

IGRANJE VIDEOIGER MED EPIDEMIJO COVID-19 IN PO NJEJ

Področje: Računalništvo in informatika
Raziskovalna naloga

Raziskovalca:
Ambrož Bevc in Filip Havliček
7. b-razred

Mentorica: Milena Cotman

Osnovna šola Ketteja in Murna

Ljubljana, 2023

ZAHVALA

Zahvaljujema se osebam, brez katerih bi bila priprava raziskovalne naloge mnogo težja:

mentorici za vso pomoč, vzpodbudo in napotke, ki nama jih je dajala tekom pisanja raziskovalne naloge; učencem Osnovne Šole Ketteja in Murna za izpolnjevanje ankete; prejšnjim raziskovalcem za inspiracijo; svojim staršem za podporo; učiteljici za slovenščino za pregled besedila.

POVZETEK

Med epidemijo covid-19 se je čas pred ekrani spremenil. Zacvetel je tudi trg videoiger, saj se je med epidemijo igranje videoiger precej povečalo. Raziskovala sva, koliko časa ljudje preživijo pred ekrani in videoigrami ter kako oboje vpliva nanje.

Junija 2022 sva učencem naše šole razdelila anketo, s katero sva ugotavljala, koliko časa so namenili igranju videoiger med epidemijo covid-19 in koliko po njej, katere igre igrajo in na katerih napravah. Ugotavljala sva tudi, ali učenci zaradi igranja videoiger zanemarjajo druge pomembnejše dejavnosti in ali želijo prenehati z igranjem videoiger. Z zadnjima vprašanjema ankete sva želela izvedeti, ali učenci igrajo videoigre prekomerno ali ne. Ugotovitve sva prikazala z grafi, ki sva jih analizirala, in svoje hipoteze, ob preučevanju tudi strokovnih virov, potrdila oz. ovrgla.

Ob koncu raziskovalne naloge sva ugotovila, da večina učencev igra videoigre, vendar manj kot polovica prekomerno, kar je vzpodbuden rezultat. Po najinih pričakovanjih so učenci med epidemijo covid-19 preživeli več časa z igranjem videoiger kot po njej.

KAZALO VSEBINE

POVZETEK	3
1. UVOD	5
2. HIPOTEZE	5
3. TEORETIČNI DEL	6
3.1 NAPRAVE ZA IGRANJE VIDEOIGER	6
3.2 PRVA VIDEOIGRA	7
3.3 PROGRAMIRANJE VIDEOIGER	7
3.4 ZAJETJE GIBANJA	7
3.5 10 SVETOVNO NAJPOPULARNEJŠIH VIDEOIGER	8
3.5 ŠKODLJIVOST VIDEOIGER	9
4. PRAKTIČNI DEL	10
4.1 UTEMELJITEV VPRAŠANJ	10
4.2 PREDSTAVITEV ANKETIRANCEV	10
4.3 ZANIMANJE ZA IGRANJE VIDEOIGER	10
4.4 IGRANJE VIDEOIGER PRED IN PO EPIDEMJI	11
4.5 IGRANE VIDEOIGRE	19
4.6 IGRALNE NAPRAVE	20
4.7 VIDEOIGRE V PRIMERJAVI Z DRUGIMI PROSTOČASNIMI DEJAVNOSTMI	21
4.8. PRENEHANJE IGRANJA VIDEOIGER	22
5. ZAKLJUČEK	23
5.1 POTRJEVANJE IN ZAVRAČANJE ZASTAVLJENIH HIPOTEZ	24
6. RAZPRAVA	25
7. VIRI IN LITERATURA	26
8. VIRI SLIK	26
9. PRILOGE	26
9.1 ANKETA	26

1. UVOD

Sva raziskovalca in prijatelja Ambrož in Filip iz Osnovne šole Ketteja in Murna v Ljubljani. V nalogi raziskujeva temo igranja videoiger učencev na naši šoli med epidemijo covid-19 (v nadaljnjem besedilu epidemija) in po njej. Raziskovati sva začela maja 2022, saj se nama je takrat, manj kot eno leto po uradno končani epidemiji, zdela ta tema zelo zanimiva. Izbrala sva si jo zaradi najinega predznanja in izkušenj o videoigrah in računalništvu. Filip je spreten igralec Minecrafta, mobilnih iger ter 3D-modeliranja, Ambrož pa je programer na platformah Scratch in ROBLOX Studio ter izkušen igralec akcijskih videoiger.

Med epidemijo sva opazila, da so nekateri sošolci med poukom na daljavo začeli igrati videoigre veliko intenzivneje, kot so jih igrali pred epidemijo. Začeli so tudi zamujati na šolske ure, ustvarjali sestanke za igranje igrice in klicali ter vabili ostale sošolce, da se jim pridružijo. Med šolskimi urami so njihove oči neprestano begale od enega do drugega ekrana, torej v videoigre. Te »razvade« se je našla večina sošolcev, zato se je pojavljalo skupinsko zamujanje k pouku in ustvarjanje velikih razrednih strežnikov za več igralcev za različne videoigre. To je v naju vzbudilo veliko zanimanje in želela sva ugotoviti, če se je teh razvad navzel tudi kdo drug poleg najinih sošolcev.

Priložnost se je pojavila, ko smo v razredu prisluhnili predstavitvi raziskovalne naloge dveh raziskovalk iz devetega razreda. Po koncu ure sva takoj odhitela k učiteljici oziroma zdajšnji mentorici, gospe Mileni Cotman, da bi ji povedala, da si tudi midva želiva napisati raziskovalno nalogo.

Igranje videoiger ni več »pobeg iz resničnosti« (popularna oznaka iz začetka igranja videoiger), ampak je zdaj tudi pobeg iz resničnosti v resničnost, saj je bilo v zadnjih 20 letih deležno velike količine popravkov in izboljšav, brez katerih ne bi mogli priti do točke, na kateri smo, znani tudi kot obdobje začetka hiper-realističnega igranja igrice. Napredek se opazi vsako leto: prikazujejo se začetki hologramov, skoraj popolni virtualni svetovi brez meja raziskovanja in, seveda, videoigranje je vedno bolj in bolj uveljavljeno.

Igranje videoiger se kaže v vseh dimenzijah in v vsej resničnosti, kar je lahko dobro ali slabo – to bomo lahko ugotovili le v bližnji prihodnosti.

