

RAZISKOVALNA NALOGA

Nik Zrim, 7. b

Tijan Grah, 7. b

OSNOVNA ŠOLA SVETI JURIJ
SVETI JURIJ 13

ODNOS NAJSTNIKOV IN STARŠEV DO IGRANJA VIDEOIGER



Raziskovalno področje: sociologija

Avtorja: NIK ZRIM (7. b) in TIJAN GRAH (7. b)

Mentorica: Anita FARTEK, univ. dipl. psih.

Sveti Jurij, april 2023

ZAHVALA

Za pomoč in sodelovanje se želiva zahvaliti:

- mentorici Aniti Fartek za nasvete in spodbudo;
- anketirancem Osnovne šole Sveti Jurij, OŠ Kuzma, OŠ Puconci in OŠ Tišina, ki so si vzeli čas in izpolnili anketne vprašalnike;
- svetovalnim delavkam OŠ Kuzma, OŠ Puconci in OŠ Tišina, ki so pomagale pri anketiranju učencev;
- učiteljici slovenskega jezika za jezikovni pregled naloge;
- učiteljici angleščine za prevod povzetka;
- učiteljici računalništva za pomoč pri tehničnem oblikovanju raziskovalne naloge;
- ravnatelju, ki je finančno omogočil nastanek najine raziskovalne naloge.

Vsem, ki so nama na kakršen koli način pomagali, se iskreno zahvaljujemo.

VSEBINSKO KAZALO

POVZETEK	1
ABSTRACT	2
1 TEORETIČNI UVOD	3
1.1 KAJ SO VIDEOIGRE IN VRSTE VIDEOIGER.....	3
1.2 SMERNICE ZA VARNO UPORABO ZASLONOV MED MLADIMI	7
1.3 RAZISKAVE O UPORABI ZASLONOV IN VIDEOIGER MED MLADIMI	8
1.4 PREKOMERNA RABA OZIROMA ZASVOJENOST Z ZASLONI	10
1.5 OPREDELITEV PROBLEMA IN HIPOTEZE	11
2 EMPIRIČNI DEL	12
2.1 VZOREC	12
2.2 UPORABLJENI PRIPOMOČEK, POSTOPEK ZBIRANJA IN OBDELAVE PODATKOV	12
3 REZULTATI.....	14
3.1 REZULTATI ANKETNEGA VPRAŠALNIKA ZA UČENCE.....	14
3.2 REZULTATI ANKETNEGA VPRAŠALNIKA ZA STARŠE.....	26
4 DISKUSIJA	36
5 ZAKLJUČEK	42
6 LITERATURA	44
7 PRILOGA	45

KAZALO GRAFIKONOV

Grafikon 1. Odgovori anketiranih učencev na vprašanje, ali igrajo videoigre (v odstotkih – %).	14
Grafikon 2. Odgovori anketiranih učencev na vprašanje, kdaj so začeli igrati videoigre? (v odstotkih – %).	14
Grafikon 3. Odgovori anketirancev na vprašanje, koliko časa dnevno igrajo videoigre (v odstotkih – %).	15
Grafikon 4. Odgovori anketirancev na vprašanje, kdaj med tednom igrajo videoigre (v odstotkih – %).	16
Grafikon 5. Odgovori anketirancev na vprašanje, kdaj ob koncu tedna igrajo videoigre (v odstotkih – %).	17
Grafikon 6. Odgovori anketirancev na vprašanje, na katerih napravah igrajo videoigre (v odstotkih – %).	18
Grafikon 7. Odgovori anketirancev na vprašanje, ali jih pri igranju videoiger nadzorujejo starši (v odstotkih – %).	19
Grafikon 8. Odgovori anketirancev na vprašanje, kako se počutijo, ko jim starši prepovejo igrati videoigre (v odstotkih – %).	20
Grafikon 9. Odgovori anketirancev na vprašanje, ali menijo, da imajo učenci zaradi videoiger slabši uspeh v šoli (v odstotkih – %).	20
Grafikon 10. Odgovori anketirancev na vprašanje, ali ima po njihovem mnenju igranje videoiger pozitivne učinke (v odstotkih – %).	21
Grafikon 11. Odgovori anketirancev na vprašanje, kako pogosto igrajo navedene videoigre (v odstotkih – %).	22
Grafikon 12. Odgovori anketirancev na vprašanje, kako pogosto igrajo navedene videoigre (v odstotkih – %).	23
Grafikon 13. Odgovori anketirancev na vprašanje, kako pogosto igrajo navedene videoigre (v odstotkih – %).	24
Grafikon 14. Odgovori anketirancev na vprašanje, ali težko nehajo igrati videoigre, ko enkrat začnejo (v odstotkih – %).	25
Grafikon 15. Odgovori anketirancev na vprašanje, ali igrajo svojim letom primerne videoigre (v odstotkih – %).	25

Grafikon 16. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, ali njihov otrok igra videoigre (v odstotkih – %).	26
Grafikon 17. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, kdaj je njihov otrok začel igrati videoigre (v odstotkih – %).	26
Grafikon 18. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, koliko časa dnevno njihov otrok igra videoigre (v odstotkih – %).	27
Grafikon 19. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, kdaj med tednom njihov otrok igra videoigre (v odstotkih – %).	28
Grafikon 20. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, na katerih napravah njihov otrok igra videoigre (v odstotkih – %).	29
Grafikon 21. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, ali otroka nadzorujejo pri igranju videoiger (v odstotkih – %).	30
Grafikon 22. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, kako se njihov otrok počuti, ko mu prepovejo igrati videoigre (v odstotkih – %).	31
Grafikon 23. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, ali menijo, da ima njihov otrok zaradi videoiger slabši uspeh v šoli (v odstotkih – %).	32
Grafikon 24. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, ali ima po njihovem mnenju igranje videoiger negativne učinke na njihovega otoka (v odstotkih – %).	32
Grafikon 25. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, ali ima po njihovem mnenju igranje videoiger pozitivne učinke na njihovega otoka (v odstotkih – %).	33
Grafikon 26. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, ali poznajo vsebino videoiger, ki jih igra njihov otrok (v odstotkih – %).	34
Grafikon 27. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, ali njihov otrok igra svojim letom primerne videoigre (v odstotkih – %).	35
Grafikon 28. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, ali njihov otrok lahko sam kupi in naloži videoigre (v odstotkih – %).	35

POVZETEK

Dandanes je tehnologija zelo napredovala in postala pomemben del našega življenja. Najstniki pa še posebej radi igramo različne videoigre, saj z njimi preganjamo dolgčas in se »online« družimo s prijatelji. Zato sva želela raziskati, kaj o igranju videoiger menijo osnovnošolci in njihovi starši.

V raziskovalni nalogi je sodelovalo 155 starejših osnovnošolcev, od 5. do 9. razreda iz štirih pomurskih osnovnih šol in 57 staršev starejših osnovnošolcev. Tako kot sva pričakovala, velika večina najinih anketirancev (84,0 %) igra videoigre. Z igranjem jih je približno polovica začela v drugi triadi, skoraj 40,0 % pa že prej (v prvi triadi ali celo v vrtcu). Skoraj ena četrtnina najinih anketirancev v skladu s *Smernicami za uporabo zaslonov* (2021) preveč časa dnevno igra videoigre in opažajo pri sebi, da tudi težko nehajo igrati, ko so enkrat začeli. Kot zaskrbljujoče se nama zdi, da kar 21,0 % anketiranih staršev nikoli ne nadzoruje svojih otrok pri igranju videoiger, 16,0 % od njih pa tudi ne pozna vsebino videoiger, ki jih igrajo njihovi otroci. Ugotovila sva tudi, da najini anketiranci igrajo svojim letom neprimerne videoigre.

Kljub temu da večina od nas osnovnošolcev zelo rada igra videoigre, pa se nama zdi pomembno, da smo pri tem tudi pazljivi. Videoigre so vsekakor vir zabave in »online« druženja, vendar moramo paziti, da ta čas ne postane prekomeren in da še imamo druge konjičke ter preživimo čim več časa tudi zunaj in »v živo«. Staršem svetujemo, da svoje otroke spremljajo pri igranju videoiger in se tudi z njimi pogovarjajo o tem.

ABSTRACT

Nowadays, technology has advanced so much and it has become an important part of our lives. Teenagers like to play video games to beat boredom and socialise with friends "online". Therefore, we wanted to find out what primary school children and their parents think about playing video games.

155 older primary school pupils, from 5th - 9th grade, from four primary schools in Pomurje and 57 parents of older primary school pupils participated in our research. As expected, the most of our respondents (84, 0 %) play video games. Around half of them started playing in the second trimester, and almost 40,0 % earlier (in the first trimester or even in kindergarten).

According to the *Screen Guidelines* (2021), almost a quarter of our respondents spend too much time playing video games daily and find it difficult to stop once they have started. We find it worrying that 21, 0% of the correspondent parents never supervise their children when playing video games. 16, 0% of them do not know the content of the video games their children play. We found that our respondents also play video games that are inappropriate for their age.

Although the most of primary school children love playing video games, we think it is important to be careful with them. Video games are certainly a source of fun and "online" socialising, but we need to make sure that this time does not become excessive and that we still have other hobbies and spend as much time as possible outdoors and "live". Parents are advised to monitor their children playing video games and talk to them about it.

Sva Nik in Tijan, učenca sedmega razreda OŠ SVETI JURIJ. Odločila sva se, da bova raziskala temo igranje videoigric. Pri tem želiva raziskati, koliko in katere videoigrice osnovnošolci igrajo, ali so te primerne za njihovo starost, ali se kaže prekomerna raba le-teh ipd. Želiva raziskati tudi mnenje staršev in kako pri igranju videoiger nadzorujejo svoje otroke, ali poznajo vsebino videoiger, ki jih učenci poznajo ipd.

1 TEORETIČNI UVOD

V teoretičnem uvodu bova opredelila nekaj temeljnih pojmov, povezanih z vsebino najine raziskovalne naloge, in sicer: kaj so videoigre, smernice za varno uporabo zaslonov med mladimi ter raziskave s tega področja.

1.1 KAJ SO VIDEOIGRE IN VRSTE VIDEOIGER

Videoigre so se v domovih prvič pojavile leta 1972 z izdajo igralne konzole Magnavox Odyssey. Inženirji v podjetju so takrat prišli na idejo o žogici, ki se udarja naprej in nazaj: elektronski pink-ponk, predhodnik igre Pong, ki je postala zelo priljubljena. Od takrat so videoigre postale vse močnejša sila v svetovni kulturi, poganjali so jih ljudje, ki radi igrajo. Nekoliko pozneje je sledila videoigra Spacewar, ki je bila prva igra, ki je omogočala vse tisto, kar ljudje danes običajno pričakujejo od videoigre. Imela je simuliran prostor s predmeti, ki so se premikali naokoli. V tem primeru je šlo za vesolje z zvezdami in osrednjim soncem, ki je imelo gravitacijo. V tem prostoru so bili elementi, ki so jih igralci nadzorovali, zlasti dve vesoljski ladji, ki sta se spopadli. Poleg tega so bili na voljo tudi vizualni dodatki, kot je ogenj, ki je izhajal iz zadnjega dela ladij, ko so igralci uporabljali pogonske motorje za premikanje (Žontar, 2021).

Obstajajo različne vrste videoiger. Lahko jih ločimo glede na napravo, ki jo uporabljamo, ali glede na različne zvrsti.

Videoigre glede na zvrsti razdelimo na: akcijske, strateške, miselne, arkadne, igre igranja vlog, simulacije ... Zvrsti se pogosto prepletajo in nekaterim igram ne moremo določiti samo ene

zvrsti. Z napredkom pri razvoju iger jih je vse težje ločiti med seboj, saj posamezna igra vsebuje značilnosti več žanrov. Slogi in žanri iger se hitro spreminjajo, zato jih je težko natančno opredeliti, kljub temu pa trenutno obstajajo **štiri glavne vrste iger, ki se igrajo prek spleta** (povzeto po: <https://safe.si/nasveti>):

- **miniigre/Browser igre** so spletne različice klasičnih arkadnih, namiznih ali digitalnih iger. Te so ponavadi brezplačne in so pogosto na voljo na spletnih straneh in igralnih portalih, ki se financirajo z oglasi. Te igre so v glavnem namenjene za enega igralca in ne vključujejo virtualnega sveta. Spacewar, PacMan, kakor tudi igre s kartami, kot sta Solitaire in Blackjack, so najpogostejše oblike iger, ki se igrajo prek spleta;
- **igre z oglasi (advergames)** so oblikovane za namen promocije določenega proizvoda, podjetja ali političnega stališča. Ponavadi vidno predstavljajo proizvod nekega podjetja in se jih igra prek spletne strani tega podjetja ali pa se jih s te strani naloži. Močno so povezane s tržnimi kampanjami, saj je njihov namen čedalje več ljudi seznaniti s proizvodom in podjetjem;
- **omrežne igre** se ponavadi igrajo prek spleta z osebnim računalnikom, vendar čedalje več igralcev uporablja tudi igralne konzole z dostopom do interneta. Njihova priljubljenost se je povečala z dostopom do interneta po pavšalni ceni in lahko dostopno širokopasovno tehnologijo. Zajemajo večino igralnih žanrov, vendar pa je glavni slog igre taktični boj, kot so prvoosebne strelske igre, katerih lastnost je prikaz na zaslonu, ki omogoča gledišče lika iz igre. Igralci lahko tekmujejo eden proti drugemu ali v ekipah. Ena izmed najbolj priljubljenih iger v tej kategoriji je Doom;
- **strateške igre**, pri katerih se uporablja taktično načrtovanje, so rezultat računalniško podprtega razvoja tradicionalnih vojnih iger, omrežne večigralske igre pa so prav tako zelo priljubljene v obliki različnih športnih iger, kot so dirke ali nogomet;
- **masivne večigralske igre** se od drugih spletnih iger razlikujejo na dva načina: v eni sami igri sodeluje veliko število igralcev sočasno in značilnost teh iger je neprekinjenost (npr. igra se nadaljuje, ne glede na to, ali v njej določen igralec sodeluje ali ne). Te igre nudijo bogat tridimenzionalni svet, ki je poseljen s tisoči igralcev. World of Warcraft, podjetja Blizzard Entertainment/Vivendi Game, ima več kot 6 milijonov prijavljenih igralcev (1 milijon v Evropi in več kot 1,5 milijona na Kitajskem). Igra Everquest, ki je nekoč veljala za vodilno na tržišču, ima približno 500.000 prijavljenih igralcev, Ultima Online pa 250.000. V tej kategoriji prevladujejo igre vlog, v katerih udeleženci prevzamejo vloge

namišljenih likov in skupaj ustvarjajo zgodbe ali jim sledijo. Njihov namen je ustvariti bolj odprt pristop do igranja, znane pa so po družbenih vidikih (omogočena je tudi komunikacija med igralci) in vidikih skupnosti, ki so skozi to storitev postali razpoložljivi. Tako so te igre široko poznane pod nazivom masivne večigralske spletne igre vlog.

Ko se pogovarjamo o igranju videoiger, običajno najprej izpostavljam negativne učinke, ki jih lahko le-te imajo. Pri tem pa ne smemo pozabiti, da lahko imajo tudi pozitivne posledice.

Med **pozitivne učinke** štejemo, da videoigre omogočajo druženje med igralci, posebno večigralske igre povezujejo ljudi in omogočajo ter spodbujajo druženje. Skozi igre se lahko naučimo, kako učinkovito reševati probleme, kar nam lahko pomaga potem tudi v poklicnem življenju. Igranje iger razvija domišljijo, reflekse, iznajdljivost, hitro odločanje in druge veščine ter omogoča eksperimentiranje (<https://safe.si/nasveti/>).

Med **negativne učinke** spada, da otroci težje ločijo fantazijsko življenje od pravega. Zato so bolj podvrženi vplivom iger, kot je napačna predstava o človeškem telesu (liki v igrah, ki so pretirano seksualizirani), nerealni prikazi nasilja, ki ga lahko prenesejo tudi v resnično življenje. Ker igre omogočajo povezovanje igralcev in druženje prek spleta, lahko to privede tudi do občutka osamljenosti v resničnem življenju, saj lahko trpijo pravi, resnični stiki z ljudmi. Posebej problematično je lahko prekomerno igranje, saj vpliva na vse ostale vidike življenja. Slabost iger je prav tako spodbujanje sedečega načina življenja, kar lahko vodi v pomanjkanje gibanja, debelost in druge zdravstvene težave, ki so s tem povezane. Ker veliko iger zahteva internetno povezavo, so igralci izpostavljeni tudi različnim spletnim tveganjem, kot so spletno nasilje, neželen stik z neznanci, vdori, kraje podatkov in podobno (<https://safe.si/nasveti/>).

