

Osnovna šola Šmarje - Sap

VPLIV VIDEOIGER NA ŽIVLJENJE MLADOSTNIKOV

Raziskovalna naloga

Avtor:

Aljaž Zupan

Mentor:

Sebastjan Škrjanc

Šmarje - Sap, 2020

Zahvala

Zahvalil bi se rad svojemu mentorju, Sebastjanu Škrjancu, ki mi je pomagal pri pripravi ankete in celotne seminarske naloge, in Barbari Struna, ki je nalogo lektorirala.

Kazalo

Povzetek.....	5
1 Uvod	6
1.1 Predstavitev raziskovalnega problema	6
1.2 Hipoteze.....	6
1.3 Metode dela.....	7
1.3.1 Metoda dela z literaturo	7
1.3.2 Metoda anketiranja	7
1.3.3 Metoda obdelave podatkov in njihova interpretacija	7
2 Teoretična izhodišča.....	8
2.1 Odvisnost.....	8
2.2 Zgodovina računalniških iger.....	9
3 Empirični del	11
3.1 Anketa med učenci	11
4 Ugotovitve	26
5 Zaključek	29
6 Viri in literatura	30
7 Priloga	31

Kazalo grafov

Graf 1: Spol Anketirancev (skupni graf).....	11
Graf 2: Spol anketirancev po razredih	11
Graf 3: Učenci po razredih.....	12
Graf 4: Število učencev, ki igra igrice.....	12
Graf 5: Najbolj igrana igra (po razredih).....	13
Graf 6: Najbolj igrana igra (skupni graf).....	13

Graf 7: Dnevni čas igranja med tednom (po razredih).....	14
Graf 8: Dnevni čas igranja med tednom (skupni graf).....	14
Graf 9: Dnevni čas igranja med vikendom (po razredih).....	15
Graf 10: Dnevni čas igranja med vikendom (skupni graf).....	15
Graf 11: Dnevni čas učenja med tednom (po razredih).....	16
Graf 12: Dnevni čas učenja med tednom (skupni graf).....	16
Graf 13: Dnevni čas učenja med vikendom (po razredih).....	17
Graf 14: Dnevni čas učenja med vikendom (skupni graf).....	17
Graf 15: Dolžina spanca na noč med tednom (po razredih).....	18
Graf 16: Dolžina spanca na noč med tednom (skupni graf).....	18
Graf 17: Dolžina spanca na noč med vikendom (po razredih).....	19
Graf 18: Dolžina spanca na noč med vikendom (skupni graf).....	19
Graf 19: Skupna dolžina treningov v tednu (po razredih).....	20
Graf 20: Skupna dolžina treningov v tednu (skupni graf).....	20
Graf 21: Dnevni prosti čas med tednom poleg ostalih dejavnosti (po razredih).....	21
Graf 22: Dnevni prosti čas med tednom poleg ostalih dejavnosti (skupni graf).....	21
Graf 23: Nadzor staršev pri igranju igrice (po razredih).....	22
Graf 24: Nadzor staršev pri igranju igrice (skupni graf).....	22
Graf 25: Lanski učni uspeh pri angleščini (po razredih).....	23
Graf 26: Lanski učni uspeh pri angleščini (skupni graf).....	23
Graf 27: Lanski končni uspeh (po razredih).....	24
Graf 28: Lanski končni uspeh (skupni graf).....	24
Graf 29: So videoigre v pomoč pri učenju angleščine? (po razredih).....	25
Graf 30: So videoigre v pomoč pri učenju angleščine? (skupni graf).....	25

Povzetek

V preteklih nekaj letih postaja igranje videoigric nekaj vsakdanjega in priljubljenega med mladimi ter malo starejšimi. Pri nekaj ljudeh je ta aktivnost povzročila odvisnost. Verjamem, da bi zato starši morali bolj nadzirati svoje otroke in jih pri igranju iger časovno omejiti. Videoigre najdemo povsod, nekateri ljudje celo služijo z igranjem igrice. Ampak zakaj postaja ta aktivnost po svetu vse bolj priljubljena? Ugotovil sem, da je razlog za to vse boljša grafika, dobre zgodbe iger, igranje in povezovanje z ljudmi s celega sveta. Poleg tega lahko danes igraš na vsakem računalniku, laptopu, konzoli, tablici ali telefonu. S tem mišljenjem sem začel to seminarsko nalogo, saj me je zanimalo, kako videoigrice vplivajo na življenje učencev naše šole. Dela sem se lotil z anketo na naši OŠ, saj me je zanimalo, kako igranje videoigric vpliva na spanje, učenje, hobije, prosti čas učencev. Prav tako sem poizvedoval, ali učence pri igranju igrice starši kakorkoli nadzirajo.

