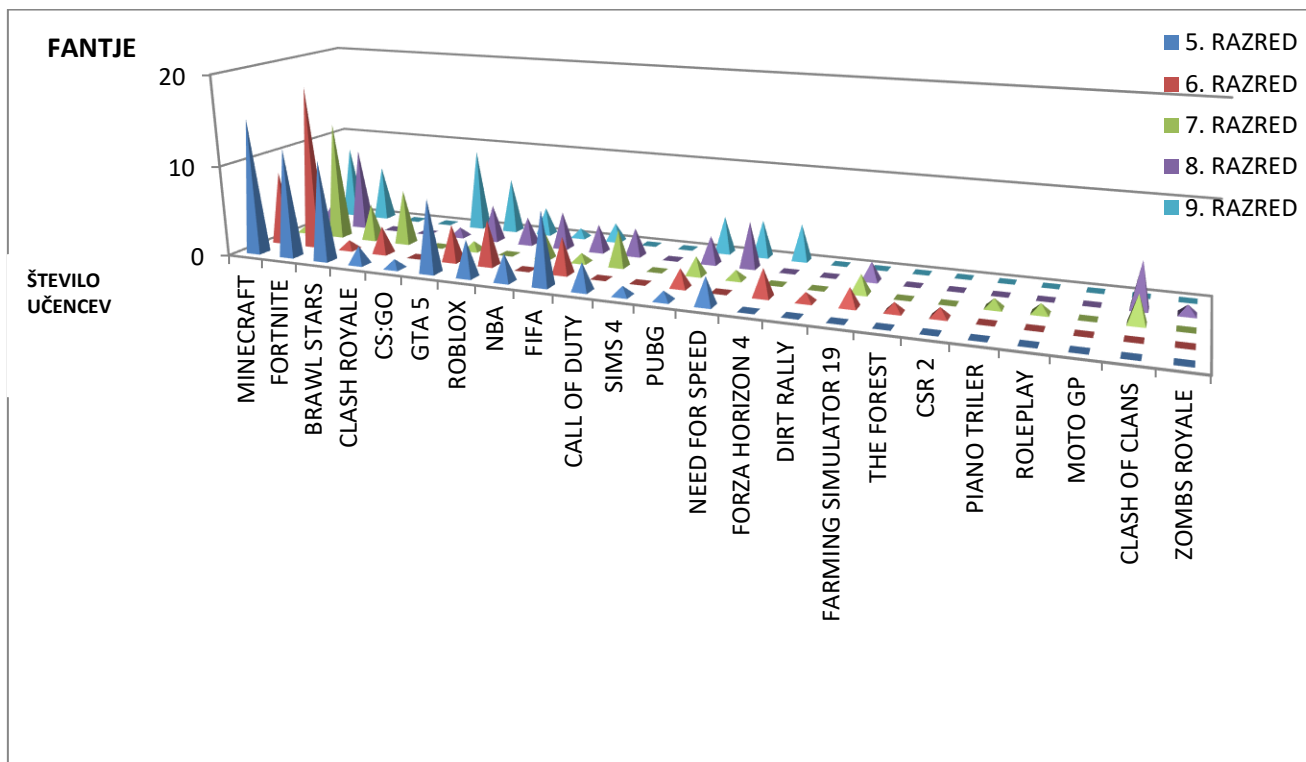