Zaradi morebitnih starosti neprimernih vsebin, je še posebej pomembno, da igralci videoiger pazijo na to, za katero starost je igra primerna, pri čemer nam pomaga PEGI oznaka, ki nam tudi pojasni, kaj je tisto, kar naredi igro neprimerno za določeno starostno skupino. V nadaljevanju je prikazana PEGI klasifikacija videoiger (<https://safe.si/nasveti/>).

- **PEGI 3:** vsebina igre s to oceno velja za primerno za vse starostne skupine. Igre ne smejo vsebovati nikakršnih zvokov ali slik, ki bi lahko prestrašili majhne otroke. Sprejemljivo je nekaj zelo blagih oblik nasilja v komičnem ali otroškem kontekstu

(oblike nasilja, značilne za risanke, kot sta Zajček Dolgoušček ali Tom in Jerry). Ne smejo se uporabljati kletvice. Sem spadajo videoigre: FIFA, FARMING SIMULATOR ter FORZA HORIZON.

- **PEGI 7:** v to kategorijo sodijo igre, katerih vsebina vključuje prizore ali zvoke, ki lahko prestrašijo mlajše otroke. Za take igre so sprejemljive zelo blage oblike nasilja (namigi na nasilje, brez podrobnosti oz. nerealistično nasilje). Sem spadata: ROBLOX in MINECRAFT.
- **PEGI 12:** v to starostno skupino spadajo videoigre, ki prikazujejo nasilje, ki je nekoliko bolj nazorno prikazano in usmerjeno v domišljjske like, in/ali nerealistično nasilje, usmerjeno v like s človeško podobo. Spolno namigovanje ali poziranje je lahko prisotno, medtem ko morajo biti kletvice blage. Lahko je prikazano igranje iger na srečo na način, kot se izvaja v resničnem življenju v kazinojih in igralnicah (npr. igre s kartami, ki se v resničnem življenju igrajo za denar). Sem spada videoigra FORTNITE.
- **PEGI 16:** ta ocena se uporablja, ko prikaz nasilja (ali spolnosti) doseže raven, ki je videti enaka, kot bi jo lahko pričakovali v resničnem življenju. Vsebina iger z oceno 16 lahko vsebuje bolj skrajne kletvice, igre na srečo, uporabo tobačnih izdelkov, alkohola in nezakonitih drog. Sem spadata videoigri VALORANT in APEX LEGENDS.
- **PEGI 18 +:** igre se razvrstijo med igre za odrasle, ko prikaz nasilja doseže raven, kjer gre za prikaze surovega nasilja, ubijanja brez očitnega motiva ali nasilja proti nemočnim likom. V to kategorijo so uvrščene tudi igre, ki povečujejo uporabo nezakonitih drog, in igre z eksplicitno spolno vsebino. Sem spadata tudi videoigri GTA 5 in CS : GO.
- **PEGI !:** starševski nadzor (Parental Guidance) – ta oznaka se uporablja za označevanje mobilnih aplikacij v trgovinah na pametnih telefonih (npr. Google Play). S to oznako mobilna trgovina opozarja starše, da lahko aplikacija omogoča dostop do vsebine, ki ni primerna za njihovega otroka. Nekatere aplikacije namreč vsebujejo veliko vsebin, ki jo

sproti ustvarjajo sami uporabniki, in ni možno določiti, za kakšno starost otroka je primerna (na primer: Instagram, Youtube, ipd.).

1.2 SMERNICE ZA VARNO UPORABO ZASLONOV MED MLADIMI

V tem poglavju bova predstavila *Smernice za uporabo zaslonov pri otrocih in mladostnikih*, ki jih je izdala multidisciplinarna skupina strokovnjakov leta 2021 na pobudo slovenskih pediatrov.

V zadnjih letih smo priča velikemu porastu uporabe naprav z zasloni (v nadaljevanju zasloni) na vseh področjih življenja pri vseh generacijah, tudi med otroki in mladostniki, kar je predvsem posledica razvoja informacijsko-komunikacijske tehnologije in njene vpetosti v vsakdanje življenje. Zaslone so vse naprave, ki vsebujejo zaslon: televizija, pametni telefoni, tablice, računalniki, igralne konzole, pametne ure in očala za navidezno ali razširjeno resničnost. Poleg televizije smo začeli množično uporabljati pametne telefone, tablice, računalnike, igralne konzole in pametne ure, ki omogočajo dostop do interneta praktično vsak trenutek in skoraj kjer koli. Povečuje se tudi raba naprav, ki omogočajo navidezno ali razširjeno resničnost, kot so očala z zasloni in tipkami (Vintar Spreitzer, Baš, Radšel, Anderluh, Vreča, Reš, Selak, Hudoklin in Osredkar, 2021: 6).

Pomembno se je zavedati, da tako kot pri igranju videoiger tudi raba zaslonov ni le negativna, ampak lahko ima tudi svoje pozitivne učinke oz. koristi (npr. v obliki zabavnih izobraževalnih vsebin). Pri tem je pomembno poudariti, da so pogoj za to dobre spletne vsebine. Dobre spletne vsebine nimajo pretiranih vizualnih in zvočnih učinkov, ki otroka in mladostnika prekomerno okupirajo, nimajo zasvojitvenih elementov (npr. samodejno predvajanje naslednje vsebine ali videa), so letom primerne in vsebujejo enostavna orodja, s katerimi otroci brez težav in varno upravljajo. Otroke in mladostnike primerno nagovarjajo tako verbalno kot vizualno, jim na prijazen in zabaven način ponujajo informacije ter jih z interaktivnimi elementi spodbujajo k raziskovanju. Dobre spletne vsebine imajo pozitiven vpliv na otroke in mladostnike, saj jih izobražujejo in informirajo, spodbujajo njihovo kreativnost, domišljijo, aktivno sodelovanje in razvoj določenih sposobnosti. Poleg vsega naštetega so pozitivne spletne vsebine vključujoče,

spoštujejo zasebnost uporabnikov in ne omogočajo nalaganja plačljivih aplikacij ali programov brez dovoljenja staršev. Morebitna komercialna obvestila in povezave na spletne trgovine so jasno označeni in ločeni od vsebine, lahko prepoznavni ter ne tržijo izdelkov, ki so za otroke in mladostnike neprimerni (alkohol, tobak, estetski kirurški posegi, prehranski dodatki za hujšanje ipd.) (Vintar Spreitzer idr., 2021: 13).

V nadaljevanju bova predstavila, kaj strokovnjaki priporočajo glede dnevne uporabe zaslonov. Strokovnjaki svetujejo, da otroci prve triade osnovne šole nimajo lastnega pametnega telefona ali tablice. Za komunikacijo s starši lahko otrok uporablja telefon brez »pametnih« funkcij, ki omogoča predvsem telefoniranje in pošiljanje sporočil. Svetujejo, da otroci v obdobju prve triade osnovne šole zaslone le izjemoma uporabljajo samostojno, npr. kadar to narekuje delo za šolo. Pred začetkom samostojne uporabe zaslonov zato svetujejo, da se starši z otrokom pogovorijo in dogovorijo o pravilih uporabe. Čas, preživet pred zaslonom, bi naj bil omejen na največ eno uro na dan. Za učence druge triade osnovne šole je priporočilo glede časa pred zasloni, da je to največ eno uro in pol na dan. Za učence tretje triade pa se priporoča največ dve uri na dan.

Strokovnjaki staršem priporočajo redno spremljanje otrokove dejavnosti na internetu in za zaslonim v dogovoru z otrokom. Za otroke, mlajše od 15 let, priporočajo nameščanje iger in aplikacij le z vednostjo oz. še bolje v navzočnosti staršev. Pri digitalnem in medijskem opismenjevanju otrok je vloga odraslih zelo pomembna. Priporočajo redne pogovore z otrokom o vsebinah, ki jih spremlja, o pasteh interneta in možnih zlorabah, prav tako pa ozaveščanje o varovanju svoje zasebnosti in zavedanje trajnosti objavljenih vsebin. Pri učenju varne uporabe interneta/zaslona igra pomembno vlogo tudi šola (Vintar Spreitzer idr., 2021: 17).

1.3 RAZISKAVE O UPORABI ZASLONOV IN VIDEOIGER MED MLADIMI

Na področju uporabe zaslonov med otroci in najstniki so bile narejene že različne študije. Ena od ameriških študij je pokazala, da so ameriški otroci povprečno pred zasloni 7 ur dnevno. Tisti, ki imajo televizijo v spalnici pa celo do 11 ur (Vintar Spreitzer idr., 2021: 6).

Po zadnjih podatkih je med otroki od rojstva do osmega leta starosti časovna uporaba zaslonov v povprečju 2,5 ure dnevno. O razširjenosti uporabe zaslonov pri predšolskih otrocih v Sloveniji imamo malo podatkov. Edina slovenska raziskava, ki je bila v letu 2015/2016 izvedena na fakulteti za medije, je pokazala, da so po ocenah staršev otroci v predšolskem obdobju pred zasloni v povprečju 2-3 ure dnevno. Vpliv zaslonov na razvoj in zdravje otrok in mladostnikov ni odvisen le od časa pred zasloni, pač pa v veliki meri tudi od vsebine, ki so ji izpostavljeni, ter namena in načina uporabe naprav. Na učinke uporabe zaslonov pomembno vplivajo tudi otrokove oz. mladostnikove značilnosti, razvojna stopnja, zrelost in okolje, ki lahko pri otroku ali mladostniku ublažijo nekatere škodljive učinke uporabe zaslonov ali pa jih dodatno okrepijo. (Vintar Spreitzer, idr., 2021: 6).

Večja pregledna mednarodna raziskava, v kateri so pridobili podatke iz številnih držav, je pokazala, da so 11-letniki v povprečju izpostavljeni zaslonom 4,4 ure dnevno, na delovne dneve pa 5,3 ure, kar je s starostjo še naraščalo. Povprečen čas uporabe, brez upoštevanja dela za šolo, je bil pri 13- do 18-letnikih skoraj 7,5 ure dnevno. Glede na izsledke raziskave *Z zdravjem povezana vedenja v šolskem obdobju med mladostniki v Sloveniji (HBSC)*, ki je bila izvedena leta 2018 (po Vintar Spreitzer idr., 2021: 33–34), je 19,1 % mladostnikov, starih 11, 13, 15 in 17 let, poročalo, da vsak ali skoraj vsak dan igrajo videoigre, pri čemer jih je na dan, ko so igrali igre, 46,3 % temu namenilo 2–3 ure ali več.

V Sloveniji smo priča porastu problematičnega igranja videoiger in uporabe družbenih omrežij. Izsledki omenjene raziskave so pokazali, da so se pri 10,2 % mladostnikov kazali znaki zasvojenosti z videoigami, zlasti pri fantih (13,5 %) ter pri 13-letnikih (11,8 %). Problematična uporaba družbenih omrežij je bila prisotna pri 8,3 % mladostnikov, starih 11, 13, 15 ali 17 let. Problematična uporaba družbenih omrežij je bila, za razliko od videoiger, v večji meri prisotna pri dekletih (9,4 %) in med 15-letniki (12,4 %). Podatki iz druge slovenske raziskave iz leta 2016, ki je uporabila drugačna merila kot HBSC, so pokazali, da je 2,5 % slovenskih osmošolcev zasvojenih z videoigami. Tveganje za problematično rabo interneta med odraslo slovensko populacijo znaša 3,1 %. Najbolj izpostavljeni tveganju, da postanejo problematični uporabniki interneta, so mladi – kar trije od dvajsetih (14,6 %) (Vintar Spreitzer idr., 2021: 33, 34).

Pomembna je tudi ugotovitev, da je uporaba zaslonov pri starših močan napovedni dejavnik navad uporabe zaslonov pri otrocih. Na kakšen način starši razumejo uporabo zaslonov, prav tako pomembno vpliva na količino časa, ki ga otroci preživijo pred zasloni. (Vintar Spreitzer idr., 2021: 35).

1.4 PREKOMERNA RABA OZIROMA ZASVOJENOST Z ZASLONI

Na področju uporabe zaslonov lahko pride do prekomerne rabe in celo zasvojenosti. Znaki prekomerne uporabe zaslonov, ki zahtevajo strokovno pomoč so (po Vintar Spreitzer idr., 2021: 29):

- sprememba spalnih navad (otrok ne zaspi brez zaslona, se pogosto zbuja, se zbuja zgodaj zjutraj itd.);
- sprememba prehranjevalnih navad (prehranjevanje ob zaslonu, nezdravo prehranjevanje itd.);
- sprememba higienskih navad in manjša skrb zase;
- čustvena nihanja;
- čustvena reakcija (tudi agresivna) ob onemogočanju aktivnosti za zaslonom;
- izguba občutka za čas;
- laganje o času, preživetem pred zasloni, uporaba na skrivaj, iskanje različnih možnosti, kako priti do zaslona;
- stalno razmišljanje o aktivnostih na internetu, tudi ko počne kaj drugega;
- izguba zanimanja za druge aktivnosti, ki niso povezane z uporabo zaslona, npr. zmanjšanje zanimanja za druženje in druge aktivnosti, ki so otroka prej veselile;
- upad pričakovanih dejavnosti (izostajanje od pouka, slabši učni uspeh, manj pomoči doma itd.);
- zapiranje vase, vse manj stika iz oči v oči, razdražljivost;
- težave v medosebnih odnosih;
- razpršena pozornost, zmanjšana koncentracija in zmožnost ohranjanja zbranosti ter poglobljenega razmišljanja;
- če umaknemo en zaslon, otrok začne uporabljati drugega.

1.5 OPREDELITEV PROBLEMA IN HIPOTEZE

Za raziskovalno nalogo sva se odločila, saj sva želela raziskati več o igranju videoiger med osnovnošolci (koliko učencev igra videoigre, koliko časa dnevno, ali igrajo svojim letom primerne videoigre ipd.). Zato sva anketirala starejše osnovnošolce. Prav tako sva želela raziskati, ali kakšen odnos imajo do igranja videoiger starši (ali poznajo videoigre, ki jih igrajo otroci, ali jih pri tem nadzorujejo ipd.).

Zastavila sva si tri cilje:

- pridobiti več teoretičnega znanja o videoigrah in uporabi zaslonov;
- raziskati, kakšne navade in odnos imajo osnovnošolci do igranja videoiger;
- raziskati, kakšen odnos imajo starši do igranja videoiger njihovih otrok ter ugotoviti, ali jih pri tem nadzorujejo.

Na podlagi literature in lastnih izkušenj sva postavila 7 hipotez. Hipoteze so se glasile:

1. več kot 70 % anketiranih osnovnošolcev igra videoigre, začeli so jih igrati v drugi triadi osnovne šole (4.–6. razred);
2. več kot 60 % anketiranih osnovnošolcev igra videoigre 2–4 ure ali več kot 4 ure dnevno in največ jih igra na Playstationu;
3. 60 % ali več anketiranih osnovnošolcev nima nadzora staršev pri igranju videoiger, če dobijo prepoved igranja videoiger, pa občutijo neprijetna čustva (jezo, žalost ...).
4. 40 % ali manj anketiranih osnovnošolcev meni, da igranje videoiger slabo vpliva na učni uspeh učencev in da ima igranje videoiger pozitivne učinke;
5. 30 % ali manj anketiranih osnovnošolcev igra videoigre, ki niso primerne za njihovo starost;
6. 60 % ali več anketiranih staršev pozna vsebino videoiger, ki jih igrajo njihovi otroci in ne dovolijo, da bi si sami kupili oz. naložili videoigre;
7. prihaja do razlik v mnenju med anketiranimi učenci in starši v tem, kako pogosto starši nadzirajo igranje videoiger in kako se otroci počutijo ob prepovedi igranja le-teh.

2 EMPIRIČNI DEL

2.1 VZOREC

V raziskovalni nalogi o uporabi videoiger med osnovnošolci je bilo vključenih **155 starejših osnovnošolcev**. Vključeni učenci obiskujejo 5., 6., 7., 8. in 9. razred štirih različnih osnovnih šol. Anketirani so bili učenci: Osnovne šole Sveti Jurij, Osnovne šole Kuzma, Osnovne šole Puconci in Osnovne šole Tišina. Glede na spol je bilo vključenih 83 dečkov in 69 deklic, trije anketiranci niso označili spola. Glede na starost je anketni vprašalnik izpolnilo 18 učencev, starih 11 let, 50 učencev, starih 12 let, 49 učencev, starih 13 let ter 38 učencev, starih 14 let.

Anketni vprašalnik o igranju videoiger za starše je izpolnilo skupno **57 anketirancev**. Glede na spol je bilo 46 ženskega in 11 moškega spola. Glede na starost so bili anketiranci razporejeni v štiri starostne skupine, in sicer: v starosti od 21 do 30 let so bili trije anketiranci, v starostni skupini od 31 do 40 let je bilo 27 anketirancev, v skupini od 41 do 50 let je bilo 24 anketirancev ter v starostni skupini 51 let ali več trije anketiranci.