2. HIPOTEZE

V raziskovalni nalogi sva si zadala sledeče hipoteze:

1. Prodaja videoiger se je med epidemijo povečala.
2. Igralci so videoigram med epidemijo namenili več časa, kot ga namenijo po končani epidemiji. Igranje videoiger je škodljivo.
3. Igranje videoiger je vzdrževalo pozitivno psihično stanje igralcev med epidemijo.
4. Videoigre igra večina najstnikov in otrok.
5. Približno polovica otrok prekomerno igra računalniške igrice.

3. TEORETIČNI DEL

3.1 NAPRAVE ZA IGRANJE VIDEOIGER

Videoigre se razlikujejo po tem, na katerih napravah jih lahko igramo. Aktualne igralne naprave so:

- Mobilne igre:
 - Igre za Android
 - Igre za iOS
 - Igre za N-gage
- Game Boy igre:
 - Igre za Game Boy Advanced
 - Igre za game Boy Cube
- Nintendo igre:
 - Igre za Nintendo 64
 - Igre za Nintendo DS
 - Igre za Nintendo Switch
- PlayStation igre:
 - Igre za PS
 - Igre za PS 2
 - Igre za PS 3
 - Igre za PS 4
 - Igre za PS 5
 - Igre za PS Vita
- Računalniške igre:
 - Igre za Amigo
 - Igre za DOS
 - Igre za Linux
 - Igre za macOS
 - Igre za Windows
- Xbox igre:
 - Igre za Xbox
 - Igre za Xbox 360
 - Igre za Xbox one
 - Igre za Xbox S
 - Igre za Xbox X

3.2 PRVA VIDEOIGRA

Prva videoigra se je imenovala Bertie the Brain. Ustvaril jo je Josef Katz leta 1950 v Torontu. Ta videoigra je bila nameščena tudi na enega od prvih igralnih bankomatov. Ustvarjena je bila na podlagi igre »križci in krožci«, v kateri je igralec igral proti umetni inteligenci. Na tipkovnici si preprosto označil, kam boš položil svoj križec ali krožec. Igra Bertie the Brain je imela tudi več stopenj težavnosti. Od tistega leta se je začelo uveljavljati dejstvo, da je umetna inteligenca pametnejša od človeka, saj je Bertie the Brain premagal kar nekaj tekmovalcev (Bertie the Brain – Wikipedia).

Bertie the Brain je prednik umetne inteligence (UI) in starejših igralnih naprav.

3.3 PROGRAMIRANJE VIDEOIGER

Videoigre se razvijajo več let v posebej namenjenih studiih in s posebej izkušenimi profesionalnimi računalničarji. Pred programiranjem videoigre v studiu je treba izdelati idejo, kakšno igro bomo sploh sprogramirali. Večina iger se začne z besedilom: "Močan moški se bo moral naučiti, kako zaščititi in rešiti svojo vas." Ta ideja je primerna za pustolovske igre. Ko je ideja določena, na njeni podlagi začnejo strokovnjaki programirati videoigro. Oživljanje igre zahteva več tisoč ur programiranja in truda računalničarjev. Vsaka videoigra ima povprečno več tisoč kod, teksturiranih predmetov ali več sto milijonov vokslov, 2D igre pa več tisoč pikslov. Umetniki ustvarijo igralčevo podobo, inženirji pa napišejo kode. Inženirji naredijo motor, ki poganja samo igro. Poleg teh dveh poklicev poznamo tudi animacijskega tehnika, ki poskrbi za animacijo in zajetje gibanja.

3.4 ZAJETJE GIBANJA

Posebne hiper-realistične igre za gibanje igralčeve figure, pa tudi za razne animacije predmetov in živih bitij, ki nastopajo v igri poleg igralca samega, uporabijo zajetje gibanja. To je pretvorba gibov realne osebe v videoigro. Za ta detajl, zaradi katerega so videoigre hiper-realistične, je potrebna dvorana z več kot 60 infrardečimi kamerami, več oddajniki infrardeče svetlobe ter oseba, na katero so pritrjeni predmeti, ki odbijajo infrardečo svetlobo v kamere, ki jo zaznajo ter zaznane podatke pošljejo v glavni računalnik. Ta skombinira vse te podatke in tako naredi okostje figure. Tako kot se bo resnična oseba premaknila, se bo premaknil tudi skelet na računalniku in tako tudi računalniška figura. Takšno je zajetje gibanja pri hiper-realistični športni videoigri Riders Republic. Pri igri Riders Republic so za zajetje gibanja uporabili tudi posebne obleke s senzorji, ki zaznajo gibanje s pomočjo senzorjev, ki so vgrajeni v obleki (znani po znamki Xsense). To vrsto zajetja gibanja so uporabljali pri športih, ki jih niso mogli zajeti v dvorani (smučanje, poleti z zračnimi oblekami, raketnimi krili itd.).



Slika 1: Zajetje gibanja pri hiper-realistični videoigri Riders Republic

3.5 DESET SVETOVNO NAJPOPULARNEJŠIH VIDEOIGER¹

1. Fortnite
2. Minecraft
3. Counter-Strike: Global Offensive
4. League of Legends
5. ROBLOX
6. Valorant
7. Grand Theft Auto V
8. Apex Legends
9. Call of Duty: Modern Warfare
10. Rocket League

Ko ljudje govorimo o popularnih videoigrah, se po navadi ne zavedamo, da te igre samo ta trenutek igra več sto tisoč ali celo nekaj milijonov igralcev. Sliši se zelo veliko, ampak argument potrjujejo tudi aktualni podatki. Ta trenutek igro ROBLOX® igra 1,5 milijonov igralcev (po novem rekordu 29.1. rekordnih 8.1 milijonov igralcev). Po osvojenem rekordu se je zaradi previsoke količine uporabnikov cela platforma za nekaj ur kar porušila. Grand Theft Auto V igra 1,2 milijonov, Minecraft 970 tisoč, Fortnite pa 3,5 milijonov igralcev.

Na trg zmeraj prihajajo nove igre, z novimi igrami pa tudi nova mnenja, tako da igralci nimajo stalnega mnenja o neki igri. Njihova zanimanja se lahko spreminjajo, tako da ta trenutek igrajo eno igro, jutri pa jih bo morda pritegnila že druga.