Summary

Over the past few years, video games have become more and more common among young and old. For some people, this activity has led to addiction, as a result, parents may need to control their children and limit their time. Video games are everywhere, and some people even make money playing games. But why is this activity becoming more and more popular around the world? I have found that the reason for this is better and better graphics, good game stories, playing with other people around the world ... In addition, today you can play on any computer, laptop, console, tablet or phone. With this thought in mind, I began this seminar assignment because I was interested in how video games affect the lives of our students. I did this with a survey at our elementary school. I was wondering how it affects their sleep, learning, hobbies, leisure, and whether their parents control them when playing games.

1 Uvod

Nove tehnologije in njihov hitri razvoj vplivajo tudi na razpoloženje in komunikacijo v družini. Če so ocene dejavnik, zaradi katerega so odnosi med otrokom in starši napeti, pa verjetno kmalu sledi »spor« zaradi uporabe računalnika ali mobilnega telefona. Skoraj ni več doma, kjer ta tehnologija ne bi bila prisotna. In vsi se zavedamo njenih prednosti. Hitro pa lahko s prekomerno uporabo to mejo prestopimo. Najbolj igrane igre so večigralske igre, ki pritegnejo igralca. So še ena velika skušnjava, ki se lahko prične iz radovednosti, nadaljuje z igranjem s prijatelji (druženje) in stopnjuje celo do zasvojenosti. Pomembno je, da imajo starši nadzor in da imamo tudi otroci različne aktivnosti, ki nam preprečijo prekomerno sedenje za računalnikom. Ne samo z igrami, tudi z drugimi oblikami prekomerne uporabe računalnika ali mobilnega telefona se oddaljujemo od resničnega življenja, prijateljev, vrstnikov in lahko se pojavi zasvojenost. Pogosto se odrasli pogovarjajo, da smo razvajeni, da nam v vsem ugodijo in nismo dovolj odgovorni. Sam pa menim, da so računalniške igre zabavne, zanimive in za današnji čas nekaj vsakdanjega. Prav je, da si zanje odmerimo čas in z igranjem ne pretiravamo, pa tudi, da njihovih vsebin ne prenašamo v vsakdanje življenje.

1.1 Predstavitev raziskovalnega problema

V raziskovalni nalogi sem poskušal ugotoviti, ali je igranje videoiger razširjeno tudi med našimi učenci. To je namreč najbolj priljubljena aktivnost med mladimi v zadnjih nekaj letih. Zanimalo me je, ali igre igrajo tudi dekleta in koliko časa učenci v povprečju porabijo zanje. Učence sem vprašal, kako se jim je življenje spremenilo zaradi igranja videoiger.

1.2 Hipoteze

- Največ učencev igra igro *Fortnite*.
- Dekleta ne igrajo videoiger.
- Učenci, ki ne igrajo igrice, več spijo in se več učijo.
- Učenci, ki ne igrajo/igrajo manj videoiger, imajo boljši učni uspeh.
- Učenci, ki več igrajo videoigre, imajo boljše znanje angleščine.
- Starši v večini nadzirajo čas igranja svojih otrok.

1.3 Metode dela

1.3.1 Metoda dela z literaturo

Literaturo za teoretični del naloge sem našel predvsem na spletu. Obiskal sem tudi več spletnih strani o različnih vrstah odvisnosti. Pomagal smo si s članki iz revij, kjer sem dobil veliko zamisli za mojo smer raziskovanja.

1.3.2 Metoda anketiranja

Z metodo anketiranja sem pridobil podatke za empirični del moje raziskovalne naloge. Sestavil sem anketo za učence. Anketiral sem učence od 6. do 9. razreda, in sicer 166 učencev.

1.3.3 Metoda obdelave podatkov in njihova interpretacija

Izpolnjene anketne vprašalnike sem pregledal in analiziral odgovore. Ankete sem razvrstil po spolu. Pridobljene podatke sem prikazal s pomočjo grafov. Zbrane podatke sem interpretiral ter podal splošne ugotovitve, s katerimi sem začetne hipoteze potrdil oz. ovrgel.