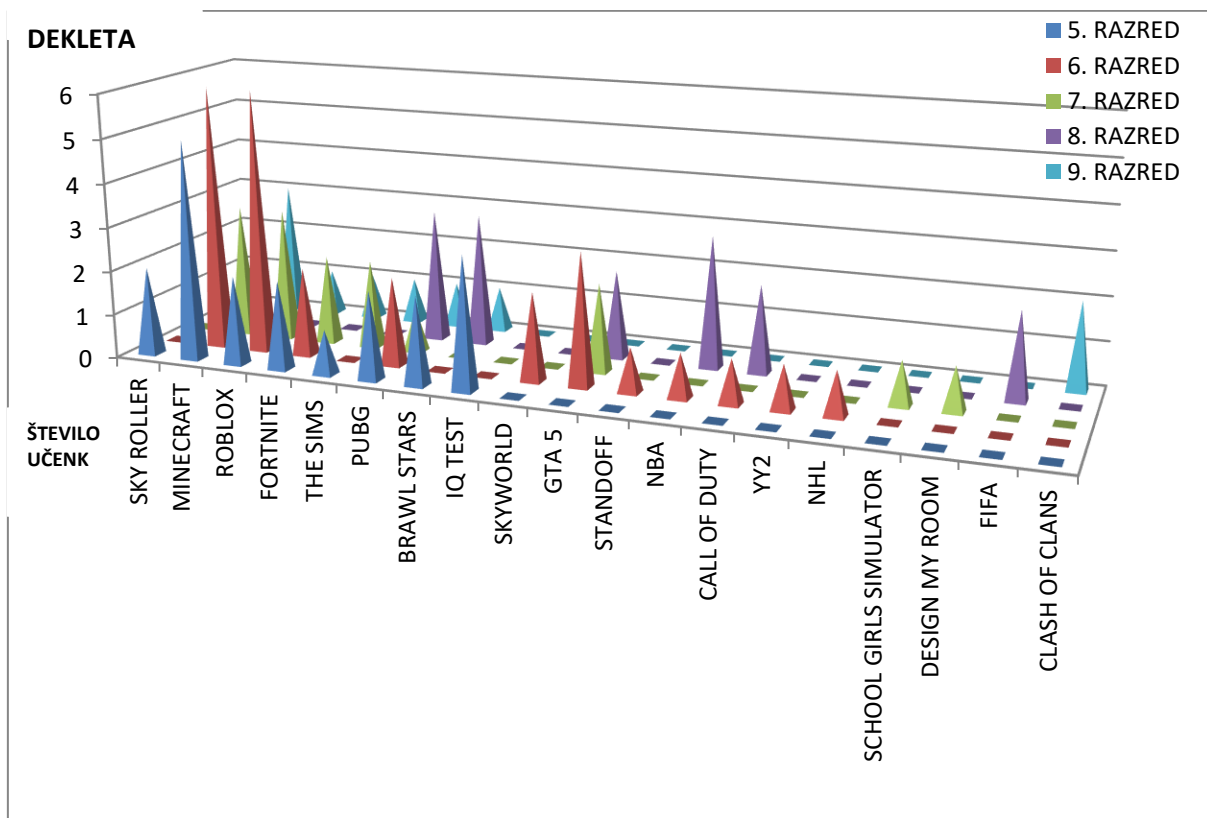