¹ [Most Popular PC Games - Global | Newzoo](#), avgust 2022.

3.5 ŠKODLJIVOST IGRANJA VIDEOIGER

Pretirano igranje videoiger, torej igričarstvo, ima večinoma slabe posledice. Nekateri ljudje, predvsem fantje današnje generacije Z, imajo v svojih zgodnjih dvajsetih letih precej »nore ideje«, na primer tako imenovano youtuberstvo. Ti mladi, poznamo jih tudi pod imenom igričarji, pretirano igrajo videoigre, zatem pa se domislijo ideje, da bi postali youtuberji – ljudje, ki se posnamejo, kako igrajo, in to objavijo ali snemajo v živo na platformah YouTube ali Twitch.

Igrajo tudi videoigre, ki posnemajo resnično življenje, npr. izjemno znana serija videoiger GTA (Grand Theft Auto). Iz teh iger, v katerih lahko delaš karkoli, se podzavestno naučijo slabih navad. Negativne posledice prekomernega igranja videoiger so napisane v nadaljevanju.

Prehranske navade pred ekranom

Igričarji se po navadi »prenažirajo« z raznimi prigrizki, pijejo pa najraje energijske in alkoholne pijače. Posledice so predvsem debelost, utrujenost in neodpornost, lahko pa pride tudi do infarkta, ogrožitve življenja ali celo smrti (npr. zaužitje preveč energijskih pijač).

Zanemarjenje osebne higiene

Negativna posledica pretiranega igranja videoiger je tudi zanemarjanje osebne higiene. Ker so ljudje, ki veliko časa preživijo pred ekrani večinoma zelo statični in jim ni do gibanja, se rado zgodi, da so njihove sobe zanemarjene in neugodne. Porodijo se jim lahko nenavadne ideje, ki presežejo mejo dobrega okusa. Zaslediti je bilo idejo igričarja, ki bi straniščno školjko vgradil kar v svoj igralni stol.

Neprespanost

Ko je oseba neprestano izpostavljena svetlobi ekrana, se temu prilagodi – oči se prilagodijo na intenzivno svetlobo, možgani pa na hitro dogajanje na ekranu. Ko napoči trenutek počitka, se telo ne more takoj privaditi na popolnoma drugačno okolje – umirjeno, tiho in temno. Zaradi teh dejavnikov porabijo igračarji ogromno dragocenega časa, da se sploh umirijo. Neprespane noči pa so tudi, ker preprosto ne morejo odvrniti oči od tako zanimivih iger, ki so prikazane na ekranu, zato se serije igranja podaljšujejo dolgo v noč.

Migrena

Migrena je močan glavobol. Igričarje prizadene ob prekomernem gledanju v ekrane zaradi konstantne svetlobe in naprezanja oči.

Sindrom karpalnega kanala

To je pisarniška bolezen, ki se zgodi ob prekomernem tipkanju ali klikanju po armaturi. Ker je roka ves čas naslonjena na tipkovnico ali miško, se pretok krvi v zapestju zmanjša, roka začne boleti. Posledice karpalnega kanala so šibke dlani, zmanjšanje

finega nadzora in atrofija mišic podlahti – ti simptomi so porinili marsikaterega igričarja v propad njegovih sposobnosti.

Po nekaterih podatkih je meja še »zdravega« igranja videoiger za najstnike do ene ure in pol dnevno.

4. PRAKTIČNI DEL²

V praktičnem delu raziskovalne naloge sva z analizo odgovorov anketnega vprašalnika preverila postavljene hipoteze o igranju videoiger učencev naše šole. Podatke sva analizirala po generacijah in nato predstavila rezultate, kako so se pri učencih navade igranja videoiger spreminjale.

4.1 UTEMELJITEV VPRAŠANJ

Pri prvem vprašanju sva anketirance razvrstila v dve osnovni skupini: tiste, ki igrajo videoigre, in tiste, ki jih ne igrajo. Pri drugem vprašanju sva izvedela, koliko časa so anketiranci videoigre igrali med epidemijo, pri tretjem pa, koliko po njej. Iz odgovorov na četrto in peto vprašanje sva izvedela, katere igre in naprave so najbolj popularne na naši šoli. Iz zadnjih vprašanj v anketi sva z analizo odgovorov izvedela, ali učenci prekomerno igrajo videoigre ali ne.

4.2 PREDSTAVITEV ANKETIRANCEV

Anketirala sva približno 400 učencev in učenk, ki so junija 2022 obiskovali 2. A, 3., 4., 5., 6., 7., 8., in 9. razred. Anketiranje je trajalo mesec in pol, nato sva podatke skrbno uredila in analizirala. Velika večina anketirancev je bila nad temo ankete navdušena, saj so sicer pogosto povezane z zdravim načinom življenja ipd., najina pa z resničnim zanimanjem učencev – s temo, ki jim je blizu in se jim zdi zanimiva in aktualna.

4.3 ZANIMANJE UČENCEV ZA IGRANJE VIDEOIGER

Pri prvem vprašanju sva raziskovala, ali učenci igrajo videoigre ali ne. Ugotovila sva, da jih večina učencev na naši šoli igra.

² Podatki o razredih se navezujejo na šolsko leto 2021/22.

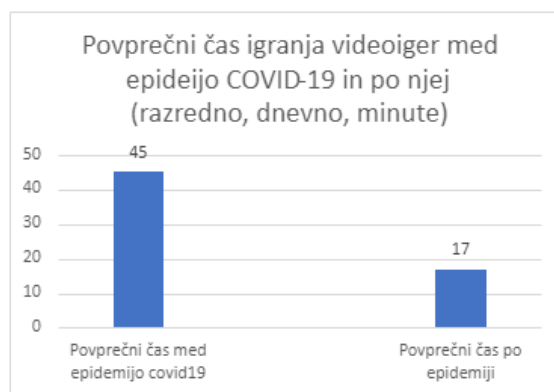
Ali igraš videoigre?