2 Teoretična izhodišča

2.1 Videoigra

Vídeoigra je elektronska igra, pri kateri igralec z vmesnikom upravlja elektronsko napravo, na kateri igra teče, ta pa mu posreduje odziv v video obliki. Danes videoigre poganja širok izbor naprav, ki se z generičnim izrazom imenujejo »platforme«, kot so računalniki (osebni računalnik, laptop) igralne konzole (play station, xbox, nintendo ...), arkadni avtomati in druge naprave (telefoni, tablice, ročne konzole ...). Razpon platform sega od velikih osrednjih računalnikov do majhnih prenosnih naprav. Vhodna naprava, s katero igralec upravlja dogajanje, se imenuje kontroler; njegova oblika in nabor funkcij sta odvisna od platforme in igre, za katero je namenjen. Igre uporabljajo poleg prikazovalnika videa še druge načine za posredovanje informacij igralcu; splošno razširjen je zvok, ki ga predvajajo s pomočjo zvočnikov ali slušalk. Vse te naprave se označuje s skupnim izrazom igralni pripomočki, čeprav niso nujno namenjeni izključno igranju (npr. tipkovnica in računalniška miška, ki se tudi sicer uporabljata za delo z računalnikom). Prve videoigre so se pojavile v sredini 20. stoletja. Dejavnost razvoja in trženja videoiger se je resneje pričela z igro *Pong* v sedemdesetih letih 20. stoletja in je danes ena najpomembnejših panog zabavne industrije. Leta 2004 je bil trg z videoigrami po ocenah vreden 10 milijard ameriških dolarjev in je prinašal več zaslužka od filmske industrije v Hollywoodu.

2.2 Odvisnost

Zasvojenost z računalniškimi oz. videoigrami je ena od oblik psiholoških zasvojenosti, ki pomeni obsedeno igranje računalniških iger. Velik pomen imajo masivne večigralske spletne vloge (ang. *massively multiplayer online role-playing games* – MMORPG), pri katerih so tisti uporabniki, ki so zasvojeni, »prisiljeni« igrati, saj sami sebe ne obvladujejo. Zaradi tega izgubijo stik z družbo in resničnim svetom ter se osredotočijo na igro bolj kot na svoje življenje. Raziskave so pokazale, da se več kot tretjina najstnikov s svojimi starši največ prereka ravno zaradi videoiger (preveč igranja, zanemarjanje drugih družinskih obveznosti itn.). Igre so narejene tako, da je res težko prenehati z igranjem. Vgrajen imajo mehanizem, ki igralca privlači, da nadaljuje, dosega nove stopnje. Če igre ne bi bile take, bi bile za igralce dolgočasne. V tem pa so še »nevarnejše« nove večigralske spletne igre, kjer je igro težko zapustiti tudi iz socialnih razlogov: igra se igra prek interneta v partnerstvu z drugimi igralci, in če igro zapustiš (ker te mama kliče na kosilo), pravzaprav pustiš na cedilu druge igralce. Posebno v Združenih državah Amerike je vprašanje zasvojenosti z videoigrami sprožilo obširno debato o tej temi. V American Medical Association (AMA), največjem ameriškem združenju študentov in doktorjev medicine, se je tako junija, leta 2007, pričela razprava. Michael Brody z Ameriške akademije za otroško in mladostniško psihiatrijo trdi, da igranje iger lahko zasvoji. Toda zasvojenosti z igrami tokrat niso spoznali za duševno motnjo. Leta 2017 jo je v svojo klasifikacijo bolezni vključila Svetovna zdravstvena organizacija. Čeprav zasvojenost z računalniškimi igrami (še) ni vključena kot diagnoza v kakršnokoli statistiko bolezni, so mnogi mnenja, da se bodo

bolezenska znamenja te zasvojenosti izkazala za podobna znamenjem drugih psiholoških zasvojenosti. Kot neobvladljivo igranje iger na srečo je tudi ta zasvojenost ena od bolezni, pri kateri gre za izgubo nadzora nad samim seboj. Medtem ko za zasvojenost z igrami ni bilo odkritih še nobenih diagnostičnih kriterijev, bolezenska znamenja podobnih zasvojenosti oz. oblik nenadzorovanja vključujejo vsaj pet rednih ali ponavljajočih se kazalcev od sledečih, ki jih opazimo tudi pri igralški zasvojenosti:

- **osredotočene misli na aktivnost ali izvedbo neke dejavnosti (zavzetost),**
- **potreba po povečanju časa, porabljenega za neko dejavnost za dosežen cilj (strpnost),**
- **nezmožnost nadzora (izguba nadzora),**
- **vznemirjenje ali razdražljivost ob preprečenem udeleževanju v dejavnost (umik),**
- **laganje prijateljem ali družini o času, porabljenem za neko dejavnost (nadaljevanje kljub sovražnim posledicam),**
- **ilegalna dejanja kot sredstvo za povečanje dejavnosti (v tem primeru igranja iger),**
- **zanašanje na finančno podporo drugih.**