Tabela 17: Vrste računalniških iger – dekleta.

IGRE	5. RAZRED	6. RAZRED	7. RAZRED	8. RAZRED	9. RAZRED
SKY ROLLER	2	0	0	0	1
MINECRAFT	5	6	3	0	3
ROBLOX	2	6	3	0	1
FORTNITE	2	2	2	0	1
THE SIMS	1	0	2	0	1
PUBG	2	2	1	3	1
BRAWL STARS	2	0	0	3	1
IQ TEST	3	0	0	0	0
SKYWORLD	0	2	0	0	0
GTA 5	0	3	2	2	0
STANDOFF	0	1	0	0	0
NBA	0	1	0	3	0
CALL OF DUTY	0	1	0	2	0
YY2	0	1	0	0	0
NHL	0	1	0	0	0
SCHOOL GIRLS SIMULATOR	0	0	1	0	0
DESIGN MY ROOM	0	0	1	0	0
FIFA	0	0	0	2	0
CLASH OF CLANS	0	0	0	0	2

Graf 17: Vrste računalniških iger – dekleta.



Pri zadnjih dveh tabelah in grafih je razvidno, katere računalniške igre so zastopane pri fantih in dekletih v vseh razredih.

4 DISKUSIJE

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

H₁ = Fantje so bolj zainteresirani za igranje računalniških iger.

Trditev, da so fantje bolj zainteresirani za igranje računalniških iger, lahko potrdimo. Pri tem vprašanju so vsi fantje v vseh razredih imeli zastopan odgovor DA več kot 90 %. Fantje raje in v večji meri sežejo po računalniških igrah.

H₂ = Iz računalniških iger se naučimo kaj koristnega.

Domnevo, ki pravi, da se iz računalniških iger kaj naučimo, lahko v celoti potrdimo, saj se je pri odgovorih izkazalo, da je bil pritrdilni odgovor zastopan v višjih odstotkih. Anketiranci so verjetno mislili, da se z igranjem igrice izpopolniš v govorjenju tujega jezika, pri miselnih igrah lahko vadiš matematične uganke, slovnične zakonitosti itd.

H₃ = Anketiranci porabijo več časa za igranje računalniških igrice med vikendom.

Pri obeh spolih in v vseh razredih so nakazali, da med vikendom več časa namenijo igranju računalniških iger. S tem lahko zagotovo potrdimo našo četrto hipotezo, v kateri smo trdili, da anketiranci porabijo več časa za igranje računalniških iger med vikendom. Anketiranci imajo čez vikend več časa, nekateri ga namenijo športu, obiskom, drugim dejavnostim, veliko naših učencev pa poseže po igranju računalniških iger in se s tem sprošča, kakor so tudi v odgovorih v anketi navedli.

H₄ = Anketirani niso pripravljene nameniti denar za nakup računalniških iger.

Trditev, anketirani niso pripravljene nameniti denar za nakup računalniških iger, lahko v celoti ovrgeno. Iz obeh grafov je razvidno, da so učenci in učenke ogovorili, da nekaj denarja namenijo nakupu računalniških iger.

5 ZAKLJUČEK

Vsak ima nekaj, za kar meni, da ga sprošča. Enim je to že ena navadna računalniška igra. Če nekaj let nazaj veljalo mnenje, da računalniške igre igrajo predvsem otroci, dokler jih ne prerastejo in se začnejo ukvarjati s čim koristnejšim, danes ni več tako. Po računalniških igrah vse raje posegajo tudi odrasli ljudje.

Mobilni telefon nam omogoča, da skoraj kadarkoli vzpostavimo stik s komerkoli. Te naprave pa niso več samo za telefoniranje in pisanje sporočil. Tako imenovani pametni telefoni imajo več funkcij, zaradi katerih se nam je življenje izboljšalo, lahko pa bi tudi rekli, da celo poslabšalo. Na mobilnem telefonu najdemo različne uporabne aplikacije, ki nam pomagajo pri vsakodnevnem življenju. Prav tako naložimo na svoje mobilne telefone različne igrice, da se z njimi kratkočasimo. Ampak, čez čas pretirana uporaba mobilnega telefona lahko vodi tudi k zasvojenosti.

Najin namen, oziroma namen te raziskovalne naloge je predvsem ugotoviti, kako močno so računalniške igre prisotne v vsakdanjem življenju. Izvedeti hočeva, kako gledamo na njih.

V najini raziskovalni nalogi z naslovom Računalniške igre med našimi osnovnošolci sva se osredotočila na igranje računalniških iger na računalniku, telefonu ali na igralni konzoli. Najina raziskava je pokazala, da večina anketiranih učenk in učencev igra računalniške igre. Ugotovili sva, da učenci ne zanemarjajo vsakodnevnih odnosov s starši, prijatelji in ostalimi. Anketirani učenci veliko časa namenijo igranju teh iger med tednom, čez vikend se ta čas podaljša. Na koncu bi svetovala, da je vsaka zadeva do določene mere zdrava in koristna. In tako tudi naj bo z mobilnim telefonom in uporabo različnih teh računalniških iger na mobilnem telefonu, računalniku ali igralni konzoli.