Graf 1: Delež učencev, ki igrajo videoigre

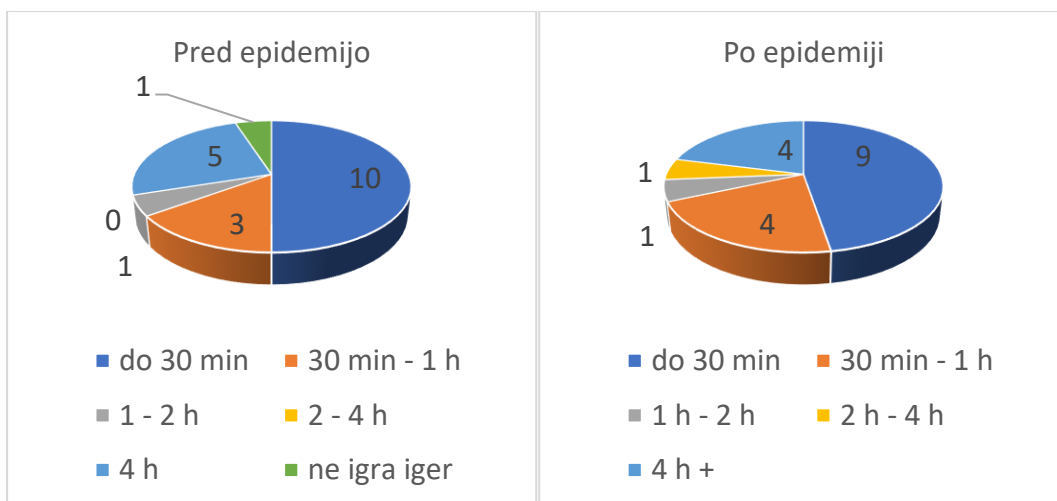
4.4 IGRANJE VIDEOIGER PRED EPIDEMIJO IN PO NJEJ

Grafikoni prikazujejo rezultate odgovorov anketirancev na drugo vprašanje po posameznih razredih.

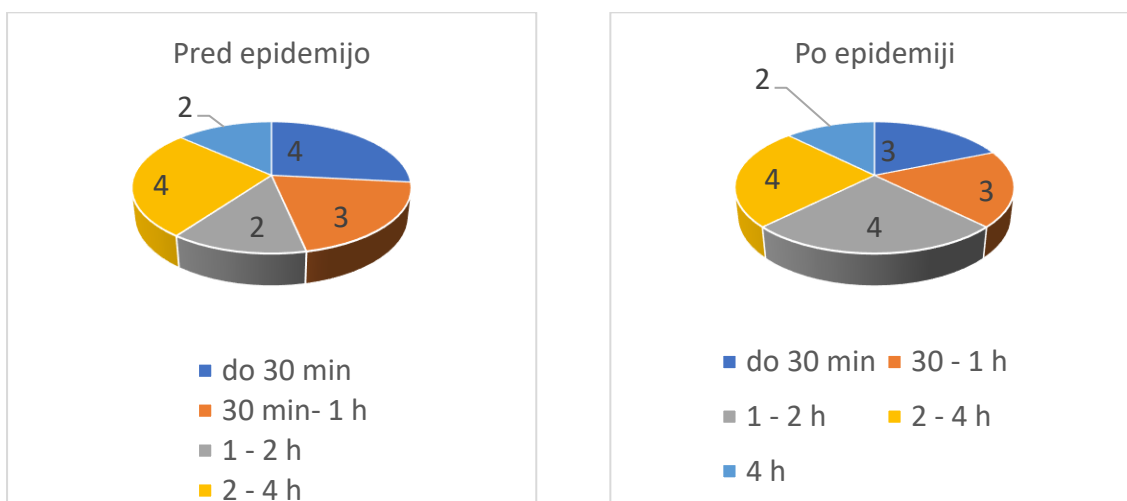


Graf 2: Čas igranja videoiger med epidemijo in po njej v 2. a-razredu

Opazila sva, da so učenci 2. a med epidemijo igrali videoigre prekomerno.

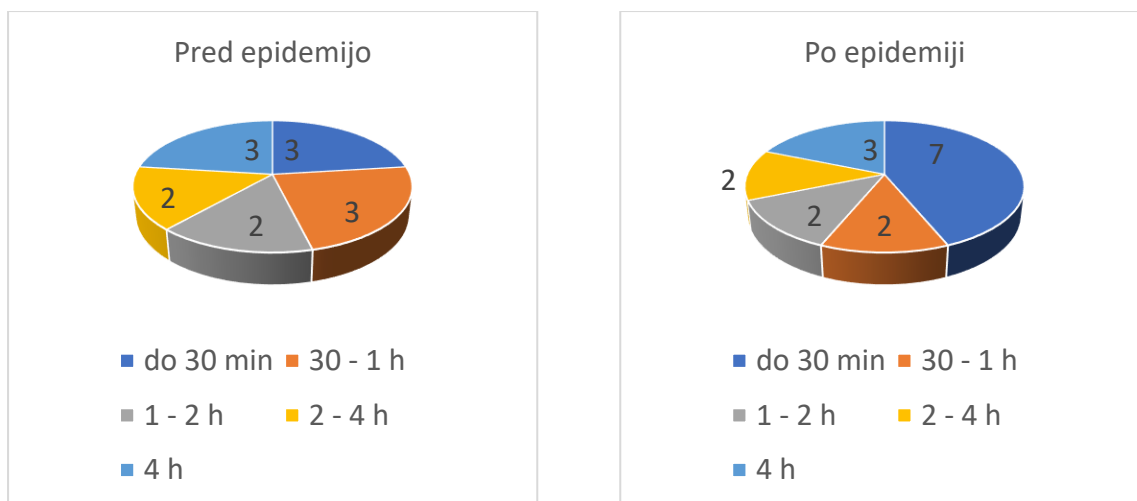


Grafa 3 in 4: Čas igranja videoiger med epidemijo in po njej v 3. razredih

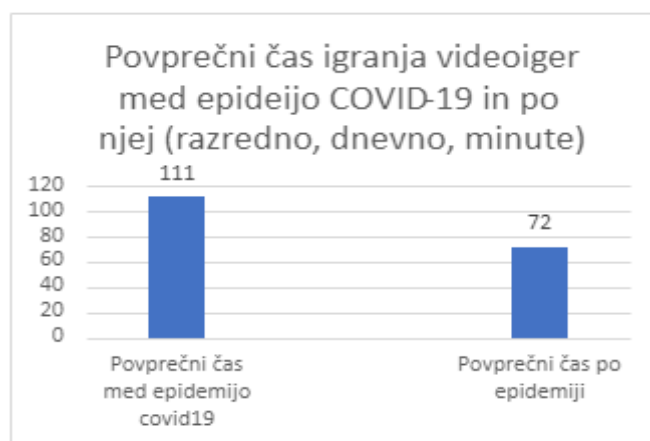


Grafa 5 in 6: Čas igranja videoiger med epidemijo in po njej v 4. razredih

Ugotavljava, da se je število učencev najbolj spremenilo v skupini, v kateri igrajo videoigre 1–2 uri na dan.