2.2 UPORABLJENI PRIPOMOČEK, POSTOPEK ZBIRANJA IN OBDELAVE PODATKOV

V raziskovalni nalogi sva uporabila dva anketna vprašalnika o igranju videoiger, enega za učence in enega za starše, ki sva ju izdelala sama. Vprašalnika za starše in učence sta vsebovala vsebinsko podobna vprašanja. Pri sestavi anketnih vprašalnikov sva si pomagala z lastnimi izkušnjami in s strokovno literaturo.

Anketni vprašalnik o igranju videoiger za učence vsebuje 17 vprašanj, od katerih so štiri vprašanja bila odprtega tipa (7., 8., 9. in 14. vprašanje), vsa ostala vprašanja zaprtega tipa. Med vprašanji zaprtega tipa je bilo eno vprašanje (16. vprašanje), ki so ga anketiranci ocenili s pomočjo petstopenjske ocenjevalne lestvice.

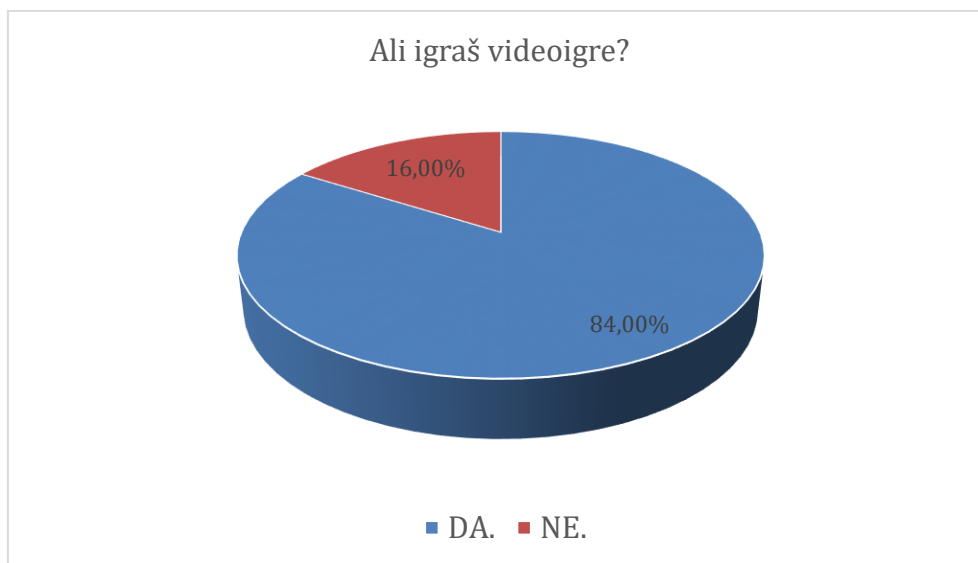
Anketni vprašalnik o igranju videoiger za starše vsebuje 19 vprašanj, od katerih je bilo pet vprašanj odprtega tipa (7., 8., 9., 13. in 16. vprašanje), vsa ostala vprašanja zaprtega tipa.

Anketne vprašalnike sva pripravila v spletni obliki, in sicer s pomočjo aplikacije 1ka. Za zbiranje podatkov učencev sva povezavo pripravljene spletne ankete posredovala svetovalnim delavkam sodelujočih šol, ki so opravile anketiranje učencev v sklopu ur oddelčnih skupnosti. Zbiranje podatkov je potekalo v obdobju od oktobra 2022 do decembra 2022. Za pridobitev podatkov od staršev so razredniki naše šole povezavo do spletne ankete posredovali po elektronski pošti, in to staršem naše šole od 5. do 9. razreda.

Grafični prikaz rezultatov sva pripravila v programu Microsoft Excel v mesecu januar 2023.

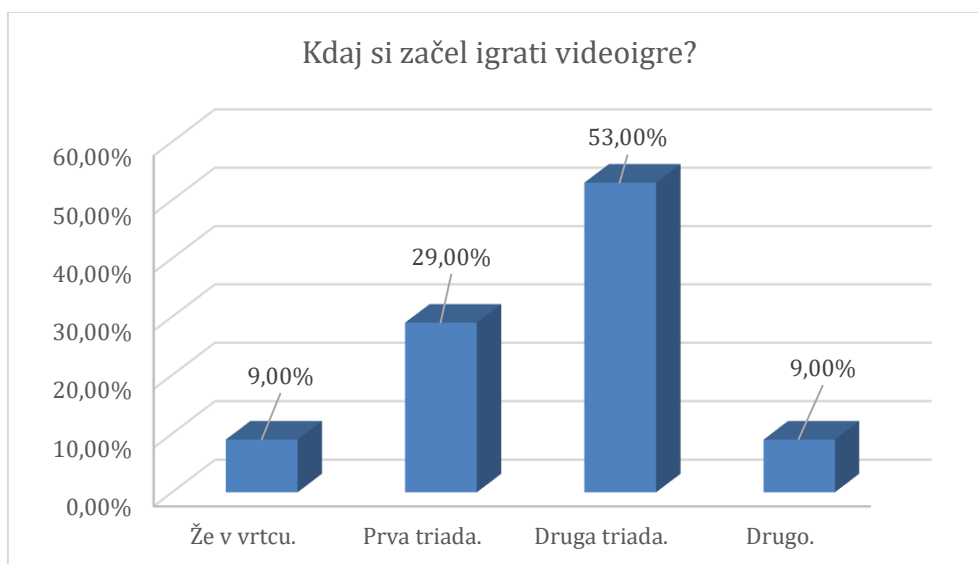
3 REZULTATI

3.1 REZULTATI ANKETNEGA VPRAŠALNIKA ZA UČENCE



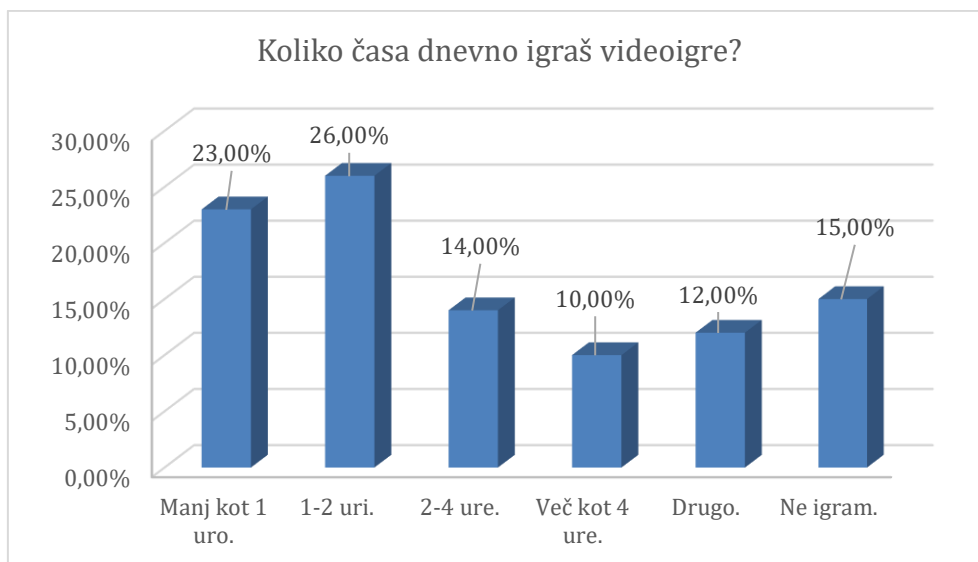
Grafikon 1. Odgovori anketiranih učencev na vprašanje, ali igrajo videoigre (v odstotkih – %).

Na podlagi grafikona 1 vidimo, da večina anketirancev (84,0 %) igra videoigre. 16,0 % anketiranih učencev pa je izbralo odgovor, da ne igrajo.



Grafikon 2. Odgovori anketiranih učencev na vprašanje, kdaj so začeli igrati videoigre? (v odstotkih – %).

Iz grafikona 2 vidimo, da je največ anketiranih učencev (53,0 %) izbralo odgovor, da v drugi triadi. Skoraj 10,0 % anketiranih učencev je izbralo odgovor, da že v vrtcu. Pod odgovor drugo je bil le en zapis, in sicer, da ne ve.

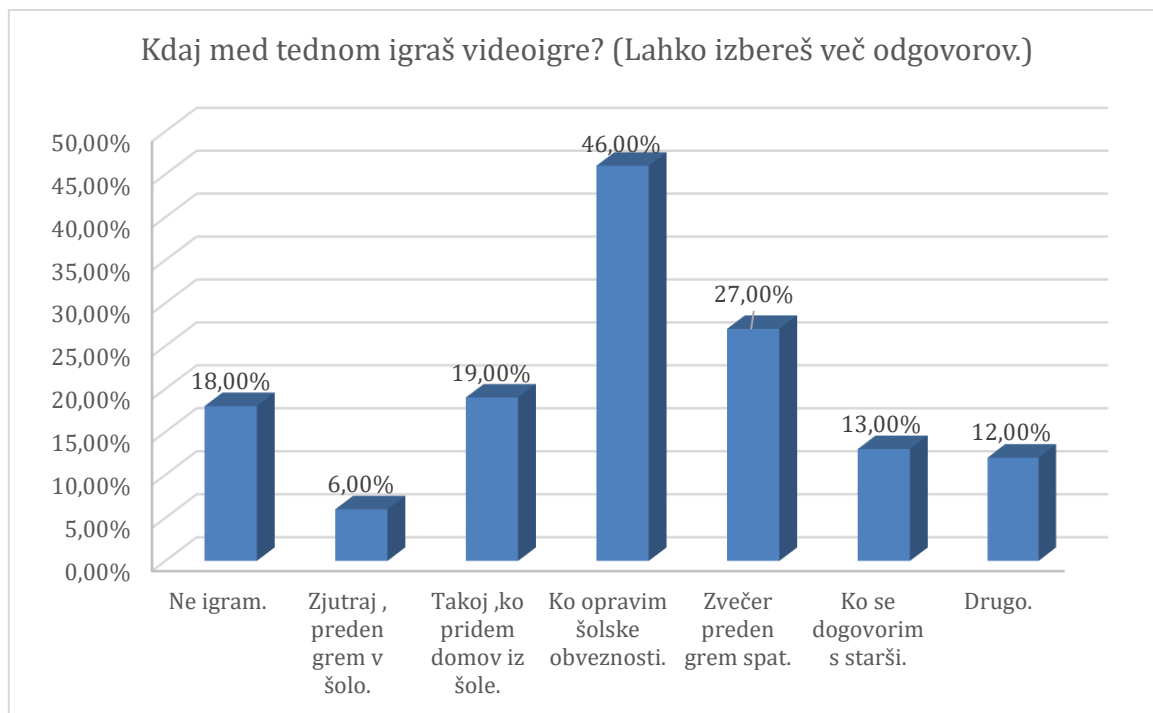


Grafikon 3. Odgovori anketirancev na vprašanje, koliko časa dnevno igrajo videoigre (v odstotkih – %).

Iz grafikona 3 lahko razberemo, da največ anketiranih učencev (26,0 %) igra videoigre 1–2 uri dnevno. Ena desetina anketiranih učencev je izbrala odgovor, da več kot 4 ure.

Pod odgovor drugo so zapisali:

- med tednom ne igram (4-krat);
- če se imam za učiti, ne igram (1-krat);
- odvisno kdaj (1-krat);
- pol ure (1-krat);
- 1 uro (1-krat);
- 8 ur (1-krat);
- cel dan (1-krat).

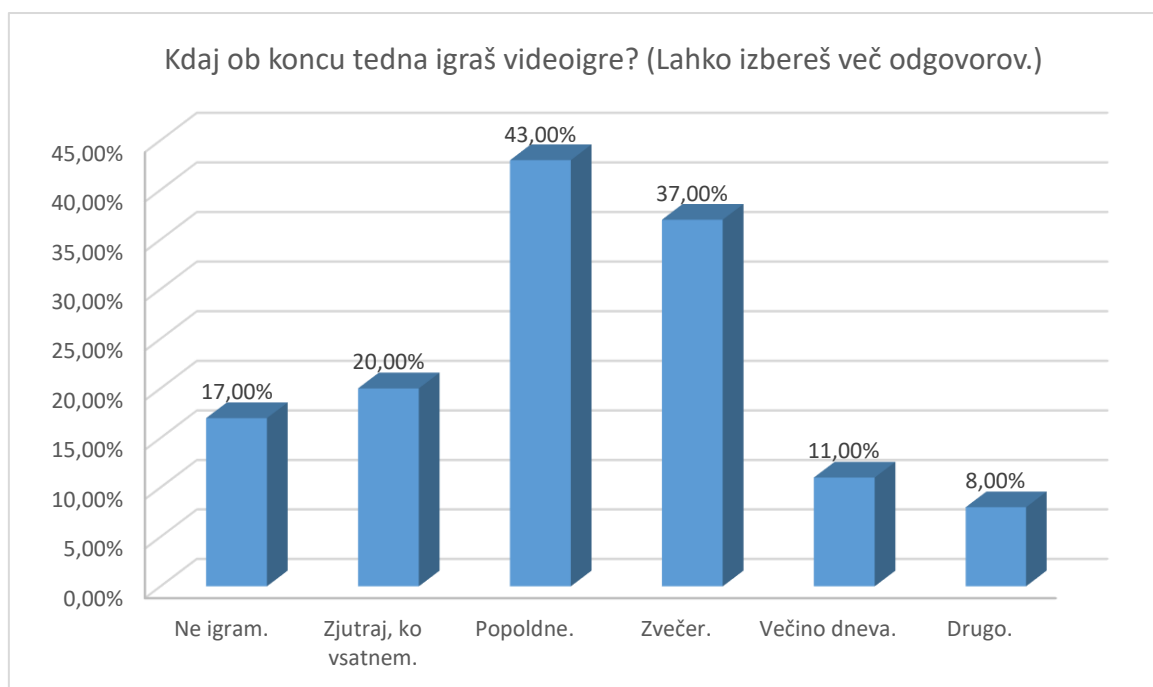


Grafikon 4. Odgovori anketirancev na vprašanje, kdaj med tednom igrajo videoigre (v odstotkih – %).

Iz grafikona 4 je razvidno, da skoraj polovica anketiranih učencev (46,0 %) igra videoigre po opravljenih šolskih obveznostih. Skoraj ena petina anketirancev igra takoj, ko pride iz šole. 6,0 % anketirancev je izbralo odgovor, da zjutraj, preden gredo v šolo.

Pod odgovor drugo so zapisali:

- med tednom ne igram (3-krat);
- cel dan (3-krat);
- ko imam čas (3-krat);
- ko mi paše (2-krat);
- ko opraviš z delom (2-krat).

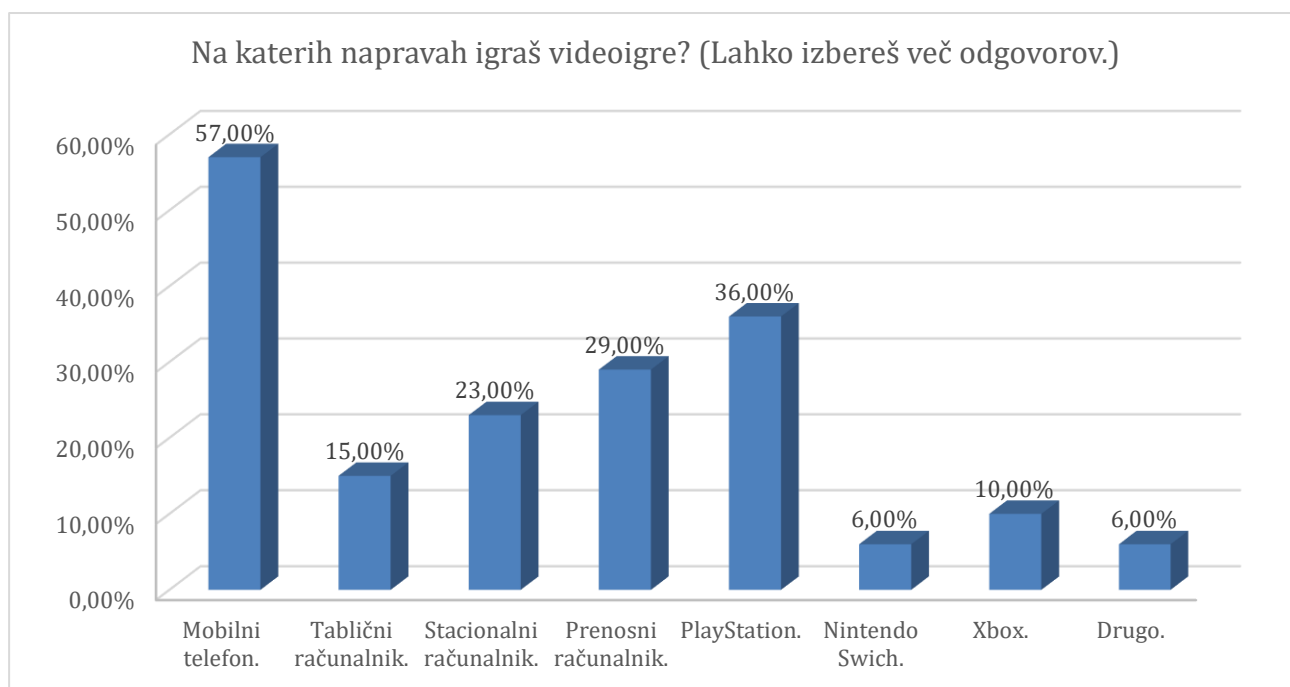


Grafikon 5. Odgovori anketirancev na vprašanje, kdaj ob koncu tedna igrajo videoigre (v odstotkih – %).