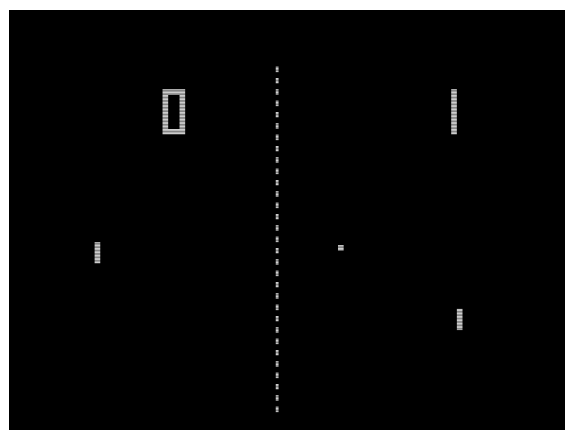
V združenju Harris Interactive so aprila 2007 ugotovili, da bi v Združenih državah Amerike lahko bilo 8,5 % »mladinskih igralcev« uvrščenih med »zasvojene z igranjem videoiger«. Angleška anketa novembra 2006 je pokazala, da 12 % igralcev iger kaže znake zasvojenosti. Ta zasvojenost pa je večji problem v Aziji. Vladna raziskava v Južni Koreji je ocenila, da je 2,4 % Južnokorejcev, starih od 9 do 39 let, zasvojenih, od tega pa je 10,2 % primerov na »mejni črti«. Anketa združenja Entertainment Software Association je pokazala, da je prekomerno igranje iger bolj pogosto pri igralcih domišljijjskih vlog (MMORPG). V intervju leta 2005 je Dr. Maressa Orzack z McLean Hospital ocenila, da je 40 % od 8,5 milijona igralcev od igre MMORPG *World of Warcraft* zasvojenih. Študija Stanford Univerity School of Medicine iz leta 2008 ocenjuje, da igralška zasvojenost pri moških prevlada nad zasvojenostjo žensk, ko se igra vrti okrog ozemeljskega nadzora. Ko se je pojavila grožnja z igralško zasvojenostjo, so v nekaterih državah, kot je Južna Koreja, nanjo odgovorili z odprtjem središč za zdravljenje. Kitajska vlada prav tako odpira različne ambulante za zdravljenje od zasvojenosti s spletnimi igrami, klepetalnicami in prekomerne uporabe interneta. Zdravljenje bolnikov, ki so se morali zdravljenja udeležiti v veliki večini pod prisilo staršev ali vladnih uradov, vključuje razne oblike zdravljenja, celo z bolečino. Kitajska je leta 2005 tudi predstavila sistem proti zasvojenosti s spletnimi igrami, ki naj bi zmanjšal zasvojenost. Junija 2006 je amsterdamska klinika Smith in Jones postala prva ustanova za zdravljenje v Evropi, ki je ponudila zdravljenje s programom za zasvojene. On-Line Gamers Anonymous, registrirana neprofitna organizacija, je nastala leta 2002. V njej lahko poiščejo pomoč vsi, ki trpijo za posledicami prevelikega igranja računalniških iger. Njihova spletna stran vsebuje novice, forum, nasvete, podporo in podobne stvari, ki zasvojenemu pomagajo okrevati.

Nekaj dejstev

- Igralci v povprečju tedensko porabijo 8 ur za igranje računalniških in spletnih iger.
- Mladostniki dandanes spijo 2 do 3 uri na noč manj kot pred desetimi leti.
- Skoraj tretjina slovenskih otrok med 11 in 16 let se je že soočila z eno od oblik zasvojenosti z internetom (nezmožnost omejiti rabo interneta, zanemarjanje druženja s prijatelji zaradi interneta, občutek nelagodja, če nisi na internetu).
- 13 milijonov igralcev ima največja svetovna spletna večigralska igra *World of Warcraft*.
- Spletne igre v Evropi igra preko 60 % otrok med 9 in 12 let in preko 80 % otrok med 13 in 16 let.
- Mrežne igre, ki se jih igra skupaj z soigralci, igra polovica dečkov med 9 in 16 let.
- Spletne večigralske igre so v letu 2008 beležile 1,5 milijard dolarjev prihodkov samo z naročninami. Do leta 2012 se pričakuje, da bodo prihodki dosegli 2,5 milijarde dolarjev. Do 250 000 igralcev s celega sveta je hkrati vključenih v igro *World of Warcraft*.
- V virtualnih svetovih svoj čas preživlja 22 odstotkov evropskih dečkov med 13 in 16 let, med dekleti je ta odstotek 13.
- Obstajajo trije dobro dokumentirani primeri smrti, ki jih je povzročila izčrpanost zaradi prekomernega igranja računalniških iger. Lee Seung Seop, Južnokorejec, je umrl po tem, ko je neprekinjeno igral igro Starcraft več kot 50 ur. Na Kitajskem v Jinzhouu je Xu Yan umrl po igranju spletne igre za več kot 15 dni. Tretji, neimenovani tridesetletni Kitajec, pa je umrl po treh dneh igranja.