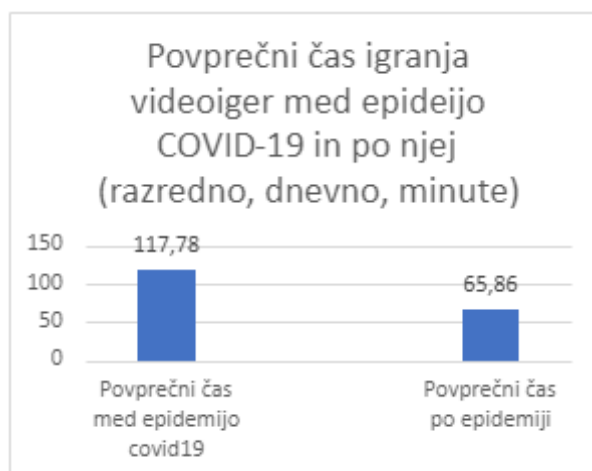


Grafa 7 in 8: Čas igranja videoiger med epidemijo in po njej v 5. razredih



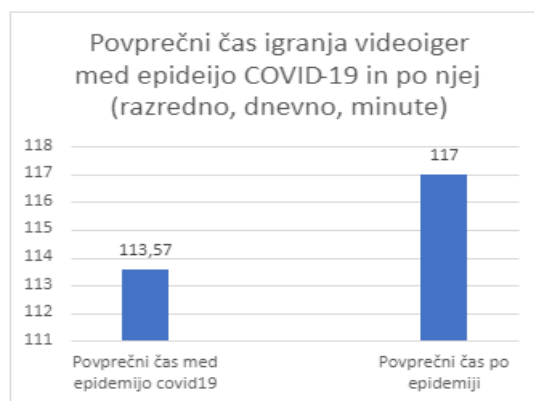
Graf 9: Čas igranja videoiger med epidemijo in po njej v 6. b-razredu

Čas igranja videoiger se je po epidemiji zmanjšal za 39 minut.



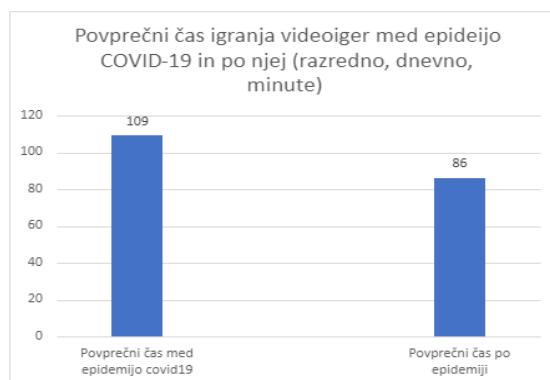
Graf 10: Čas igranja videoiger med epidemijo in po njej v 7. b-razredu

Čas igranja videoiger se je po epidemiji zmanjšal za 52 minut.



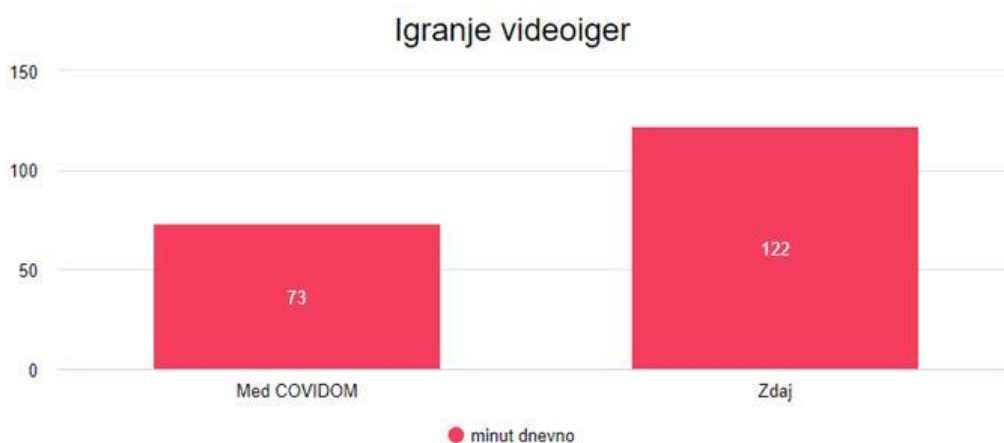
Graf 11: Čas igranja videoiger med epidemijo in po njej v 8. b-razredu

Čas igranja se je v času epidemije povečal za skoraj 5 minut.



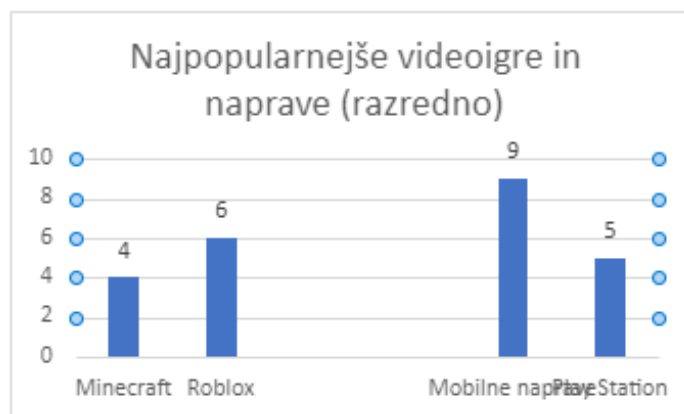
Graf 12: Čas igranja videoiger med epidemijo in po njej v 9. c-razredu

V omenjenem razredu se je čas igranja po epidemiji zmanjšal za 23 minut.