Iz grafikona 5 lahko razberemo, da največ anketiranih učencev (43,0 %) igra videoigre popoldne. 37,0 % anketirancev igra videoigre zvečer. Ena petina anketirancev igra videoigre zjutraj, ko vstane.

Pod odgovor drugo so zapisali:

- cel dan (2-krat);
- po kosilu (2-krat);
- redko (2-krat);
- ko se dogovorim s starši (1-krat);
- ko se s prijatelji dogovorimo (1-krat);
- kadar si zaželim (1-krat);
- ob koncu tedna ne igram (1-krat).



Grafikon 6. Odgovori anketirancev na vprašanje, na katerih napravah igrajo videoigre (v odstotkih – %).

Iz grafikona 6 lahko razberemo, da največ anketirancev (57,0 %) igra računalniške igrice na mobilnem telefonu. Najmanj anketirancev igra videoigre na napravi Nintendo swich. Pod odgovor drugo je bil zapisan en odgovor, in sicer: vr (virtualna resničnost).

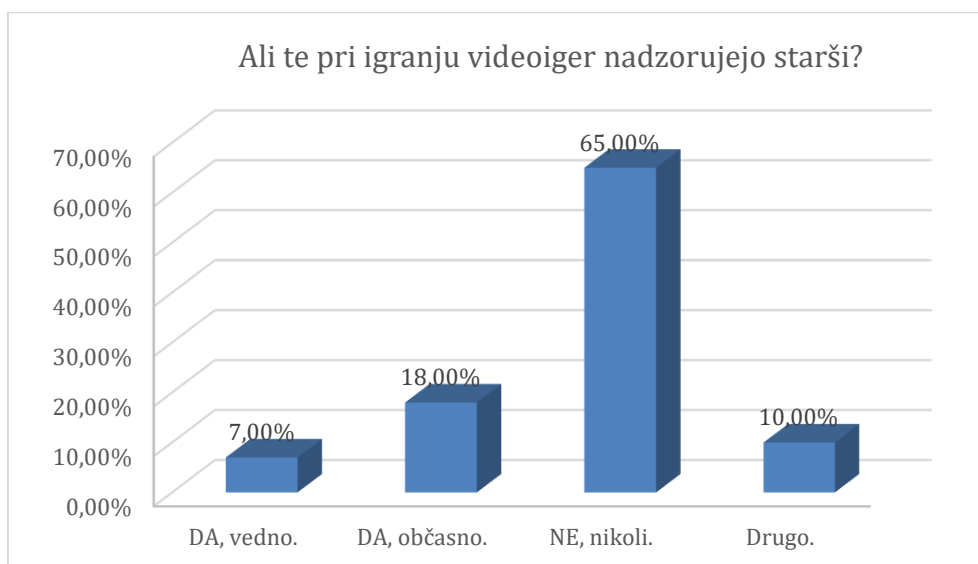
Sedmo vprašanje v najinem anketnem vprašalniku je bilo odprtega tipa in se je glasilo: »Če igraš videoigre, odgovori zakaj si jih začel igrati?«

- ker so zanimive (14-krat);
- ker me veselijo, so zabavne (11-krat);
- da preženem dolgčas (7-krat);
- ne vem (2-krat);
- ker jih lahko igram s prijatelji (1-krat);
- za sprostitev (1-krat).

Osmo vprašanje v najinem anketnem vprašalniku je bilo prav tako odprtega tipa in se je glasilo: »Če igraš videoigre, napiši, kako se ob tem počutiš?« Odgovorili so:

- dobro, super, odlično (37-krat);

- včasih jezno, napeto (7-krat);
- zabavno, veselo (6-krat);
- sproščeno (2-krat);
- ne vem (1-krat).



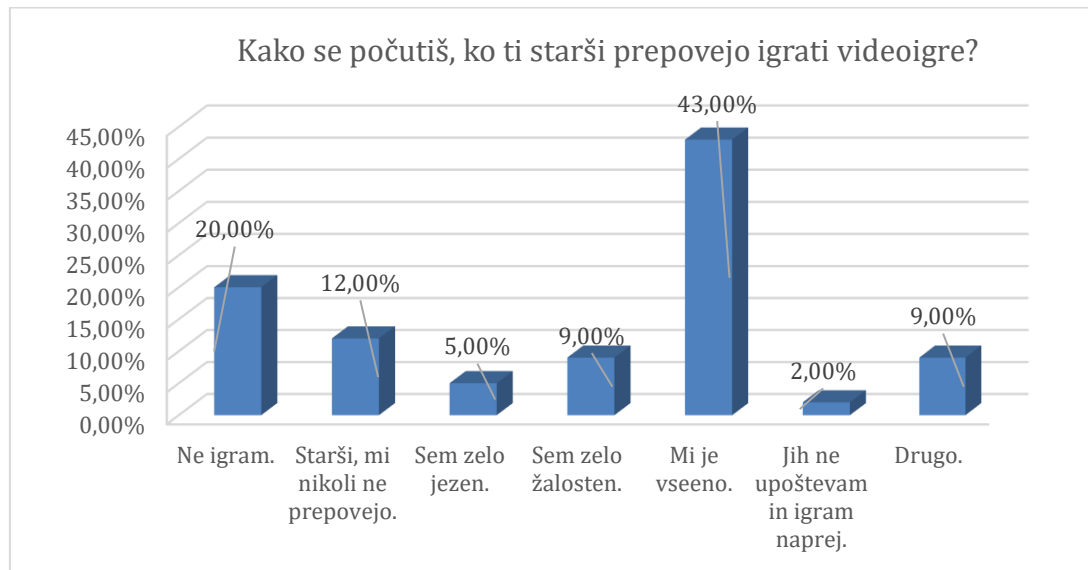
Grafikon 7. Odgovori anketirancev na vprašanje, ali jih pri igranju videoiger nadzorujejo starši (v odstotkih – %).

Dobljeni rezultati (grafikon 7) kažejo, da je 65,0 % učencev izbralo odgovor, da jih starši nikoli ne nadzorujejo, 18,0 % pa, da jih občasno nadzorujejo pri igranju videoiger.

Deseto vprašanje v anketnem vprašalniku je bilo odprtega tipa in se je glasilo: »Če si na prejšnje vprašanje odgovoril pritrdilno, zapiši, na kakšen način te nadzorujejo?« Odgovori so bili sledeči:

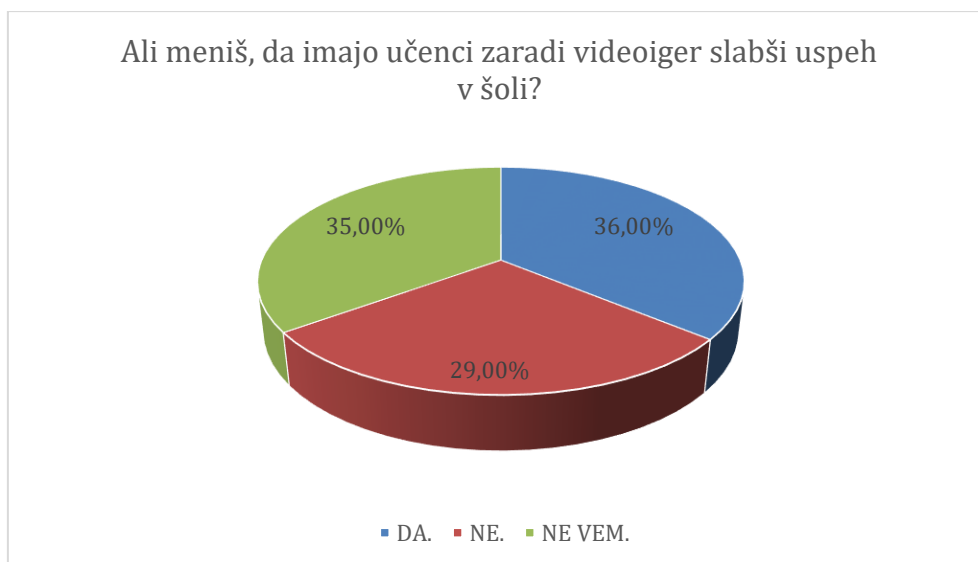
- ne nadzorujejo me (15-krat);
- večkrat me med igranjem pridejo pogledat (9-krat);
- zanima jih, kaj igram oz. počnem (7-krat);
- povedo mi, kdaj naj končam (6-krat);
- ne vem (2-krat);
- so blizu mene (1-krat);
- nadzorujejo me, če preveč igram (1-krat);

- ne igram (1-krat).



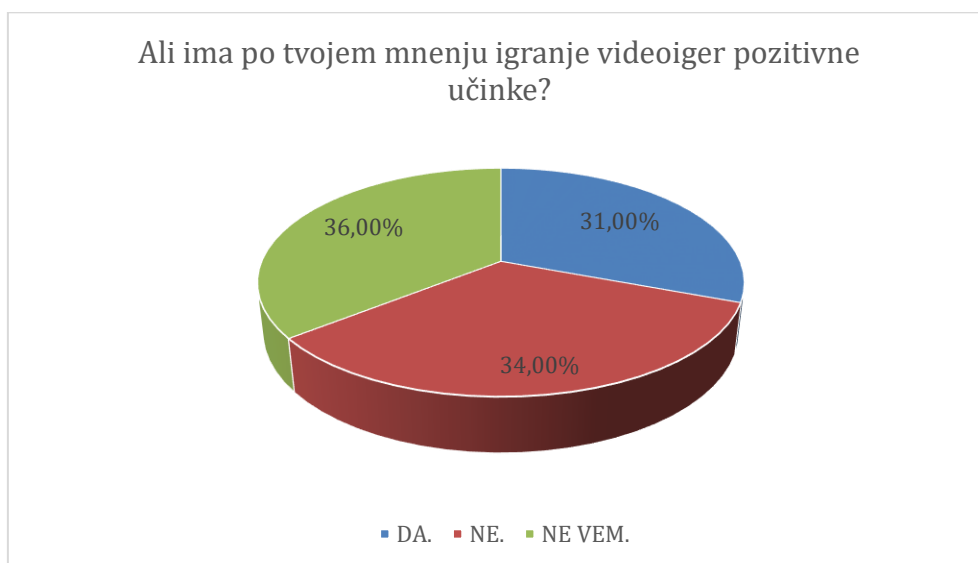
Grafikon 8. Odgovori anketirancev na vprašanje, kako se počutijo, ko jim starši prepovejo igrati videoigre (v odstotkih – %).

Pri tem vprašanju je 43,0 % anketiranih učencev izbralo odgovor, da jim je vseeno ter 12,0 % anketiranih učencev odgovor, da jim starši nikoli ne prepovejo. Pod odgovor drugo so zapisali: jih ubogam (3-krat) in razočarano (1-krat).



Grafikon 9. Odgovori anketirancev na vprašanje, ali menijo, da imajo učenci zaradi videoiger slabši uspeh v šoli (v odstotkih – %).

Na podlagi podatkov iz grafikona 9 je razvidno, da je 36,0 % anketiranih učencev izbralo pritrdilen odgovor pri vprašanju, ali menijo, da imajo učenci zaradi videoiger slabši uspeh v šoli. Skoraj enak odstotek anketirancev (35,0 %) je izbral odgovor, da ne vedo.

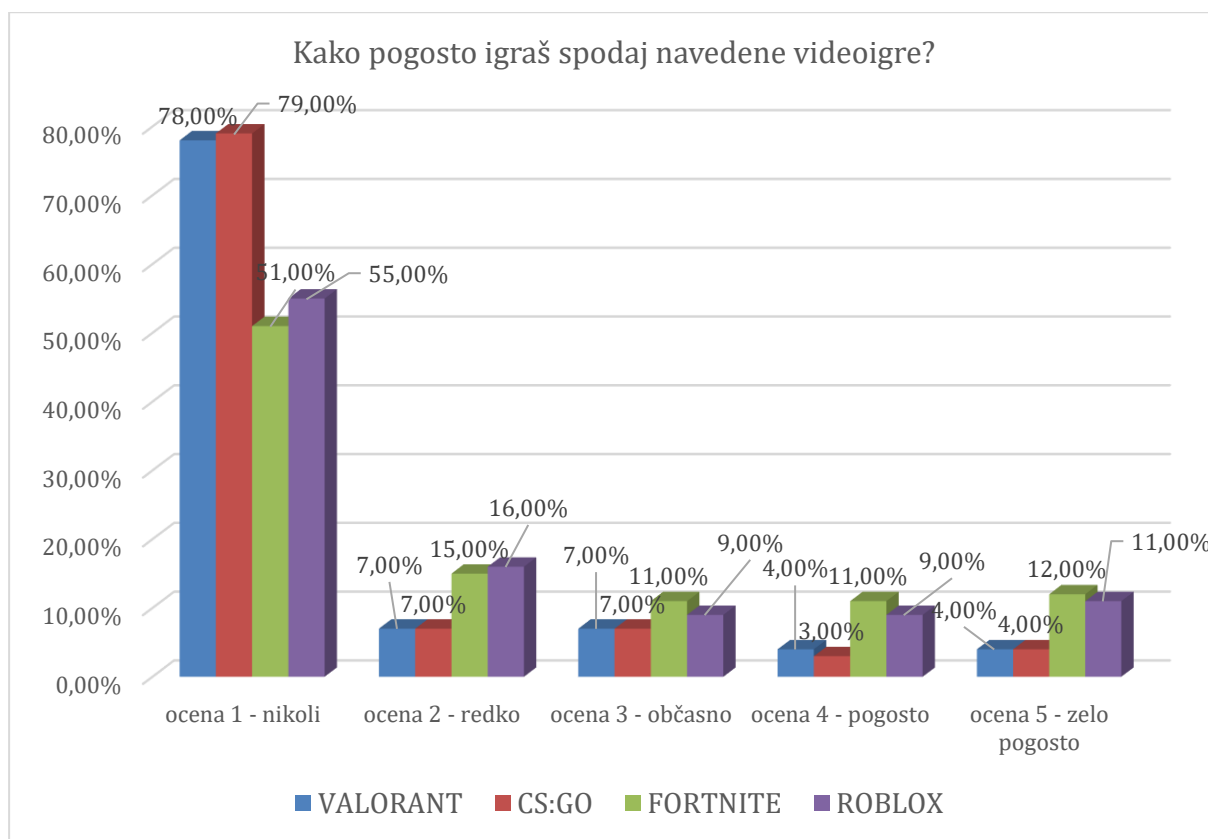


Grafikon 10. Odgovori anketirancev na vprašanje, ali ima po njihovem mnenju igranje videoiger pozitivne učinke (v odstotkih – %).

Dobljeni rezultati (grafikon 10) kažejo, da je največ anketirancev (okrog 36,0 %) izbralo odgovor, da ne vedo, 31,0 % učencev je izbralo pritrdilen odgovor in 34,0 % anketiranih učencev odgovor, da ne.