2.3 Zgodovina računalniških iger

Že v devetnajstem stoletju je Charles Babbage, angleški filozof, matematik in računalničar trdil, da bi lahko njegov mehanski računalnik igral igro križci in krožci, ampak s tem ni bilo nič. Igrati jih je znal šele Iliac, eden prvih elektronskih računalnikov, skoraj celo stoletje pozneje, leta 1951. Ljudje so bili navdušeni nad tem, da lahko elektronski stroj premaga človeka. Na ameriškem inštitutu za atomske raziskave Brookhaven National Laboratory so obiskovalcem ob dnevu odprtih vrat vedno postregli z ogledom fotografij in raznih načrtov, laboratorijev pa jim zaradi varnostnih razlogov niso mogli pokazati, zato ni bilo najbolj zanimivo. Leta 1958 je zato William Higinbotham izdelal prvo računalniško igro. Pri tem je na osciloskop priključil analogni računalnik Donner in ustvaril – računalniški tenis. Wayne Wutanen, Martin Graetz in Stephen R. Russel so tri leta pozneje izdelali prvo vesoljsko strelsko igro za dva igralca, imenovano *Spacewar!*. Kmalu pa pri igri ni šlo za nič drugega kot za udarjanje po tipkah – ugotovili so, da je za igro najpomembnejša igralnost in so zato igro naredili bolj zanimivo s tem, da so otežili manevriranje vesoljskih raket, in igra je takoj postala zanimivejša. V času, ko je nastal *Spacewar!*, so nastale tudi prve videoigre, ki jih je bilo mogoče igrati na televizorju. Ralph Baer se je z njimi začel ukvarjati leta 1966. Med njimi je naredil igro tenisa, ki je pozneje postala znan kot *Pong* (ena prvih arkadnih iger, saj so bili za igranje potrebni hitri refleksi). Delal je pri podjetju Sanders Associates, ki se je ukvarjalo z vojaško opremo. Ameriški vojski so tako nameravali prodati interaktivne igre, kot je tenis in simulacija streljanja, s katerimi bi vojaki urili reflekse. A s tem ni bilo nič. V računalniških igrah so sprva uživali le redki – tisti, ki so imeli dostop do velikih in dragih računalnikov. A tudi to se je kmalu spremenilo, kajti Nolan Bushnell je preoblikoval *Spacewar!* in leta 1971 mu je uspelo narediti prvi video-igralni avtomat Computer Space. Za tem je ustanovil podjetje Atari, za avtomat preoblikoval še igro tenis in ustvaril legendarno igrico *Pong*.



Slika 1: Igra Pong.

V 60. letih marsikateri računalnik še ni imel monitorja, zato so nastale t. i. tekstovne igre v obliki računalniškega izpisa (natisnjenega ali prikazanega na ekranu) – pri njih je šlo za to, da si prebral opis svojega položaja in nato vtipkal ukaz, počakal na naslednji izpis, na katerem je pisalo, kaj se je zgodilo.