Graf 13: Povprečje igranja videoiger med epidemijo in po njej vseh anketiranih učencev

6. b-razred



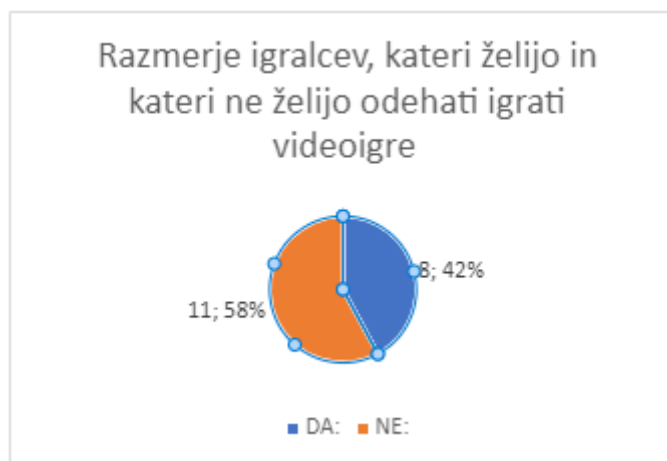
Graf 14: Najpopularnejše videoigre in naprave

V razredu prevladuje platforma Roblox s 6 igralci, sledi ji Minecraft s 4 igralci. Večina učencev igra videoigre na mobilnih napravah, nato sledi Play Station (PS) (po večini PS 4 ter 1 izmed 4 igralcev Minecrafta igra na Play Stationu).



Graf 15: Videoigre namesto drugih dejavnosti

V razredu je 52 % učencev igranje videoiger pomembnejše od ostalih dejavnosti.

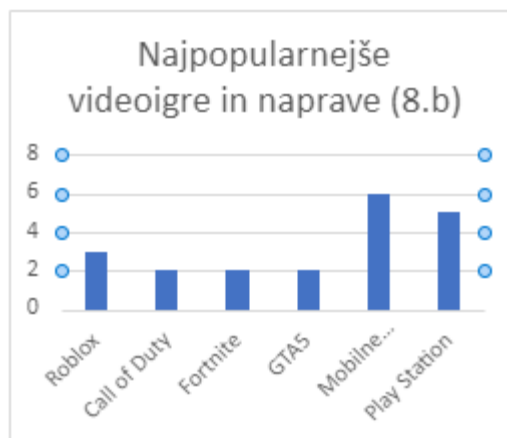


Graf 16: Delež učencev, ki bi želeli prenehati igrati videoigre

58 % igralcev ne želi prenehati igrati videoiger in 42 % jih želi odnehati.

V 6. b-razredu je okoli 30 % učencev zasvojenih z igranjem videoiger.

8. b-razred



Graf 17: Najpopularnejše videoigre in naprave

V 8. b-razredu 3 učenci igrajo Roblox, in 2 učenca vsako izmed naslednjih videoiger: Cal of Duty, Fortnite in GTA5.

6 igralcev uporablja mobilne naprave, 5 učencev pa Play Station (PS).



Graf 18: Videoigre namesto drugih dejavnosti

56 % učencev igranje videoiger ne jemlje časa za druge pomembnejše reči, 44 % pa je igranje videoiger pomembnejše od drugih dejavnosti.

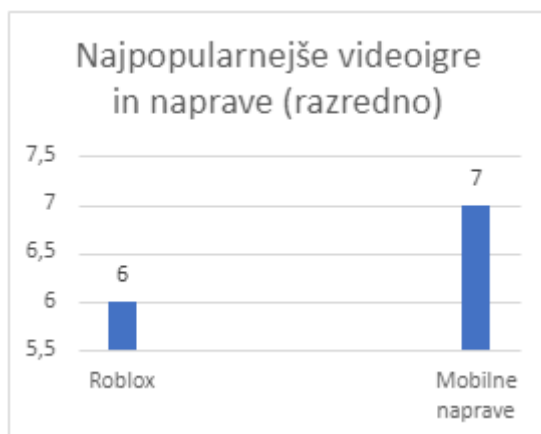


Graf 19: Delež učencev, ki bi želeli prenehati igrati videoigre

81 % učencev ne želi odnehati z igranjem videoiger, 19 % pa jih želi.

V 8. b-razredu je okoli 46 % učencev odvisnih od igranja videoiger, čeprav se tega ne zavedajo, in ne želijo odnehati z igranjem.

9. c-razred



Graf 20: Najpopularnejše videoigre in naprave

V razredu 6 učencev igra Roblox (vsi ga igrajo na mobilnih napravah), 7 učencev za igranje videoiger uporablja mobilne naprave (6 igralcev igra Roblox, 1 igralec pa igra druge mobilne videoigre).



Graf 21: Videoigre namesto drugih dejavnosti

Presenetljivo, da vsem igralcem videoigre jemljejo čas za druge pomembnejše dejavnosti.

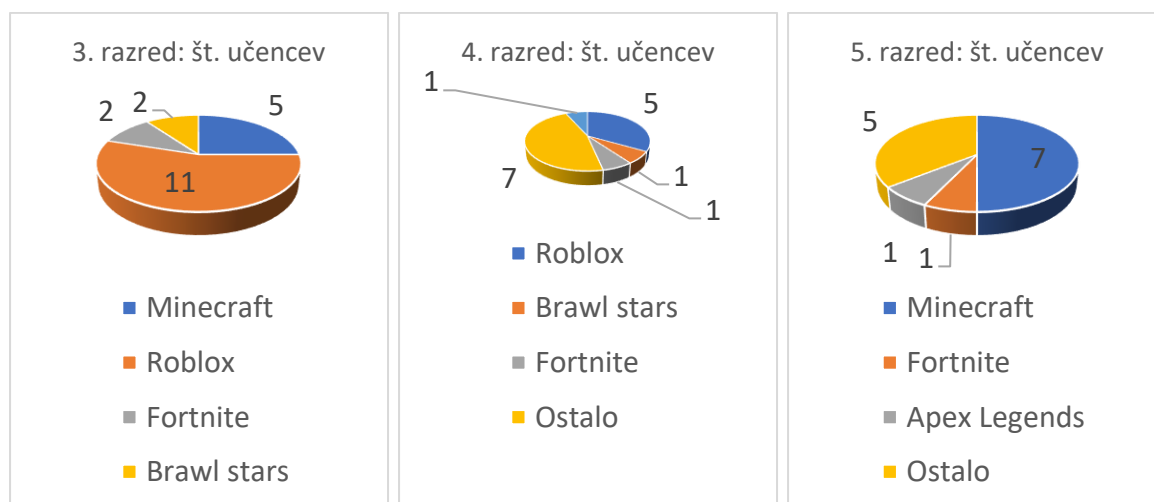


Graf 22: Delež učencev, ki bi želeli prenehati igrati videoigre

43 % učencev želi odnehati igrati videoigre, 57 % učencev pa ne. Ocenila sva, da okoli 66 % učencev prekomerno igra videoigre.