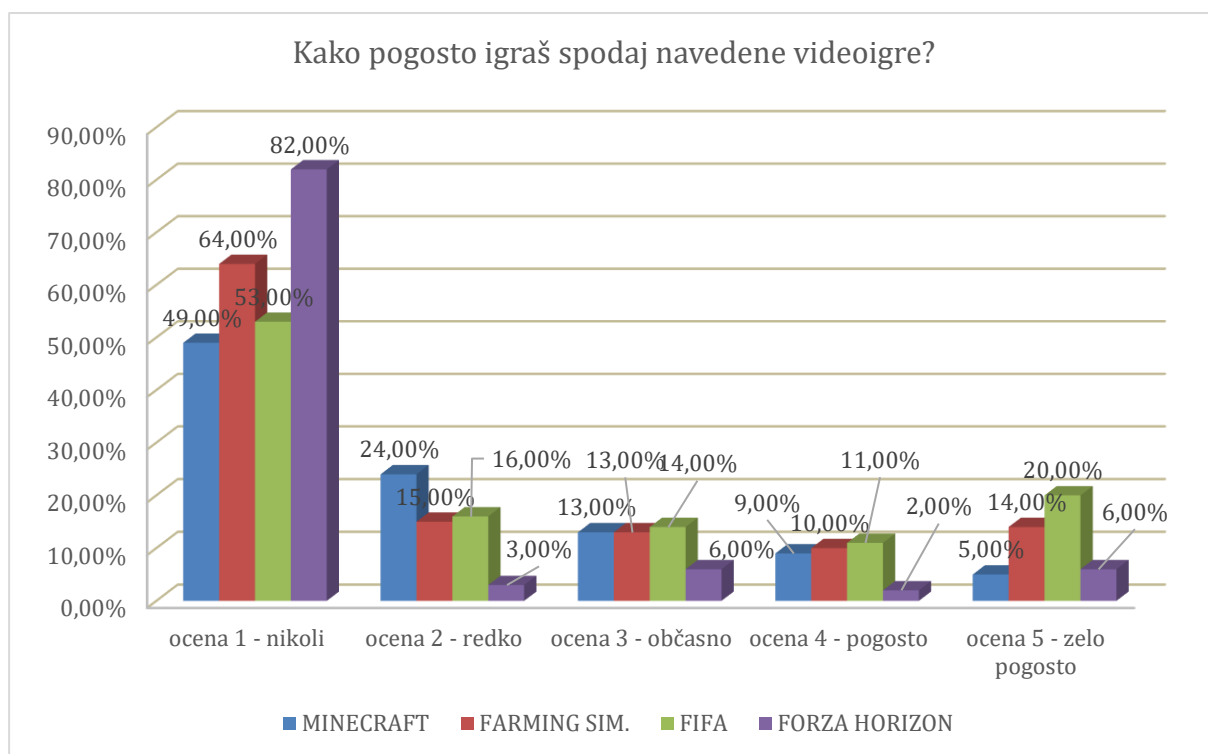
Štirinajsto vprašanje v najinem anketnem vprašalniku je bilo odprtega tipa in se je glasilo: »Če si odgovoril na prejšnje vprašanje pritrdilno, napiši, katere pozitivne učinke ima po tvojem mnenju igranje videoiger?« Odgovori anketirancev so bili sledeči:

- so poučne (8-krat);
- naučiš se angleško (7-krat);
- počutiš se veselo, so zabavne (5-krat);
- odvisno od igre (3-krat);
- te sprostijo (3-krat);
- spodbujajo kreativnost (2-krat);
- naučiš se hitrejšega sprejemanja odločitev (1-krat);
- preganjajo dolgčas (1-krat).



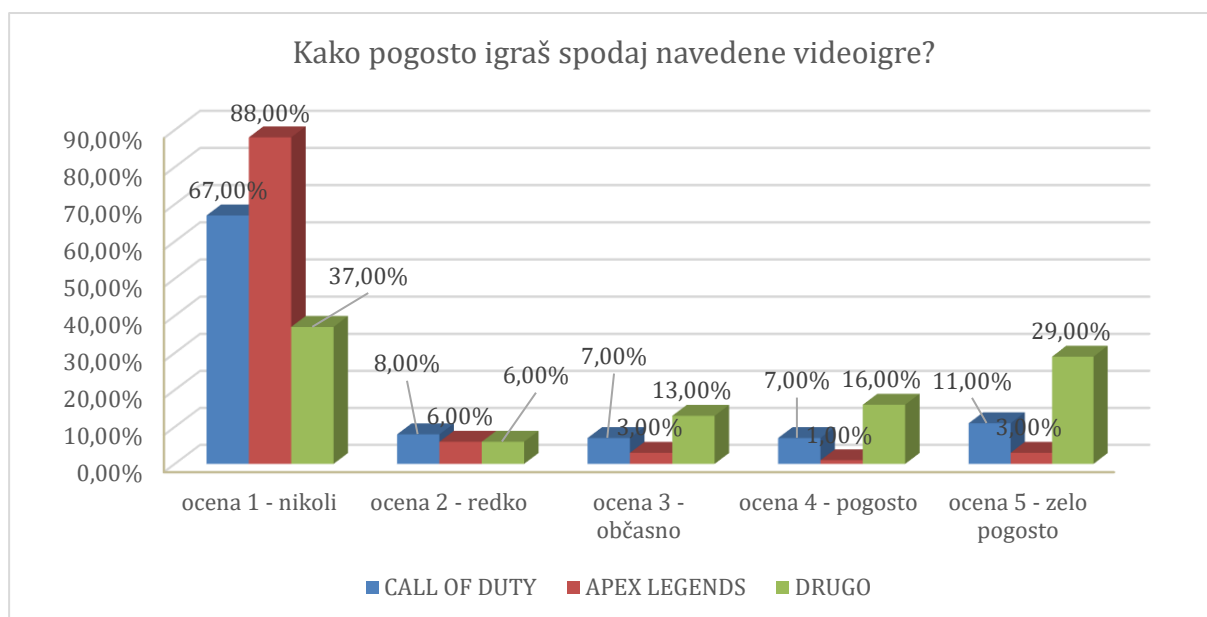
Grafikon 11. Odgovori anketirancev na vprašanje, kako pogosto igrajo navedene videoigre (v odstotkih – %).

Iz grafikona 11 vidimo, kako pogosto anketirani osnovnošolci igrajo posamezne videoigre. Med omenjenimi videoigrami vidimo, da je ocena 1 (nikoli) največkrat izbrana pri igrinah CS : GO in VALORANT. Ocen 4 (pogosto) in 5 (zelo pogosto) je pri igrici ROBLOX skupno izbralo 20,0 % anketirancev in pri videoigri FORTNITE 23,0 % anketirancev.



Grafikon 12. Odgovori anketirancev na vprašanje, kako pogosto igrajo navedene videoigre (v odstotkih – %).

Iz grafikona 12 vidimo, da med omenjenimi videoigrami anketirani učenci najpogosteje igrajo (skupno ocena 4 in 5) videoigro FIFA (31,0 %). Oceno 1 (nikoli) so največkrat izbrali pri igrici FORZA HORIZON (82,0 %) in Farming simulator (64,0 %).



Grafikon 13. Odgovori anketirancev na vprašanje, kako pogosto igrajo navedene videoigre (v odstotkih – %).

Iz grafikona 13 vidimo, da sta med navedenimi videoigrama pogosteje izbrani oceni 4 (pogosto) in 5 (zelo pogosto) pri videoigri Call of duty kot pri videoigri Apex Legends. Anketiranci so navedli tudi še druge videoigre, ki jih igrajo, in sicer:

- GTA 5 (10-krat),
- CLASH ROYALE (2-krat),
- ROCKET LEAGUE (2-krat),
- OVERWATCH (2-krat),
- Fiven, Hearts of iron, Rider, Zombs Royale, Geometry dash, Need for speed, NBA, Friv, Brawl Stars, Euro truck sim (vsaka po 1-krat).

Tabela 1. Prikaz izračunanih povprečij pogostosti igranja posameznih videoigric.

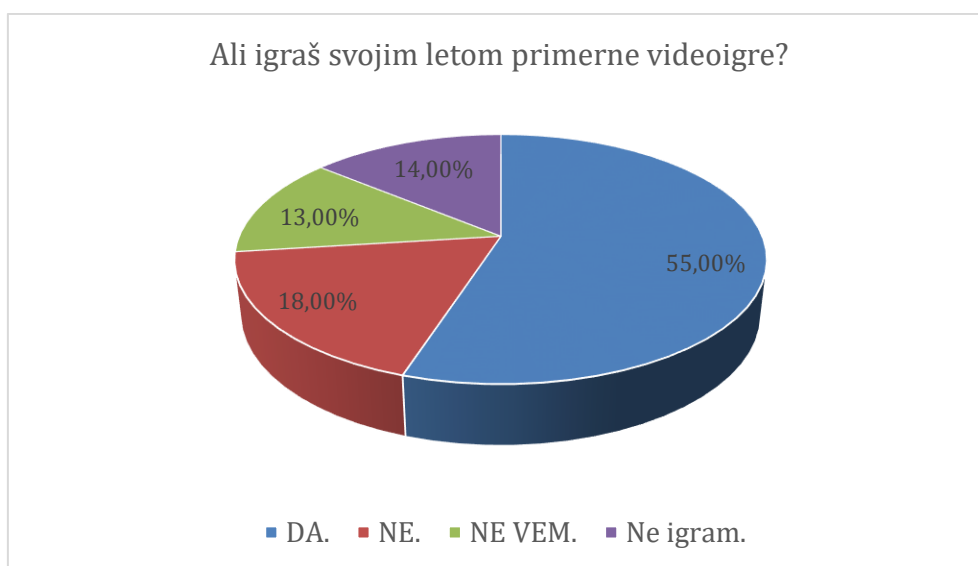
Videogra	Valorant	CS:GO	Fortnite	Roblox	Minecraft	Farming sim.	FIFA	Forza horizon	Call of duty	APEX LEG.	Drugo
Izračunano povprečje	1,5	1,5	2,2	2,0	2,0	1,9	2,1	1,5	1,9	1,2	2,9

Iz tabele 1 vidimo, da je najvišje izračunano povprečje pri možnosti drugo. Med ostalimi naštetimi videoigrama pa pri videoigrama FORTNITE in FIFA.



Grafikon 14. Odgovori anketirancev na vprašanje, ali težko nehajo igrati videoigre, ko enkrat začnejo (v odstotkih – %).

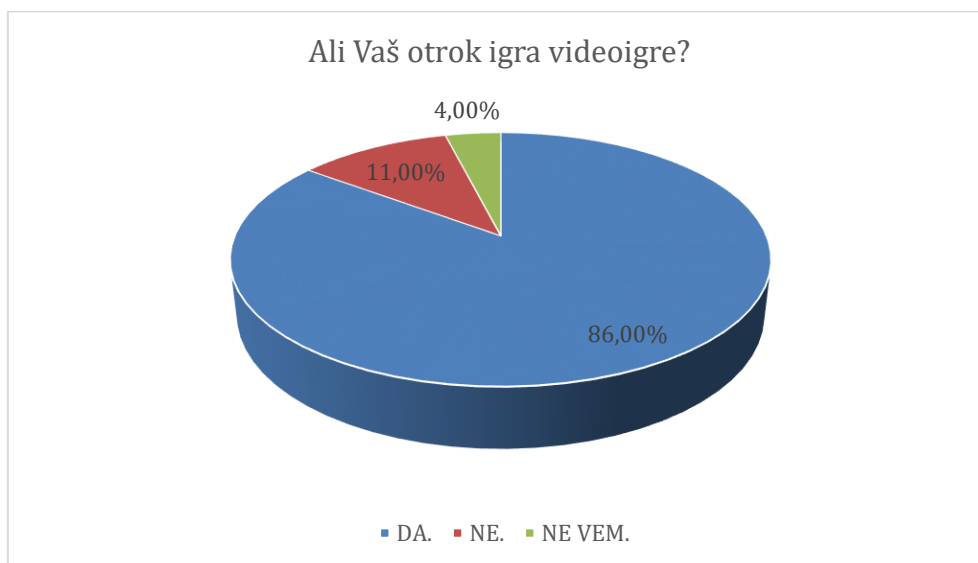
Iz grafikona 14 lahko razberemo, da je 62,00 % anketiranih učencev izbralo odgovor, da ne. Odgovor, da težko nehajo, pa je izbralo 24,0 % anketirancev.



Grafikon 15. Odgovori anketirancev na vprašanje, ali igrajo svojim letom primerne videoigre (v odstotkih – %).

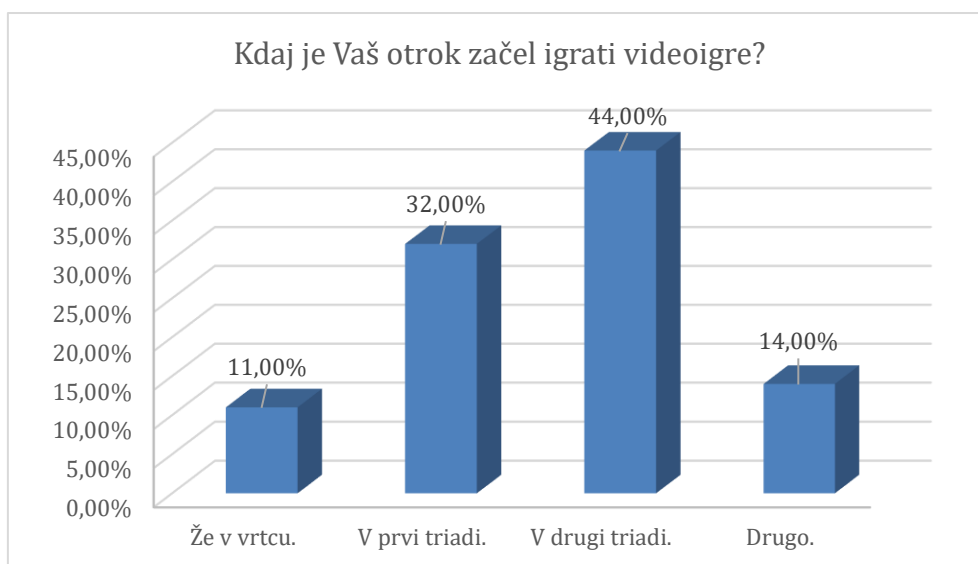
Iz grafikona 15 lahko razberemo, da je največ anketirancev (55,0 %) izbralo odgovor, da igrajo svojim letom primerne igre, 13,0 % anketirancev je izbralo odgovor, da ne vedo in 18,0 % odgovor, da ne.

3.2 REZULTATI ANKETNEGA VPRAŠALNIKA ZA STARŠE



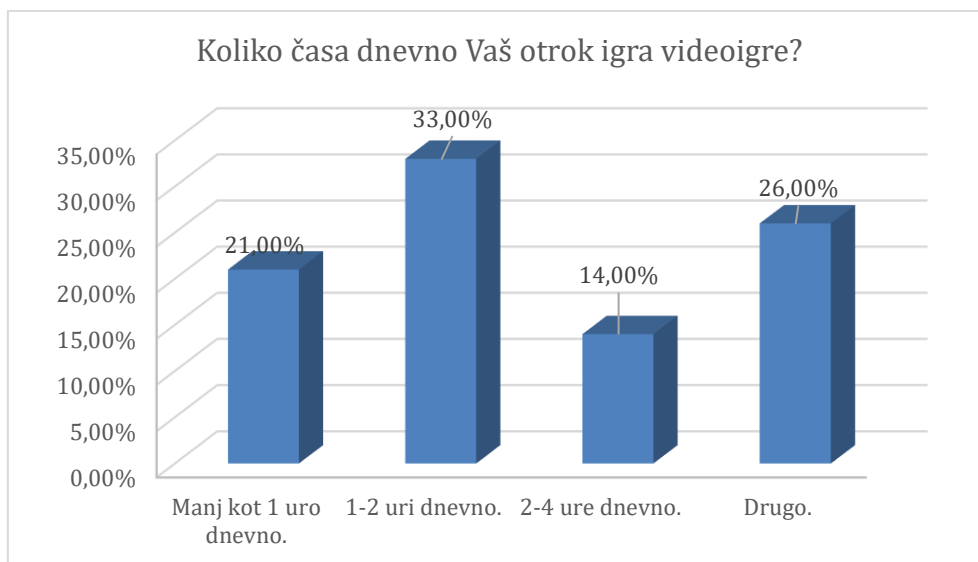
Grafikon 16. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, ali njihov otrok igra videoigre (v odstotkih – %).

Iz grafikona 16 lahko razberemo, da je največ otrok anketiranih staršev (86,0 %) izbralo odgovor, da igrajo, 11,0 % anketiranih staršev je izbralo odgovor, da ne igrajo ter 4,0 % odgovor, da ne vedo.



Grafikon 17. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, kdaj je njihov otrok začel igrati videoigre (v odstotkih – %).

Iz grafikona 17 lahko razberemo, da je največ anketiranih staršev (44,0 %) izbralo odgovor, da v drugi triadi. 11,0 % anketiranih staršev je izbralo odgovor, da že v vrtcu. Pod odgovor drugo so zapisali: v tretji triadi (7.–9. razred) (2-krat), pred kratkim (1-krat), ne igra (1-krat).