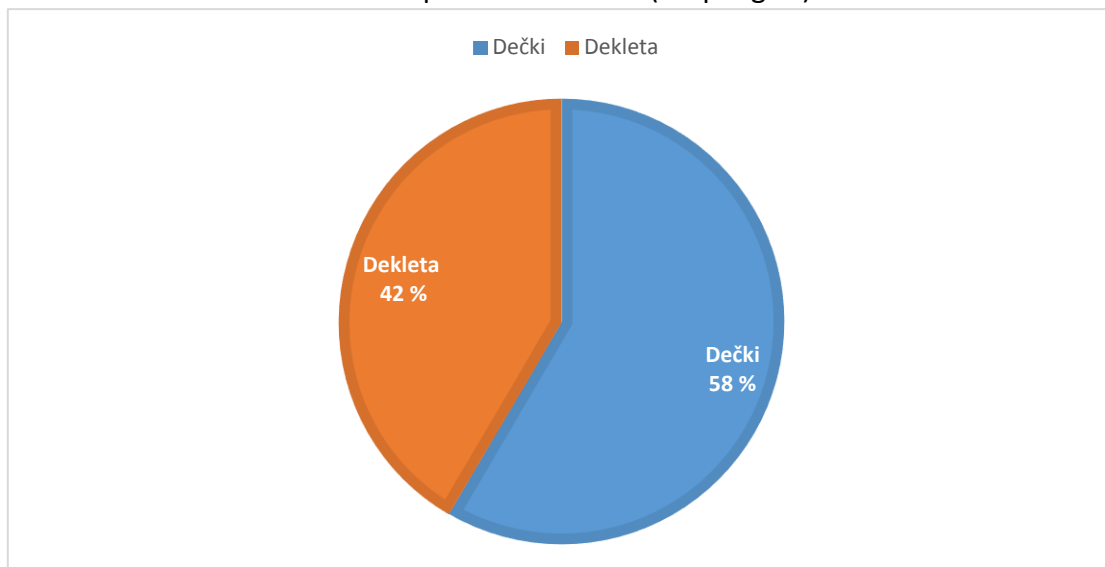
Na samem začetku osemdesetih sta zakonca Roberta in Ken Roberts ustvarila *Mystery House*, ki je bila prva pustolovščina, opremljena s slikami, in je pomenila pojav grafičnih iger. Sierra On-Line, ena največjih založb računalniških iger, ki sta jo ustanovila, je izdelala prvo pustolovščino z animiranimi liki - *King's Quest*, po njegovem uspehu pa še *Space Quest*, *Monkey Island*, *Indiana Jonesa* ... Slovenci smo dobili svojo prvo pustolovščino leta 1984. Imenovala se je *Kontrabant*. Leta 1979 je Roy Trubshaw napisal prvo večigralsko pustolovščino *Multi User Dungeons*. Igra, ki se je dogajala v blodnjaku v podzemlju, je bila tekstovna, od ostalih pa se je ločila po tem, da jo je hkrati lahko igralo več igralcev. To so bili začetki omrežnega igranja. Preden je širokopasovni dostop do medmrežja postal razpoložljiv širši množici, je bilo večigralstvo omejeno samo na lokalno omrežje (LAN). LAN je omogočil več igralcem, da so se pridružili igranju katerikoli računalniške igre. Za lokalno omrežno igranje sta potrebna dva ali več osebnih računalnikov, usmerjevalnik (router – naprava, ki povezuje dve ali več različnih omrežij) in več omrežnih kablov, s katerimi vsak računalnik priklopimo na omrežje. Vsak računalnik pa mora imeti še omrežno kartico, nameščeno ali integrirano na matični plošči, da lahko izmenjuje informacije z drugimi računalniki, priklopljenimi na omrežje. Dodatno lahko katerikoli lokalno omrežje priklopimo na medmrežje. Spletne večigralske igre so dosegle priljubljenost zaradi večanja širokopasovnega sprejema med uporabniki. Dostop do medmrežne povezave je namreč omogočil velikemu številu igralcev za igranje skupaj. (Povzeto po: https://dijaski.net/gradivo/rif_ref_razvoj_racunalskih_iger_01.)