4.5 IGRANE VIDEOIGRE

Spodnji graf prikazuje igranje videoiger po različnih starostnih skupinah. Igranje videoiger se je po epidemiji povečalo. Domnevava, da zato, ker so starši imeli med epidemijo boljši nadzor nad svojimi otroki.



Graf 23: Igrane videoigre po starostnih skupinah

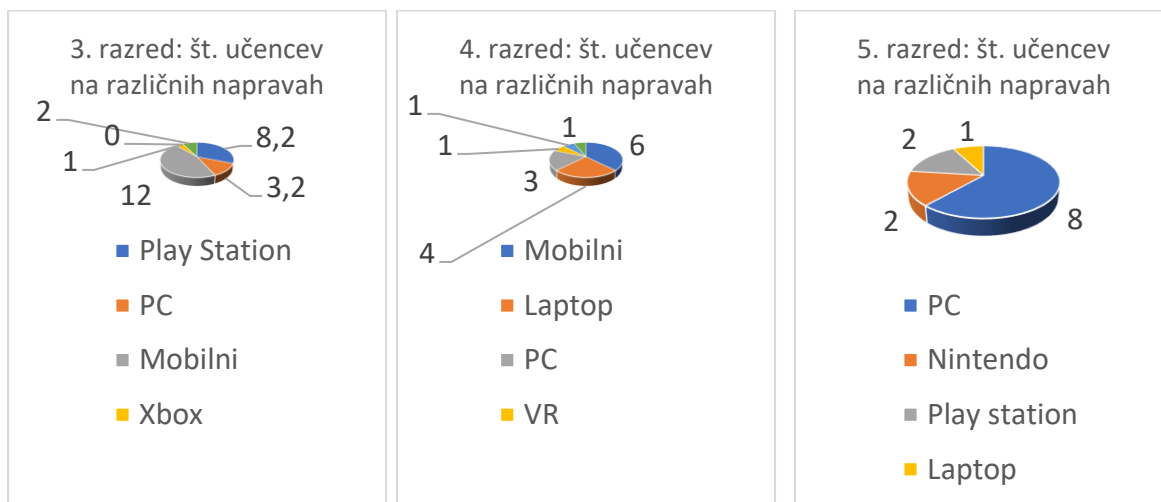
Učenci 3. razreda najpogosteje igrajo videoigro Roblox, sledi Minecraft. Učenci 4. razreda večinoma igrajo ostale videoigre, ki niso tako priljubljene. Učenci 5. razreda pa najraje igrajo Minecraft.

Združeni rezultati so pokazali, da največ učencev igra igro Minecraft, po priljubljenosti sledi Roblox, nato ostale mobilne videoigre.



Graf 24: Igrane videoigre po priljubljenosti vseh anketirancev

4.6 IGRALNE NAPRAVE



Graf 24: Igralne naprave po starostnih skupinah

Učenci 3. in 4. razreda najpogosteje igrajo videoigre na mobilnih napravah, medtem ko jih učenci 5. razreda večinoma igrajo na osebni računalniku. Pri učencih 3. razreda je popularna tudi naprava Play Station. Najmanj priljubljeni sta napravi VR in Xbox.

Združeni rezultati vseh starostnih skupin so pokazali, da učenci najpogosteje uporabljajo mobilne naprave, saj so priročne. Igralni računalniki za 287 uporabnikov zaostajajo za mobilnimi napravami. Za igralnimi računalniki sledi Play Station s 24 uporabniki.



Graf 25: Igralne naprave vseh anketirancev

Graf prikazuje statistiko uporabe igralnih naprav vseh anketirancev.

4.7 VIDEOIGRE V PRIMERJAVI Z DRUGIMI PROSTOČASNIMI DEJAVNOSTMI

Ti igranje videoiger vzame kaj časa za druge bolj pomembne reči?



Graf 26: Videoigre namesto drugih dejavnosti

Nekaterim učencem igranje videoiger jemlje čas za pomembnejše reči, kar strokovnjaki navajajo kot simptom prekomernega igranja videoiger.

4.8. PRENEHANJE IGRANJA VIDEOIGER

S pomočjo 5. vprašanja sva izvedela, da približno 23 % učencev prekomerno igra videoigre, saj so obkrožili, da jim videoigre kradejo čas in kljub zavedanju ne želijo odnehati z igranjem.



Graf 27: Delež učencev, ki bi želeli prenehati igrati videoigre

5. ZAKLJUČEK

Ugotovila sva, da velika večina učencev redno igra videoigre, teh je 93,2 %, učencev, ki jih ne igrajo, pa le 6,8 %.

Rezultati, koliko časa učenci namenjajo igranju videoiger, so eni najzanimivejših v celotnem procesu raziskovanja. S temi podatki sva ugotovila, koliko časa so porabili igralci za igranje videoiger med epidemijo in po njej. Čas igranja videoiger se je najbolj spremenil pri učencih 5. razreda – po epidemiji se je povečala skupina učencev, ki igra videoigre 4 ure na dan.

Učenci naše šole najraje igrajo Minecraft (132), druga najpopularnejša igra je Roblox (sicer Roblox ni igra, ampak platforma, na kateri je objavljenih več kot 3 milijarde videoiger), sledijo različne mobilne videoigre. Med učenci 3., 4. in 5. razreda sta najbolj popularni videoigri Roblox in Minecraft.

Med napravami, na katerih učenci igrajo videoigre, pa so najpogosteje uporabljane mobilne naprave, sledita osebni računalnik in Play Station. Rezultat je sam po sebi dokaj predvidljiv, saj so mobilne naprave priročne za vsako najmanjšo potrebo videoigralca. Na prvem mestu so tako mobilne naprave s 312 uporabniki, nato igralni računalniki (PC) s 34 uporabniki, sledi mu Play Station (PS) s 23 uporabniki. Od Play Stationa so večinoma bile uporabljene verzije Play Stationa 4 (PS4).