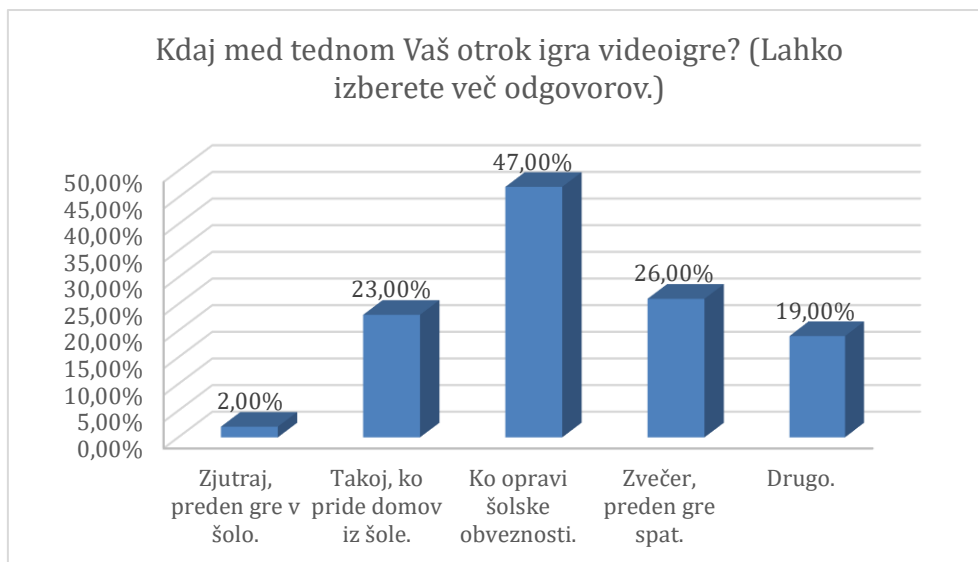


Grafikon 18. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, koliko časa dnevno njihov otrok igra videoigre (v odstotkih – %).

Iz grafikona 18 vidimo, da je 33,0 % anketiranih staršev na vprašanje, koliko časa njihov otrok igra videoigre izbralo odgovor, da 1–2 uri dnevno. Nekoliko več kot ena petina (21,0 %) pa, da manj kot 1 uro dnevno.

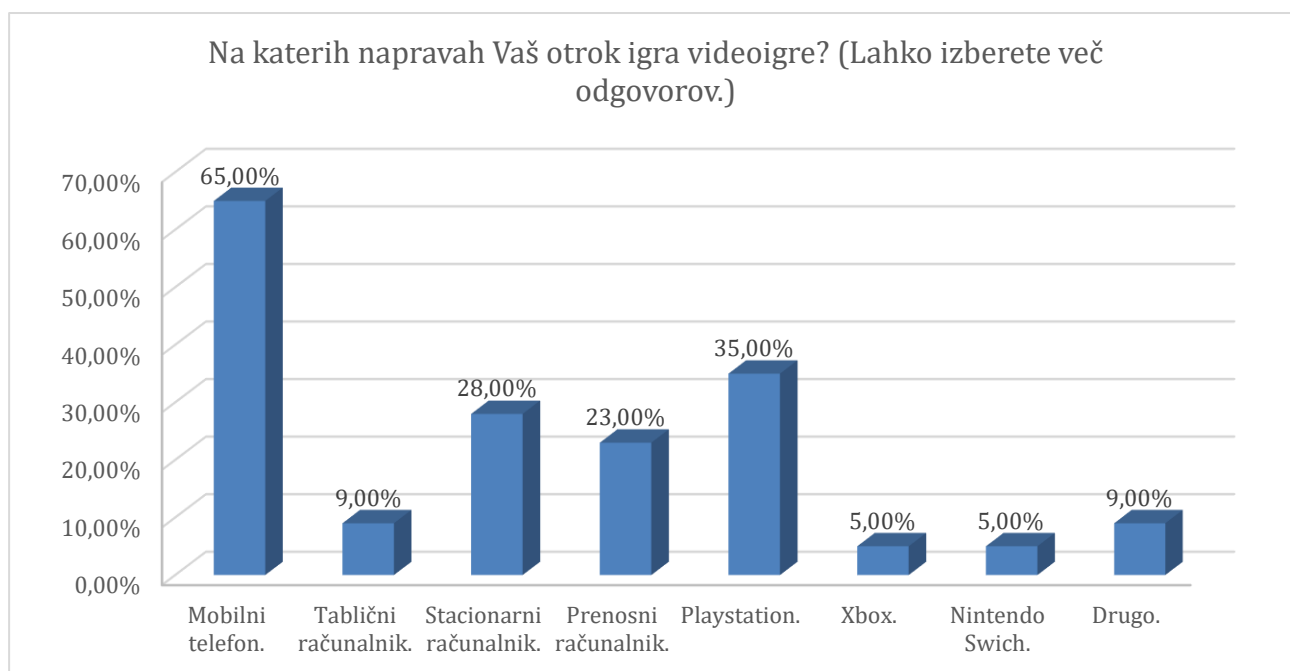
Pod odgovor drugo so zapisali:

- ne igra igrice (2-krat);
- 1–2 uri tedensko (2-krat);
- 15–30 min dnevno in ne vsak dan (2-krat);
- največ eno uro dnevno (1-krat);
- nekajkrat na teden ali pa sploh ne (1-krat).



Grafikon 19. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, kdaj med tednom njihov otrok igra videoigre (v odstotkih – %).

Iz grafikona 19 lahko razberemo, da je največ anketiranih staršev (47,0 %) izbralo odgovor, da njihov otrok igra videoigre, ko opravi šolske obveznosti. 26,0 % je izbralo odgovor, da zvečer, preden gredo spat, in 2,0 % anketiranih staršev je izbralo odgovor, da zjutraj, preden gredo v šolo. Pod odgovor drugo so zapisali: med tednom ne igrajo (4-krat) in v prostem času (1-krat).



Grafikon 20. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, na katerih napravah njihov otrok igra videoigre (v odstotkih – %).

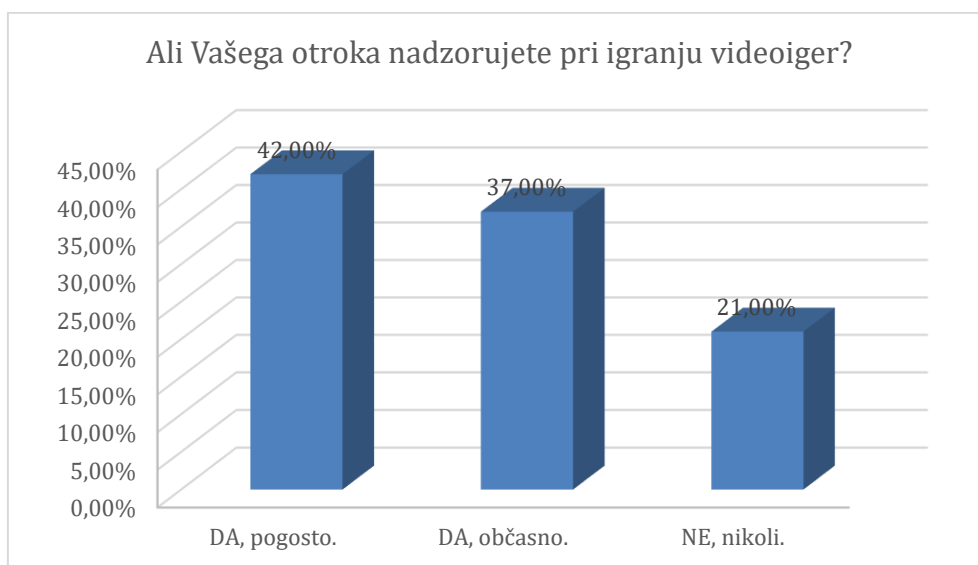
Iz grafikona 20 je razvidno, da je 65,0 % anketiranih staršev izbralo odgovor, da na mobilnem telefonu, 28,0 % je izbralo, da na stacionarnem računalniku in 23,0 % odgovor, da na prenosnem računalniku. Napravi Xbox in Nintendo switch je izbrala 5,0 % anketiranih staršev.

Sedmo vprašanje v anketnem vprašalniku je bilo odprtega tipa in se je glasilo: »*Zakaj je vaš otrok začel igrati videoigre?*« Odgovori so bili:

- ker je videl druge (13-krat);
- radovednost (3-krat);
- ne vem (3-krat);
- zaradi razvedrila, za zabavo (2-krat);
- ker so mu zanimive (2-krat);
- da mu ni dolgčas (2-krat);
- zaradi izzivov (1-krat);
- je udobno (1-krat);
- za sprostitev (1-krat).

Osmo vprašanje je bilo odprtega tipa in se je glasilo: »Kako se vaš otrok počuti ob igranju videoiger?« Odgovori so bili sledeči:

- pozitivno (9-krat),
- sproščeno (5-krat),
- živčno (4-krat),
- normalno (2-krat),
- zmagovalno, tekmovalno (2-krat),
- ne vem (2-krat),
- se zamoti (1-krat),
- navdušeno (1-krat),
- odvisno (1-krat),
- vživeto (1-krat),
- slabo (1-krat),
- vznemirljivo (1-krat).



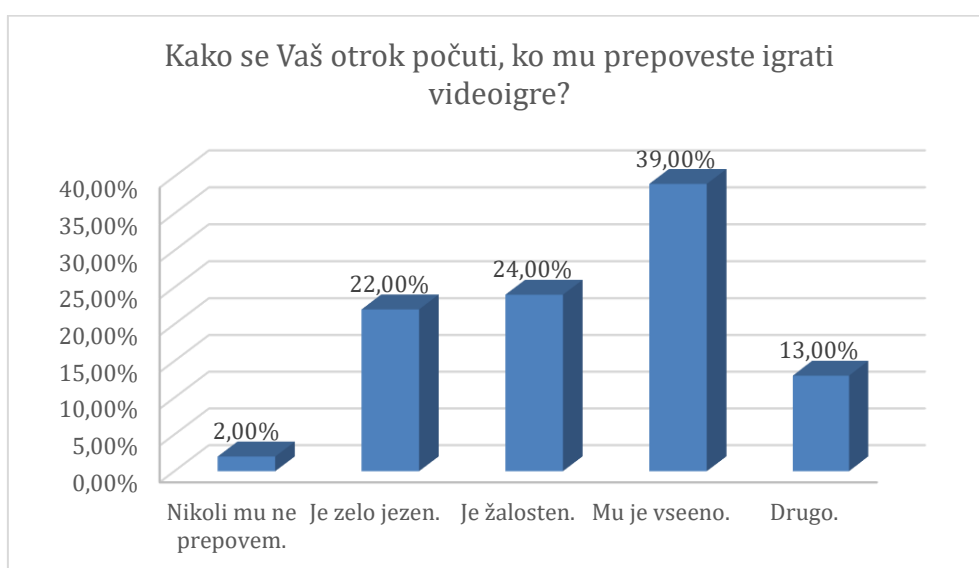
Grafikon 21. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, ali otroka nadzorujejo pri igranju videoiger (v odstotkih – %).

Iz grafikona 21 lahko razberemo, da je 42,0% anketiranih staršev na vprašanje, ali svojega otroka nadzorujejo pri igranju videoiger, izbralo odgovor, da ga pogosto. Približno ena petina anketiranih staršev je izbrala odgovor, da ga ne nadzorujejo nikoli.

Deseto vprašanje v najinem anketnem vprašalniku je bilo odprtega tipa in se je glasilo: »Če ste na prejšnje vprašanje odgovorili pritrdilno, napišite, na kakšen način ga nadzorujete?«

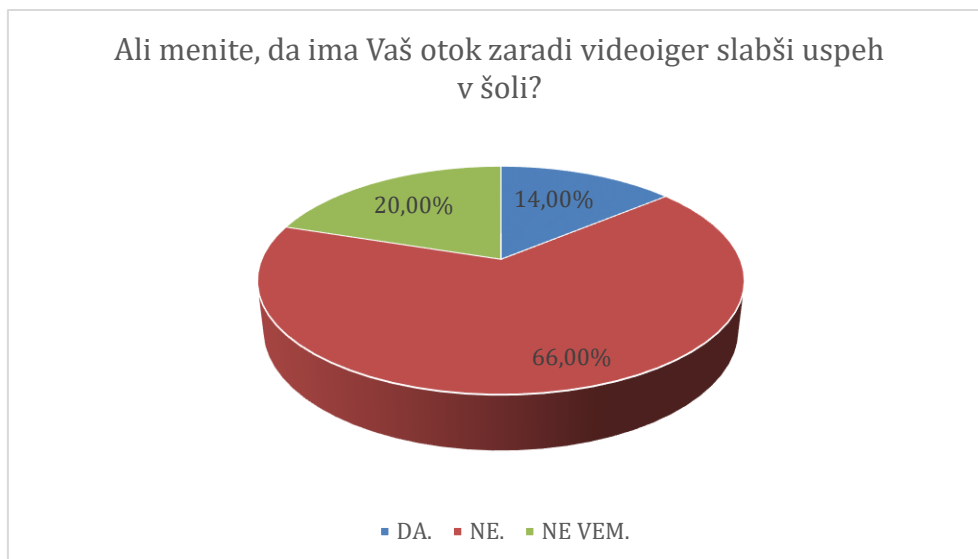
Odgovorili so tako:

- ga opazujem (13-krat);
- sem v njegovi bližini (6-krat);
- ga časovno omejim (5-krat);
- spremljam njegovo obnašanje (2-krat);
- s starševskim nadzorom (1-krat).



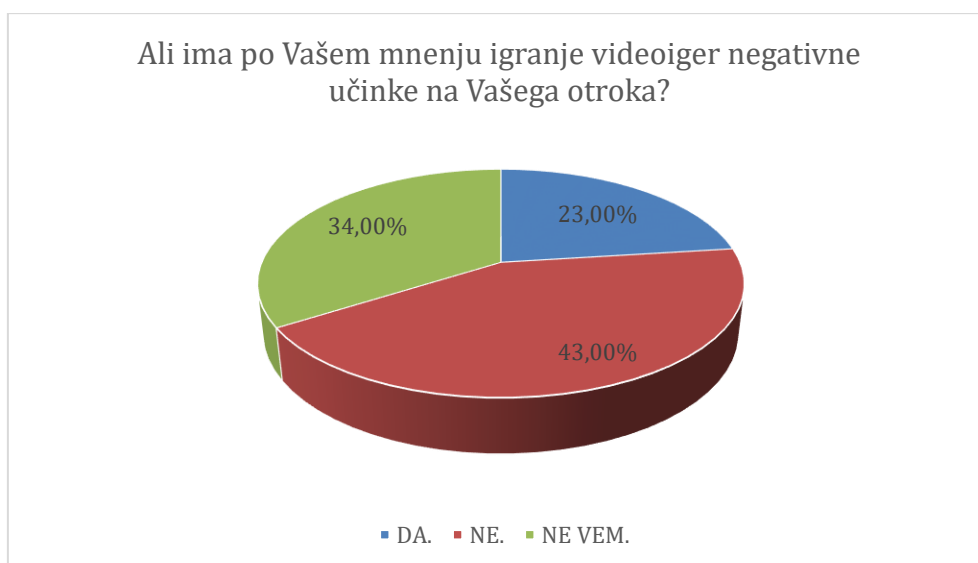
Grafikon 22. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, kako se njihov otrok počuti, ko mu prepovejo igrati videoigre (v odstotkih – %).

Iz grafikona 22 je razvidno, da je 39,0 % anketiranih staršev izbralo odgovor, da je otroku vseeno. 2,0% anketiranih staršev je izbralo odgovor, da mu nikoli ne prepovejo. Pod odgovor drugo so zapisali, da otrok sprejme (2-krat) in različno (1-krat).



Grafikon 23. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, ali menijo, da ima njihov otrok zaradi videoiger slabši uspeh v šoli (v odstotkih – %).

Iz grafikona 23 je razvidno, da je 66,0 % anketiranih staršev izbralo odgovor, da na njihov otrok zaradi videoiger nima slabšega uspeha v šoli. Ena petina anketiranih staršev pa je izbrala odgovor, da ne vedo.

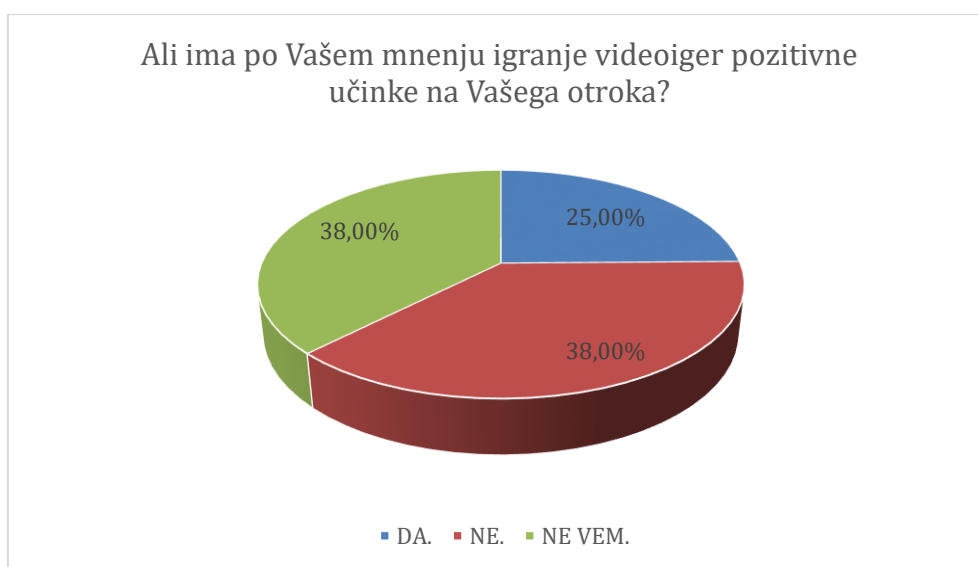


Grafikon 24. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, ali ima po njihovem mnenju igranje videoiger negativne učinke na njihovega otoka (v odstotkih – %).