6 VIRI IN LITERATURA

1. Čebašek-Travnik, Z. (2003). *Preprečimo odvisnosti od kajenja, alkohola, drog, hranjenja, dela, iger na srečo ...* Ljubljana: Društvo za zdravje srca in ožilja Slovenije.
2. Repa, J. (2010). *Zasvojenost z internetom*. Ljubljana: Salve d.o.o.
3. Žorž, B. (2008). *Sodobno suženjstvo – sodobne zasvojenosti*. Koper: Ognjišče d.o.o.
4. Računalniška igra. Dostopno na:
https://sl.wikipedia.org/wiki/Ra%C4%8Dunalni%C5%A1ka_igra, 15. 1. 2020.
5. Zvrst videoigre. Dostopno na: https://sl.wikipedia.org/wiki/Zvrst_videoigre, 22. 1. 2020.

7 PRILOGE

ANKETNI VPRAŠALNIK

Pozdravljen/a! Sva raziskovalca Nejc ter Enej in letos sva se odločila, da bova naredila raziskovalno nalogo z naslovom Računalniške igre med našimi osnovnošolci.

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

SPOL:

- Moški
 Ženski

RAZRED:

5. razred
 6. razred
 7. razred
 8. razred
 9. razred

Q1 – Ali imaš v svoji sobi računalnik?

- Da
 Ne
 Nimam svoje sobe

Q2 – Ali igraš računalniške igre (računalnik, telefon, igralna konzola)?

- Da
 Ne

ČE SI ODGOVORIL NA 2. VPRAŠANJE Z DA, PROSIVA, ČE NADALJUJEŠ Z ANKETO.

Q3 – Koliko časa preživiš na računalniku/ telefonu/ igralni konzoli?

ČEZ TEDEN

- Manj kot 1 uro na dan
 1 do 2 uri na dan
 3 do 4 ure na dan
 5 ur ali več na dan
 Nič

ČEZ VIKEND

- Manj kot 1 uro na dan
 1 do 2 uri na dan
 3 do 4 ure na dan
 5 ur ali več na dan
 Nič

Q4 – Ali meniš, da si si iz iger naučil/a česa koristnega?

- Da
 Ne

Q5 – Kako se počutiš med igranjem računalniških iger?

- Sproščeno, pozabim na težave
 Popolnoma sem zatopljen/a v igro, nič ne slišim
 Razdraženo, ne želim, da me kdo moti

Q6 – Meniš, da tvoje igranje iger vpliva na odnose v družini in s prijatelji?

- Da
 Ne

Q7 – Ali nakupuješ računalniške/ video igre?

- Da
 Ne

Q8 – Koliko si pripravljen/a dati za nakup računalniške igre/ video igre na mesec?

- | | |
|--------------------------|-----------------|
| <input type="checkbox"/> | Do 5 EUR |
| <input type="checkbox"/> | Od 6 do 10 EUR |
| <input type="checkbox"/> | Od 11 do 20 EUR |
| <input type="checkbox"/> | Od 21 do 30 EUR |
| <input type="checkbox"/> | Od 31 do 40 EUR |
| <input type="checkbox"/> | Več kot 41 EUR |
| <input type="checkbox"/> | Nič |

Q9 – Katere računalniške igre (na računalniku, telefonu, igralni konzoli) igraš?

IZJAVA

Mentorica, Darja Jeran, v skladu z 2. in 17. členom Pravilnika raziskovalne dejavnosti »Mladi za Celje« Mestne občine Celje, zagotavljam, da je v raziskovalni nalogi z naslovom Računalniške igre med našimi osnovnošolci, katere avtorja sta Nejc Kugler in Enej Ojsteršek:

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

Celje, 2. 3. 2020

žig šole

Šola: Osnovna šola Hudinja Celje

Podpis mentorice

Podpis odgovorne osebe