3 Empirični del

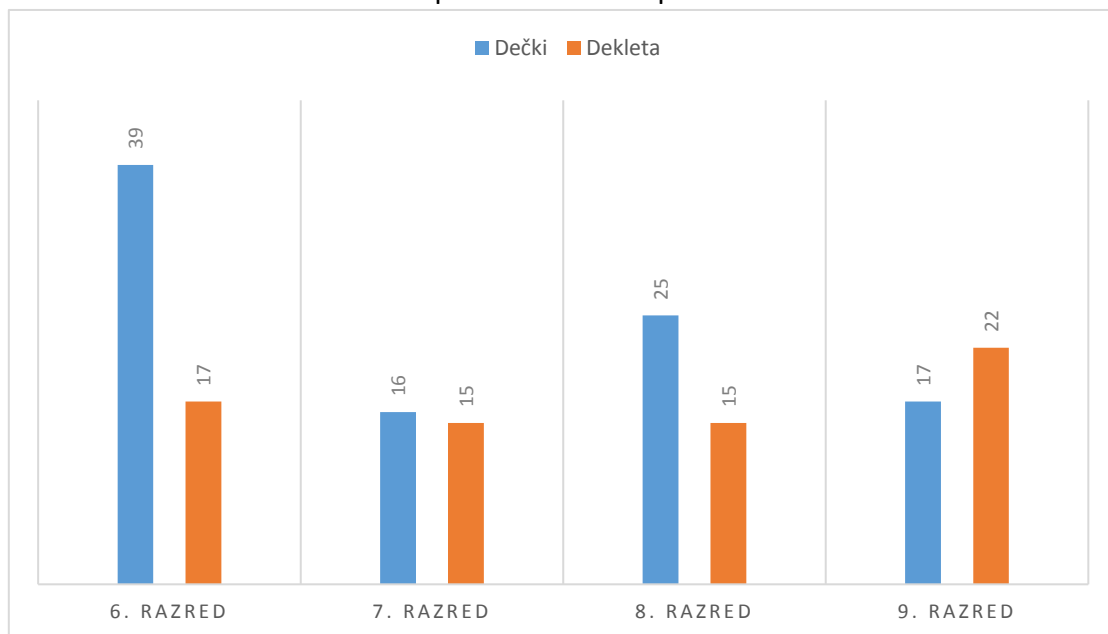
3.1 Anketa med učenci

Na naši osnovni šoli sem izvedel anketo v 6., 7., 8. in 9. razredu. Skupaj je v anketi sodelovalo 166 učencev, v nadaljevanju pa predstavljam rezultate ankete.

Graf 1: Spol Anketirancev (skupni graf)