Iz grafikona 24 vidimo, da je 43,0 % anketiranih staršev izbralo odgovor, da nima igranje videoiger negativnih učinkov na njihovega otoka. 23,0% anketiranih staršev je izbralo odgovor, da ima.

Štirinajsto vprašanje v najinem anketnem vprašalniku je bilo odprtega tipa in se je glasilo: »Če ste na prejšnje vprašanje odgovorili pritrdilno, napišite, katere?« Odgovorili so:

- nervoza, vzkipljivost, razdražljivost (5-krat);
- izgublja stik z realnostjo (3-krat);
- premalo socialnih stikov (2-krat);
- premalo gibanja (2-krat);
- agresivnost (1-krat);
- zasvojenost (1-krat);
- neprijazen (1-krat);
- izguba občutka za čas (1-krat);
- je nekaj časa odsoten (1-krat).

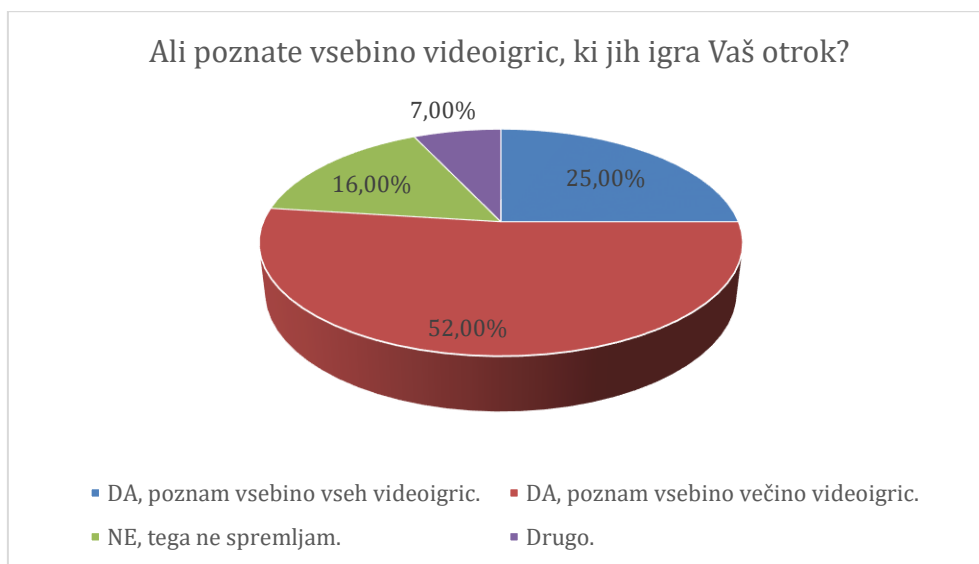


Grafikon 25. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, ali ima po njihovem mnenju igranje videoiger pozitivne učinke na njihovega otoka (v odstotkih – %).

Iz grafikona 25 lahko razberemo, da je enak odstotek (38,0 %) anketiranih staršev izbralo odgovor, da nima igranje videoiger pozitivnega učinka, in da ne vedo, ali ima igranje pozitivni učinek.

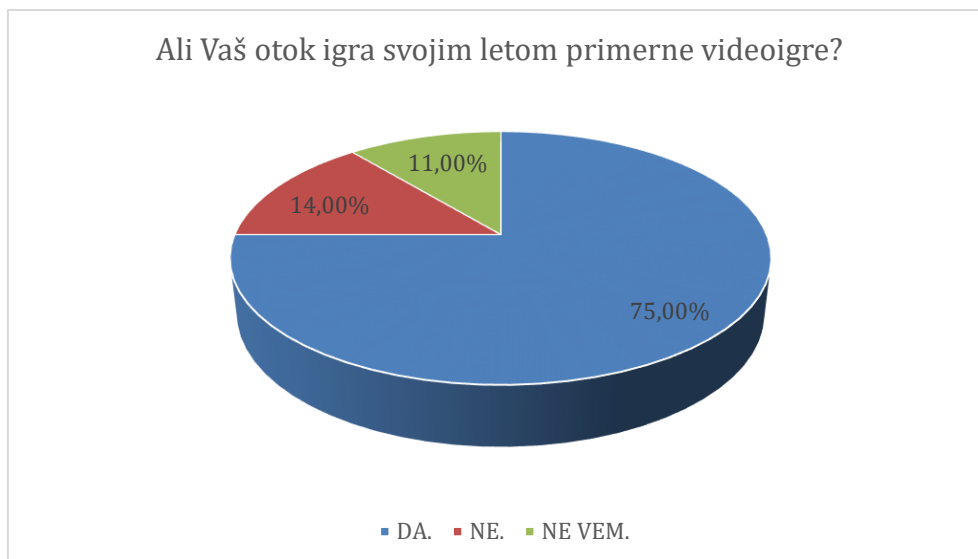
Šestnajsto vprašanje v najinem anketnem vprašalniku je bilo ponovno odprtega tipa in se je glasilo: »Ali Vaš otrok težko neha igrati videoigre, ko enkrat začne?« Odgovorili so:

- ne (25-krat),
- da (13-krat),
- včasih (5-krat).



Grafikon 26. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, ali poznajo vsebino videoiger, ki jih igra njihov otrok (v odstotkih – %).

Iz grafikona 26 je razvidno, da je več kot ena polovica anketiranih staršev izbralo odgovor, da poznajo. 16,0 % anketiranih staršev pa je izbralo odgovor, da tega ne spremljajo.



Grafikon 27. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, ali njihov otrok igra svojim letom primerne videoigre (v odstotkih – %).

Iz grafikona 27 lahko razberemo, da je tri četrtine anketiranih staršev izbralo odgovor, da igrajo svojim letom primerne igre. 14,0 % anketiranih staršev pa je izbralo odgovor, da ne.



Grafikon 28. Odgovori anketiranih staršev na vprašanje, ali njihov otrok lahko sam kupi in naloži videoigre (v odstotkih – %).

Iz grafikona 28 lahko razberemo, da je 84,0 % anketiranih staršev odgovorilo, da njihov otrok ne more sam kupiti in naložiti videoigre. 16,0 % anketiranih staršev je odgovorilo, da lahko.

4 DISKUSIJA

Videoigre so postale pomemben del življenja nas najstnikov. Zato naju je ta tema pritegnila, saj tudi sama igrava različne videoigre in se zavedava, da imajo pomemben vpliv na najstnike. Z lastnim raziskovanjem sva želela ugotoviti, kakšen odnos imajo do igranja videoiger drugi osnovnošolci. Pri tem sva želela primerjati tudi, kaj o tej temi pravijo njihovi starši.

Na podlagi literature in svojih lastnih izkušenj sva postavila sedem hipotez, ki jih bova na podlagi dobljenih rezultatov potrdila ali ovrgla.

Najina prva hipoteza se je glasila, ***da več kot 70 % anketiranih osnovnošolcev igra videoigre in so jih začeli igrati v drugi triadi osnovne šole (4.–6. razreda).***

Iz dobljenih rezultatov (grafikon 1) vidimo, da 84,0 % anketiranih osnovnošolcev igra videoigre. Ta rezultat naju ni presenetil, saj večina najinih sošolcev in prijateljev igra videoigre. Iz grafikona 2 vidimo, da je približno polovica (53,0 %) anketirancev začela igrati videoigre v drugi triadi (4.–6. razreda). 29,0 % anketirancev je začelo igrati v prvi triadi (1.–3. razreda) in 9,0 % že v vrtcu. 9,0 % anketirancev je izbralo odgovor drugo, le eden od njih je zapisal, da ne ve kdaj.

Na podlagi dobljenih rezultatov lahko delno potrdiva najino prvo hipotezo, saj vidimo, da več kot 70,0 % anketirancev igra videoigre, vendar jih je manj kot 70,0 % začelo igrati le-te v drugi triadi.

Zanimalo naju je tudi, zakaj so najini anketiranci začeli igrati videoigre. To vprašanje je bilo odprtega tipa, najini anketiranci pa so najpogosteje napisali, ker so jim zanimive, ker so jim zabavne in da si z njimi preženejo dolgčas.

Najina druga hipoteza se je glasila, ***da več kot 60 % anketiranih osnovnošolcev igra videoigre 2–4 ure ali več kot 4 ure dnevno in da jih največ igra na Playstationu.***

Iz grafikona 3 vidimo, koliko časa dnevno učenci igrajo videoigre. Iz odgovorov vidimo, da 14,0 % anketiranih učencev igra od 2 do 4 ure dnevno ter 10,0 % več kot 4 ure dnevno. Skupaj torej skoraj ena četrtnina anketirancev. Odstotek je nižji, kot sva pričakovala. Na podlagi najinih lastnih izkušenj sva predpostavila, da bo več takih učencev (predvsem tistih, ki igrajo 2–4 ure dnevno). Iz grafikona 6 vidimo, da največ anketirancev igra videoigre na mobilnem telefonu (57,0 %). Na drugem mestu je Playstation (36,0 %). Na podlagi dobljenih rezultatov lahko ovrževa najino drugo hipotezo.

Zanimalo naju je tudi, kdaj najini anketiranci igrajo videoigre. Iz grafikona 4 vidimo, da med tednom 46,0 % anketirancev igra takrat, ko opravijo šolske obveznosti. Nekoliko več kot ena četrtnina (27,0 %) pa igra videoigre zvečer, preden gredo spat. Iz grafikona 5 vidimo, da ob koncu tedna skoraj polovica (43,0 %) anketiranih učencev igra videoigre popoldne in 37,0 % zvečer. 11,0 % anketirancev je izbralo odgovor, da igrajo večino dneva. Slednji rezultat je zaskrbljujoč, saj kaže na to, da nekvalitetno preživljajo svoj prosti čas.

Najina tretja hipoteza se je glasila, ***da 60 % ali več anketiranih osnovnošolcev nima nadzora staršev pri igranju videoiger; če dobijo prepoved igranja videoiger, pa občutijo neprijetna čustva (jezo, žalost ...).***

Najine anketirance sva vprašala, ali jih starši nadzorujejo nad igranjem videoiger. Iz grafikona 7 vidimo, da je 65,0 % anketirancev izbralo odgovor, da jih ne nadzirajo nikoli. Ta rezultat je zaskrbljujoč, ker ti učenci torej nimajo nadzora staršev. Slednje lahko pripelje do tega, da učenci sami ne zmorejo nadzirati časa svojega igranja in lahko pride do prekomernega igranja videoiger. Ena četrtnina anketirancev je izbrala odgovor da, od tega 7,0 %, da jih nadzirajo vedno in 18 %, da jih nadzirajo občasno. Med oblikami nadzora so zapisali: večkrat me med igranjem pridejo pogledat (9-krat), zanima jih, kaj igram oz. počnem (7-krat) in povejo mi, kdaj naj končam (6-krat).

Zanimalo naju je tudi, kakšne so reakcije učencev, ko jim starši prepovedo igrati videoigre. Iz grafikona 8 vidimo, da je 43 % anketirancev izbralo odgovor, da jim je vseeno. Skupno 14,0 % pa je izbralo odgovora, da so jezni oz. žalostni. Zanimivo je, da je 12,0 % izbralo odgovor, da

jim starši nikoli ne prepovejo igrati videoigre in 2,0 % anketirancev, da staršev ne upoštevajo in igrajo naprej.

Na podlagi dobljenih rezultatov lahko delno potrdiva najino tretjo hipotezo, saj več kot 60,0 % nima nadzora staršev pri igranju videoiger. Neprijetna čustva ob prepovedi staršev pa občuti manj učencev, kot sva pričakovala.

Četrta hipoteza se je glasila, **da 40 % ali manj anketiranih osnovnošolcev meni, da igranje videoiger slabo vpliva na učni uspeh učencev in da ima igranje videoiger pozitivne učinke.**

Iz grafikona 9 lahko vidimo odgovore anketiranih osnovnošolcev na vprašanje, ali menijo, da imajo učenci zaradi videoiger slabši uspeh v šoli. 36,0 % meni, da igranje videoiger slabo vpliva na učni uspeh v šoli. 29,0 % anketirancev pravi, da to ni tako in 35,0 % je izbralo odgovor, da ne vedo. Osebnostno meniva, da igranje videoiger vpliva na učni uspeh takrat, ko jih igraš preveč ali ob neprimernem času (pozno zvečer ali ponoči, zjutraj, preden greš v šolo ...). Če je igranje videoiger v primernih količinah in ob primernem času, misli, da le-to ne vpliva na učni uspeh.

Iz grafikona 10 lahko razberemo mnenje anketirancev o tem, ali ima igranje videoiger pozitivne učinke. 31,0 % anketirancev meni, da ima igranje videoiger pozitivne učinke, 34,0 % anketirancev meni, da temu ni tako, 36,0 % pa jih je izbralo odgovor, da ne vedo. Najino mnenje je, da ima igranje videoiger tudi pozitivne učinke, npr. če igraš miselne igre, razvijaš svoje znanje, učenje tujih jezikov, »online« druženje s prijatelji ...

Iz dobljenih rezultatov vidiva, da lahko potrdiva najino četrto hipotezo, saj manj kot 40,0 % anketirancev meni, da videoigre slabo vplivajo na učni uspeh in da imajo lahko tudi pozitivne učinke.

Peta hipoteza se je glasila, **da 30 % ali manj anketiranih osnovnošolcev igra videoigre, ki niso primerne za njihovo starost.**

Najine anketirance sva povprašala o tem, ali igrajo svojim letom primerne videoigre. Iz grafikona 15 vidimo, da 55,0 % anketirancev pravi, da igra svojim letom primerne videoigre.

Le 18,0 % anketirancev je ocenilo, da igrajo svojim letom neprimerne igrice. 13,0 % anketirancev pa tega ne ve.

Najine anketirance sva prosila, da ocenijo, kako pogosto igrajo posamezne videoigre Med navedenimi igrkami so bile tudi štiri (Valorant, CS : GO, Apex legends in Call of duty), ki za starost najinih anketirancev niso primerne, vse ostale so za starost najinih anketirancev primerne (v skladu s klasifikacijo PEGI).

Iz grafikona 11 vidimo, da 22,0 % najinih anketirancev igra igrico Valorant, 21,0 % anketirancev igra igrico CS : GO. Iz grafikona 13 vidimo, da 33,0 % anketirancev igra Call of duty ter 12,0 % igrico Apex legends. Tudi pod možnost drugo so anketiranci zapisali eno videoigro, ki je za njihovo starost neprimerna (GTA 5) in jo igra 6,5 % anketirancev. Vse omenjene igrice so označene z PEGI 16 oz. 18, zato jih najini anketiranci še ne bi smeli igrati. Na podlagi opisanih rezultatov lahko potrdiva najino peto hipotezo, saj manj kot 30,0 % anketirancev igra svojim letom neprimerne videoigre.

Šesta hipoteza se je glasila, ***da 60 % ali več anketiranih staršev pozna vsebino videoiger, ki jih igrajo njihovi otroci, in ne dovolijo, da bi si sami kupili oz. naložili videoigre.***

Iz grafikona 27 vidimo, kako so anketirani starši odgovorili na vprašanje, ali poznajo vsebino videoiger, ki jih igra njihov otrok. Rezultati kažejo, da ena četrtna anketiranih staršev pozna vsebino vseh videoiger, ki jih igra njihov otrok. Nekoliko več kot polovica (52,0 %) pozna vsebino večine videoiger. Le 16,0 % anketiranih staršev pa je izbralo odgovor, da tega ne spremljajo. Iz povedanega vidimo, da več kot 60,0 % anketiranih staršev pozna vsebino videoiger, ki jih igra njihov otrok (večine oz. vseh). Ta rezultat se nama zdi pozitiven, saj to pomeni, da lahko preprečijo igranje igrk z neprimernimi vsebinami.

Iz grafikona 29 vidimo, da 84,0 % anketiranih staršev pravi, da si njihovi otroci ne smejo sami kupiti in naložiti videoiger. To se nama zdi dobro, saj imajo tako starši boljši nadzor nad tem, kaj njihov otrok igra. Na podlagi opisanih rezultatov lahko potrdiva najino šesto hipotezo.

Sedma hipoteza se je glasila, *da prihaja do razlik v mnenju med anketiranimi učenci in starši v tem, kako pogosto starši nadzirajo igranje videoiger in kako se otroci počutijo ob prepovedi igranja le-teh.*

Tako staršem kot učencem sva postavila isto vprašanje, ki se je glasilo, ali starši otroka nadzorujejo pri igranju videoiger. Iz grafikona 7 vidimo, da je kar 65,0 % anketiranih učencev izbralo odgovor, da jih starši nikoli ne nadzorujejo pri igranju videoiger. Osebnostno meniva, da ta rezultat ne odraža realnega stanja, saj iz lastnih izkušenj in izkušenj najinij prijateljev veva, da ima večina od nas nadzor staršev. Mogoče so učenci želeli dati boljši vtis v smislu, da lahko na tem področju počnejo, kar želijo.