Raziskovala sva tudi, ali učenci prekomerno igrajo videoigre ali pa jih igrajo le krajši čas in se v prostem času posvečajo tudi drugim dejavnostim. 38,3 % učencem videoigre jemljejo čas za ostale pomembnejše reči (sprehod s starši, učne ure), 61,7 % učencev pa je napisalo, da jim igranje videoiger ne jemlje časa.

Ugotovila sva, da 45,3 % učencev ne želi prenehati z igranjem videoiger, presenetljivih 54,7 % pa jih želi. Izvedela sva, da se pri 48 % učencev, ki so pri šestem in sedmem vprašanju obkrožil »da«, izkazuje, da imajo dva najpogostejša simptoma za prekomerno igranje videoiger – vedo, da ne smejo igrati toliko časa in da je slabo za njih, ampak kljub temu da želijo igrati manj, z igranjem videoiger še kar ne morejo prenehati.

5.1 POTRJEVANJE IN ZAVRAČANJE ZASTAVLJENIH HIPOTEZ

1. Prodaja videoiger se je med epidemijo povečala.

Te hipoteze ni mogoče niti sprejeti niti zavreči, saj nimava podatkov o prodaji videoiger, ker pa je videoigre med epidemijo igralo več učencev kot po njej, sklepava, da se je verjetno povečala tudi prodaja le-teh.

2. Igralci so igranju videoiger med epidemijo namenili več časa, kot jim ga namenijo po končani epidemiji. Igranje videoiger je škodljivo.

Hipotezo lahko deloma potrdiva, saj so učenci vseh razredov videoigre igrali nekoliko več med epidemijo kot po njej. Le pri učencih 5. razreda se je število tistih, ki igrajo igre 4 ure na dan, po epidemiji povečalo.

3. Igranje videoiger je vzdrževalo pozitivno psihično stanje igralcev med epidemijo.

Iz teoretičnega dela je razvidno, da je to potrjeno.

4. Videoigre igra večina najstnikov in otrok.

V 3., 4. in 5. razredu igra videoigre približno 82 % učencev, zato hipotezo potrjujeva, saj gre za večino anketiranih učencev.

5. Približno polovica otrok prekomerno igra računalniške igrice.

V 2. a-razredu prekomerno igra videoigre ena šestina učencev, v 3. ena četrtnina, v 4. razredu je takih približno 40 %, v 5. razredu 35 %, v 6. b 30%, v 8. b 46 % in v 9. c 66 % učencev. Dobljeni podatki ne potrjujejo zastavljene hipoteze.

6. RAZPRAVA

Filip

Ta raziskovalna naloga je prva, ki sem jo naredil. Menim, da je bilo v nekaterih trenutkih naporno in zahtevno, večinoma pa sem užival v trenutkih raziskovanja, saj so mi podatki nasploh zelo zanimivi.

Še bolj me je približala digitalnemu svetu videoiger in družabnih omrežij. Rad igram videoigre, če jih imam pod kontrolo. Opažam pa tudi, da mi postajajo vedno bolj dolgočasne, ne vem pa, če je to zaradi tega, ker zdaj veliko vem o njih. S sošolcem sva se dobro razumela, a na koncu sva le morala razčistiti nekaj stvari.

O videoigrah sem vedel veliko, z raziskovanjem pa sem poglobil svoje znanje na področju, ki se hitro in nenehno razvija ter napreduje.

Ko sva si s sošolcem zastavila hipoteze najinega raziskovanja, sva pomislila, da je to začetek: vesela sva bila, da bova občudovala vse podatke, povprečja in ostalo statistiko, ki sva jo raziskala s pomočjo spleta in najinih anket, tj. dela z učenci. Hipoteze sva zastavila na podlagi ankete (drugo, četrto, peto hipotezo) in na podlagi podatkov in virov na spletu (prva in tretja hipoteza).

Delo mi je bilo zabavno.

Ambrož

Ob pisanju raziskovalne naloge sem izvedel, da je 'gaming' škodljiv, kaj je Bertie The Brain, kako veliko igralnih naprav se uporablja in marsikaj več. Veliko ljudi ima obrnjen hrbet igranju videoiger, kar ima dve plati – dobre in slabe. Dobra je ta, da ljudje s pomočjo videoiger zaslužijo milijone, slaba stran pa je ta, da je prekomeren 'gaming' škodljiv; poslabša lahko naše mentalno stanje; lahko nas uniči ali celo ubije ...

Ljudi lahko igranje videoiger tudi združuje – spet dve plati. Lahko se učijo, spoznavajo, vzpodbujajo svoje reflekse ipd., prihaja pa tudi do pogostih scamov in spletnih zlorab, tako da ostanimo varni in trezni z vsako besedo, ne samo na spletu in družabnih omrežjih, ampak tudi pri igranju videoiger.

Ko se pogovarjam z vrstniki, pogosto opazim, da bi se ljudje drugače obnašali, če bi bilo igranje videoiger le en propadel projekt 20. stoletja – ljudje bi postali bolj družabni (ali pa ne), sproščeni (ali pa ne) in svet bi imel 15 % ljudi več (zaradi vseh žrtev 'gaminga').

Ob pisanju besedila sem tudi sam občutil nekaj škodljivih simptomov 'gaminga', ampak ne zaradi igranja, temveč zaradi raziskovalne naloge, v katero sem vložil ves svoj trud; doživel sem neprespano noč, stres in tudi zanemarjanje osebne higiene.

e) 4 + ur

4.) Katero igro na dan najdlje igraš?

- a) Minecraft
- b) CS:GO
- c) Roblox
- d) Fortnite
- e) Counter-Strike: Global Offensive
- f) League of Legends
- g) Valorant
- h) Grand Theft Auto V
- i) Call of Duty: Modern Warfare/Warzone
- j) Apex Legends
- k) Rocket League
- l) Drugo: _____

5.) Na kateri napravi najdlje igraš videoigre?

- a) Igralni računalnik (PC)
- b) Mobilni računalnik (laptop)
- c) Play Station
- d) XBox
- e) Mobilne naprave
- f) NintendoSwitch
- g) Drugo: _____

6.) Ti igranje videoigre vzame čas za druge pomembnejše dejavnosti?

DA NE

7.) Ali želiš prenehati z igranjem videoiger?

DA NE

Hvala za izpolnjen anketni vprašalnik.

Ambrož in Filip, 6. b