Učenci, ki so izbrali odgovor, da jih starši nadzorujejo, so odgovorili še na podvprašanje, na kakšen način to počnejo. Zapisali so naslednje odgovore: večkrat med igranjem pridejo pogledat (9-krat), zanima jih, kaj igrajo oz. počnejo (7-krat), povejo, kdaj naj otrok konča (6 - krat), so blizu otroka (1-krat), nadzorujejo, če preveč igrajo (1-krat).

Iz grafikona 22 pa vidimo odgovore staršev, in sicer da je večina (79,0 %) anketiranih staršev izbrala odgovora, da pri igranju videoiger nadzorujejo svoje otroke (občasno oziroma pogosto). 21,0 % je izbralo odgovor, da svojih otrok nikoli ne nadzirajo. Pri tem vprašanju vidimo, da je prišlo do velike razlike med odgovori staršev in učencev.

Če primerjamo odgovore staršev in učencev pri vprašanju, kako se otroci počutijo ob prepovedi igranja videoiger, vidimo, da je največ učencev (43,0 %) izbralo odgovor, da jim je vseeno (grafikon 8). Tudi iz odgovorov staršev (grafikon 22) vidimo, da jih je največ (39,0 %) izbralo isti odgovor. Starši so izbrali odgovora, da je otrok jezen oziroma žalosten v 46,0 % in učenci enaka odgovora v 14,0 %. Tudi tukaj vidimo, da je prišlo do razlike med odgovori.

Na podlagi dobljenih rezultatov lahko potrdiva najino zadnjo hipotezo.

Zanimiva je tudi primerjava odgovorov staršev in učencev pri vprašanju, ali menijo, da ima otrok zaradi igranja videoiger slabši učni uspeh v šoli. Iz grafikona 9 vidimo, da 36,0 % učencev ocenjuje, da je temu tako. Iz grafikona 23 pa vidimo, da le 14,0 % staršev meni enako. Prišlo je

torej do velike razlike. Takega odgovora nisva pričakovala, saj sva menila, da bodo učenci ocenili, da ne vpliva tako zelo na njihov učni uspeh. Rezultati pa so pokazali, da učenci v večji meri kot starši vidijo slab učinek na učni uspeh. To si razlagava na ta način, da učenci sami najboljše vedo, koliko časa preživijo za napravami in morda se zato tudi bolj zavedajo, da bi lahko več časa namenili delu za šolo in bi bile potem tudi boljše ocene.

5 ZAKLJUČEK

V današnjem času zasloni in videoigre zavzemajo pomemben del naših življenj. Ker lahko hitro pride do prekomerne rabe ali celo zasvojenosti, se nama zdi, da je pomembno o tem področju veliko govoriti in ga raziskovati. Zato sva želela z lastnim raziskovanjem tudi ugotoviti več o tem področju, kaj pravijo o njem učenci in kaj njihovi starši.

Na podlagi dobljenih rezultatov sva prišla do naslednjih pomembnih spoznanj in zaključkov, in sicer da:

- kar 84,0 % najin角度 anketiranih osnovnošolcev igra videoigre;
- jih je 53,0 % začelo igrati v drugi triadi, 38,0 % pa že prej (9,0 % tega že v vrtcu);
- ena desetina najin角度 anketirancev igra kar več kot 4 ure dnevno;
- so med vzroki, zakaj so začeli anketiranci igrati videoigre, največkrat zapisali, ker so zanimive, da preženejo dolgčas in da se zabavajo;
- več kot ena tretjina (36,0 %) anketiranih učencev meni, da imajo zaradi igranja videoiger slabši učni uspeh;
- ena tretjina najin角度 anketirancev igra videoigro Call of duty, ki v skladu s PEGI klasifikacijo ni primerna za njih;
- skoraj ena četrtna (24,0 %) najin角度 anketirancev težko neha igrati videoigre, ko jih enkrat začne igrati;
- približno ena petina (21,0 %) anketiranih staršev nikoli ne nadzoruje svojih otrok pri igranju videoiger;
- 16,0 % anketiranih staršev ne pozna vsebino videoiger, ki jo igrajo njihovi otroci;
- je 84,0 % anketiranih staršev odgovorilo, da si njihov otrok sam ne more kupiti oziroma naložiti videoiger;
- je prišlo do določenih razlik v odgovoru staršev in učencev.

Dobljeni rezultati so zanimivi in kažejo določena področja, kjer bi morali učenci in starši biti bolj pazljivi. Pri tem bi posebej želela izpostaviti čas in vrsto videoiger, ki jih učenci igrajo (naj igrajo svoji starosti primerne videoigre). Za starše pa bi predlagala, naj spremljajo igranje videoiger pri svojih otrocih (količino in vrsto), ker so nekatere videoigre, ki jih igrajo, za

njihovo starost neprimerne. Pomembno pa se nama zdi, da se o tej temi tudi pogovarjamo. Videoigre imajo tudi pozitivne učinke, saj se ob njih se zabavamo, družimo »online« ipd., zato bi bilo za večino najstnikov neprijetno, če bi nam jih starši v celoti prepovedali igrati.

Pomembno se nama zdi, da na račun igranja videoiger ne zanemarjamo drugih konjičkov ter prostočasnih aktivnosti, pomembno pa je tudi preživeti čim več časa zunaj (v naravi) in s prijatelji »v živo«.

Želiva si, da bi najino raziskovalno nalogo prebralo čim več učencev, staršev in strokovnih delavcev šole, da bomo čim bolj ozaveščeni o primerni rabi zaslonov in igranju videoiger ter da bo njihova raba v mejah, ki jih priporočajo strokovnjaki.

6 LITERATURA

- *Igranje iger.* Dostopno na: <https://safe.si/nasveti/igranje-iger-in-virtualni-svetovi/igranje-iger>, sneto dne: 10. 12. 2022.
- *Kategorije spletnih iger.* Dostopno na: <https://safe.si/nasveti/igranje-iger-in-virtualni-svetovi/kategorije-spletnih-iger>, sneto dne: 10. 12. 2022.
- *Oznake primernosti iger – PEGI.* Dostopno na: <https://safe.si/nasveti/igranje-iger-in-virtualni-svetovi/oznake-primernosti-iger>, sneto dne: 1. 12. 2022.
- Vintar Spreitzer, M., Baš, D., Radšel, A., Anderluh, M., Vreča, M., Reš, Š., Selak, Š., Hudoklin, M. in Osredkar, D. 2021. *Smernice za uporabo zaslonov pri otrocih in mladostnikih.* Ljubljana: Nacionalni inštitut za javno zdravje.
- Žontar, R. 2021. *Kdo je izumil videoigre in katera je bila prva?* Dostopno na: <https://svetkapitala.delo.si/trendi/kdo-je-izumil-videoigre-in-katera-je-bila-prva/>, sneto dne: 15. 12. 2022.

7 PRILOGA

- Priloga 1: Anketni vprašalnik o igranju videoiger za učence
- Priloga 2: Anketni vprašalnik o igranju videoiger za starše

Priloga 1:

ANKETNI VPRAŠALNIK O IGRANJU VIDEOIGER ZA UČENCE

Pozdravljen/-a! Sva Nik in Tijan iz 7. razreda OŠ Sveti Jurij in delava raziskovalno nalogo na temo igranje videoiger med osnovnošolci. Prosiva te, da si vzameš nekaj minut časa in izpolniš najin anketni vprašalnik, ki je anonimen. Pri odgovarjanju bodi iskren. Že vnaprej se ti zahvaljujemo za tvoj čas in odgovore. S klikom na Naslednja stran pričneš z izpolnjevanjem ankete.

Spol (Obkroži.): **Ž** **M** **Razred (Napiši.):** _____ **Starost (Napiši.):** _____ **let**

1. **Ali igraš videoigre? (Izberi en odgovor.)**

- a) DA. b) NE.

2. **Kdaj si začel igrati videoigre?**

- a) Že v vrtcu.
b) V prvih treh razredih (1. triada).
c) Vd ruzi tradi (4.–6. razred).
d) Drugo:

3. **Koliko časa dnevno igraš videoigre? (Izberi en odgovor.)**

- a) Manj kot 1 dnevno.
b) 1 do 2 uri dnevno.
c) 2 do 4 ure dnevno.
d) 4 ali več ur dnevno.
e) Drugo:

4. **Kdaj med tednom igraš videoigre? (Lahko izbereš več odgovorov.)**

- a) Ne igram videoiger.
b) Zjutraj, preden grem v šolo.
c) Takoj, ko pridem domov iz šole.
d) Ko naredim domačo nalogo oz. naredim šolske obveznosti.
e) Zvečer, preden grem spat.
f) Ko se dogovorim s starši .
g) Drugo:

5. **Kdaj ob koncu tedna igraš videoigre?** *(Lahko izbereš več odgovorov.)*

- a) Ne igram videoiger.
- b) Zjutraj, ko vstanem.
- c) Popoldne.
- d) Zvečer.
- e) Večino dneva.
- f) Drugo:

6. **Na katerih napravah igraš videoigre?** *(Lahko izbereš več odgovorov.)*

- a) Ne igram videoiger.
- b) Mobilni telefon.
- c) Tablični računalnik.
- d) Stacionarni računalnik.
- e) Prenosni računalnik.
- f) Playstation.
- g) Nintendo Switch.
- h) Xbox.
- i) Drugo:

7. **Če igraš videoigre, odgovori, zakaj si jih začel igrati?** *(Napiši svoj odgovor.)*

Videoigre sem začel igrati, ker _____.

8. **Če igraš videoigre, napiši, kako se ob tem počutiš?** *(Napiši svoj odgovor.)*

Ob igranju videoiger se počutim _____.

9. **Ali te ob igranju videoiger nadzorujejo starši?** *(Izberi en odgovor.)*

- a) DA.
- b) NE.
- c) NE VEM.

10. **Če si na prejšnje vprašanje odgovoril pritrdilno, zapiši, na kakšen način te nadzirajo?** *(Napiši svoj odgovor.)*

11. **Kako se počutiš, ko ti starši prepovejo igrati videoigre?** *(Izberi en odgovor.)*

- a) Ne igram videoiger.
- b) Starši mi nikoli ne prepovejo igrati igrice.
- c) Sem zelo jezen.
- d) Sem zelo žalosten.
- e) Mi je vseeno.
- f) Jih en upoštevam in igram naprej.
- g) Drugo:

12. Ali meniš, da imajo učenci zaradi videoiger slabši uspeh v šoli? (Izberi en odgovor.)

- a) DA.
- b) NE.
- c) NE VEM.

13. Ali ima po tvojem mnenju igranje videoiger pozitivne učinke? (Izberi en odgovor.)

- a) DA.
- b) NE.
- c) NE VEM.

14. Če si odgovoril na prejšnje vprašanje pritrdilno, napiši katere pozitivne učinke ima po tvojem mnenju igranje videoiger? (Napiši svoj odgovor.)

15. Ali težko nehaš igrati videoigre, ko enkrat začneš? (Izberi en odgovor.)

- a) DA.
- b) NE.
- c) NE VEM.

16. Spodaj je naštetih nekaj videoiger. Za vsako od njih oceni, kako pogosto jo ti igraš. (Izberi ustrezno oceno.)

videoigra	1 – nikoli	2 – redko	3 – občasno	4 – pogosto	5 – zelo pogosto
Valorant	1	2	3	4	5
Counter –Strike: Global Offensive	1	2	3	4	5
Fortnite	1	2	3	4	5
Roblox	1	2	3	4	5
Minecraft	1	2	3	4	5
Farming simulator	1	2	3	4	5
FIFA	1	2	3	4	5
Forza Horizon	1	2	3	4	5
Call of Duty	1	2	3	4	5
Apex Legends	1	2	3	4	5
Drugo:	1	2	3	4	5

17. Ali igraš svojim letom primerne videoigre? (Izberi en odgovor.)

- a) DA.
- b) NE.
- c) NE VEM.

Odgovorili ste na vsa vprašanja v tej anketi. Hvala za sodelovanje.

Priloga 2:

ANKETNI VPRAŠALNIK O IGRANJU VIDEOIGER ZA STARŠE

Pozdravljeni! Sva Nik in Tijan iz 7. razreda OŠ Sveti Jurij in delava raziskovalno nalogo na temo igranje videoiger med osnovnošolci. Prosiva Vas, da si vzamete nekaj minut časa in izpolnite najin anketni vprašalnik, ki je anonimen. Prosiva, da ste pri odgovarjanju iskreni. Že vnaprej se Vam zahvaljujemo za Vaš čas in odgovore.

Spol (Obkroži.): **Ž** **M**

Starost (Napiši.): _____ **let**

1. Ali Vaš otrok igra videoigre? (Izberite en odgovor.)

- a) DA.
- b) NE.
- c) NE VEM.

2. Kdaj je Vaš otrok začel igrati videoigre? (Označite en odgovor.)

- a) Že v vrtcu.
- b) V prvi triadi (1.–3. razred).
- c) V drugi triadi (4.–6. razred).
- d) Drugo:

3. Koliko časa dnevno Vaš otrok igra videoigre? (Izberite en odgovor.)

- a) Manj kot eno uro dnevno.
- b) 1–2 uri dnevno.
- c) 2–4 ure dnevno.
- d) Več kot 4 ure dnevno.
- e) Drugo:

4. Kdaj med tednom Vaš otrok igra videoigre? (Lahko izberete več odgovorov.)

- a) Zjutraj, preden gre v šolo.
- b) Takoj, ko pride domov iz šole.
- c) Ko naredi domačo nalogo oz. opravi šolske obveznosti.
- d) Zvečer, preden gre spat.
- e) Drugo:

5. **Kdaj ob koncu tedna Vaš otrok igra videoigre (Lahko izberete več odgovorov.)**
- a) Zjutraj, ko vstane.
 - b) Popoldne.
 - c) Zvečer.
 - d) Večino dneva.
 - e) Drugo:
6. **Na katerih napravah Vaš otrok igra videoigre? (Lahko izberete več odgovorov.)**
- a) Mobilni telefon.
 - b) Tablični računalnik.
 - c) Stacionarni računalnik.
 - d) Prenosni računalnik.
 - e) Playstation.
 - f) Xbox.
 - g) Nintendo Switch.
 - h) Drugo:
7. **Zakaj je Vaš otrok začel igrati videoigre? (Napišite svoj odgovor.)**
-
8. **Kako se Vaš otrok počuti ob igranju videoiger? (Napišite svoj odgovor.)**
-
9. **Ali Vašega otroka nadzorujete pri igranju videoiger? (Izberite en odgovor.)**
- a) DA, vedno.
 - b) DA, občasno.
 - c) NE, nikoli.
10. **Če ste na prejšnje vprašanje odgovoril pritrdilno, zapišite, na kakšen način ga nadzirate? (Napišite svoj odgovor.)**
-
11. **Kako se Vaš otrok počuti, ko mu prepoveste igrati videoigre? (Izberite en odgovor.)**
- a) Nikoli mu ne prepovem igrati igrice.
 - b) Je zelo jezen.
 - c) Je žalosten.
 - d) Mu je vseeno.
 - e) Drugo:
12. **Ali menite, da ima Vaš otrok zaradi videoiger slabši uspeh v šoli? (Izberite en odgovor.)**
- a) DA.
 - b) NE.
 - c) NE VEM.

13. Ali ima po Vašem mnenju igranje videoiger negativne učinke na Vašega otroka? *(Izberite en odgovor.)*

- a) DA.
- b) NE.
- c) NE VEM.

14. Če ste izbrali odgovor DA, zapišite katere *(napišite svoj odgovor):*

15. Ali ima po Vašem mnenju igranje videoiger pozitivne učinke na Vašega otroka? *(Izberite en odgovor.)*

- a) DA.
- b) NE.
- c) NE VEM.

16. Ali Vaš otrok težko neha igrati videoigre, ko enkrat začne? *(Napišite odgovor.)*

17. Ali poznate vsebino videoigric, ki jih igra Vaš otrok? *(Izberite en odgovor.)*

- a) DA, poznam vsebino vseh videoigric.
- b) DA, poznam večino videoigric.
- c) NE, tega ne spremljam.
- d) Drugo:

18. Ali Vaš otrok igra svojim letom primerne videoigre? *(Izberite en odgovor.)*

- a) DA.
- b) NE.
- c) NE VEM.

19. Ali si Vaš otrok lahko sam kupi in naloži videoigrice? *(Izberite en odgovor.)*

- a) DA.
- b) NE.

Odgovorili ste na vsa vprašanja v tej anketi. Hvala za sodelovanje.