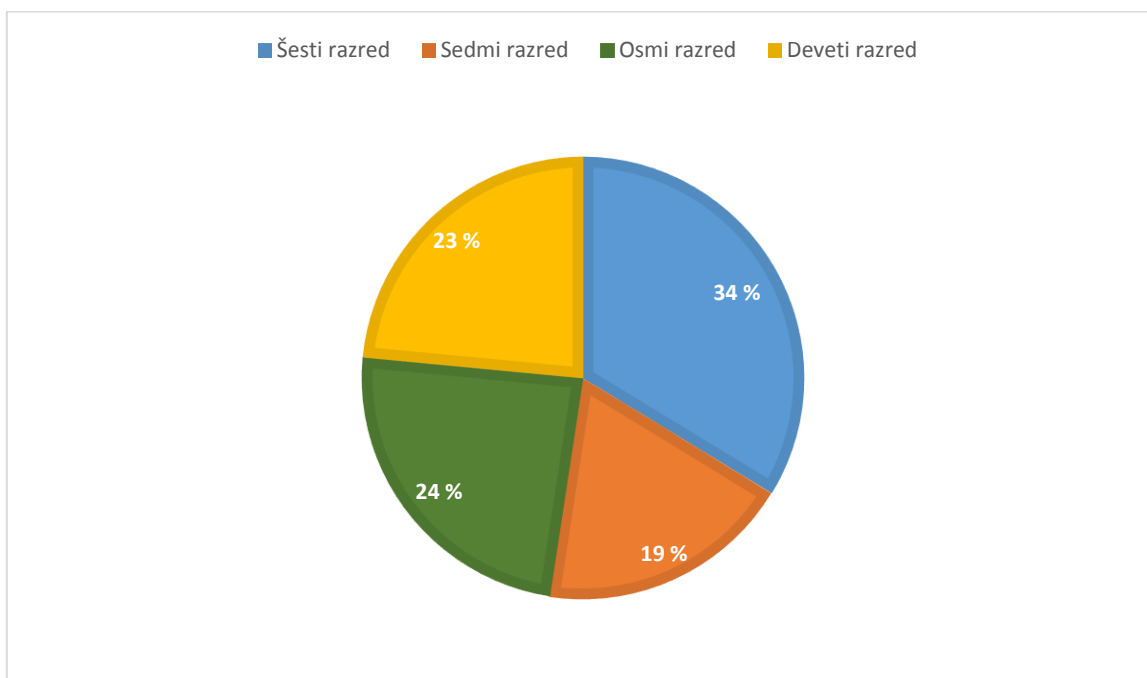


Graf 2: Spol anketirancev po razredih



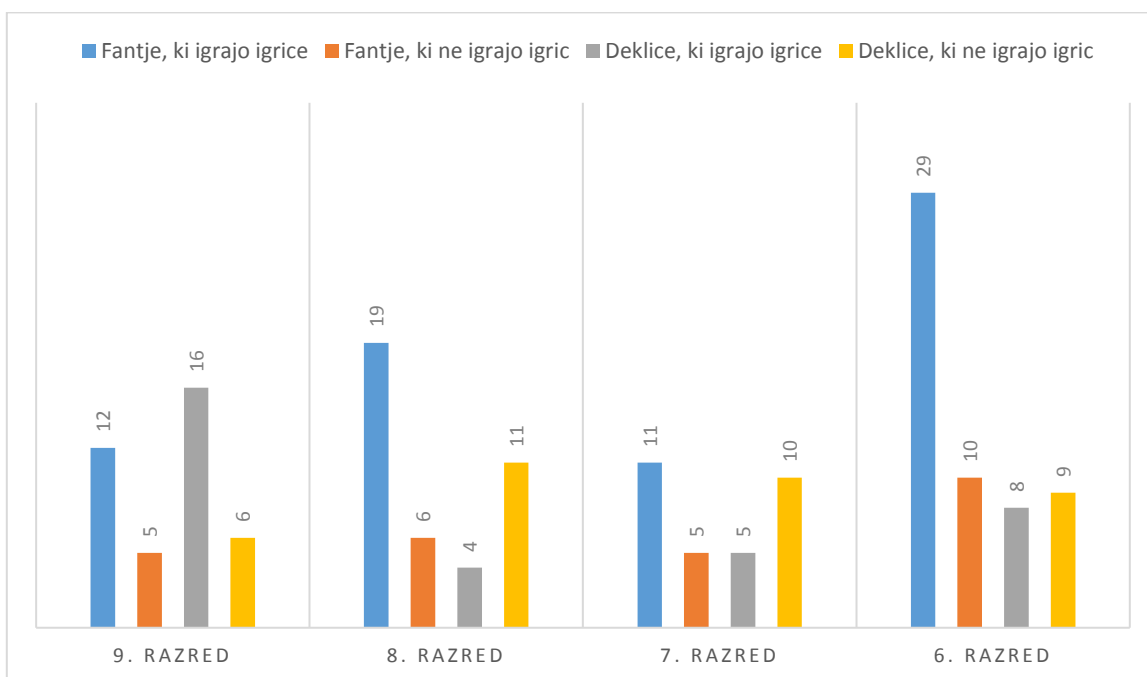
Podatek iz grafa 1 in 2 me je zelo presenetil, saj sem mislil, da je bila večina anketirancev deklet. V našem razredu je namreč več deklet kot fantov, zato sem predvideval, da je tako tudi v ostalih razredih.

Graf 3: Učenci po razredih



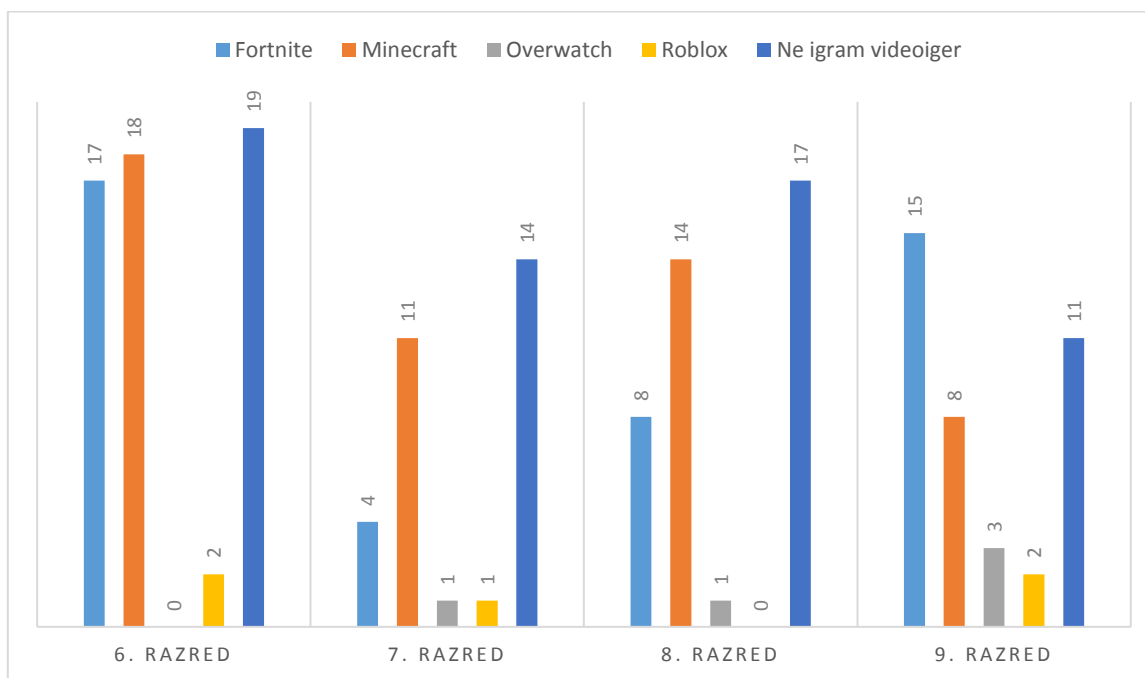
Ta podatek me ni presenetil, saj imamo na šoli 6.a, 6.b in 6.c, medtem ko imamo v ostalih razredih le dva oddelka – a in b.

Graf 4: Število učencev, ki igra igrice

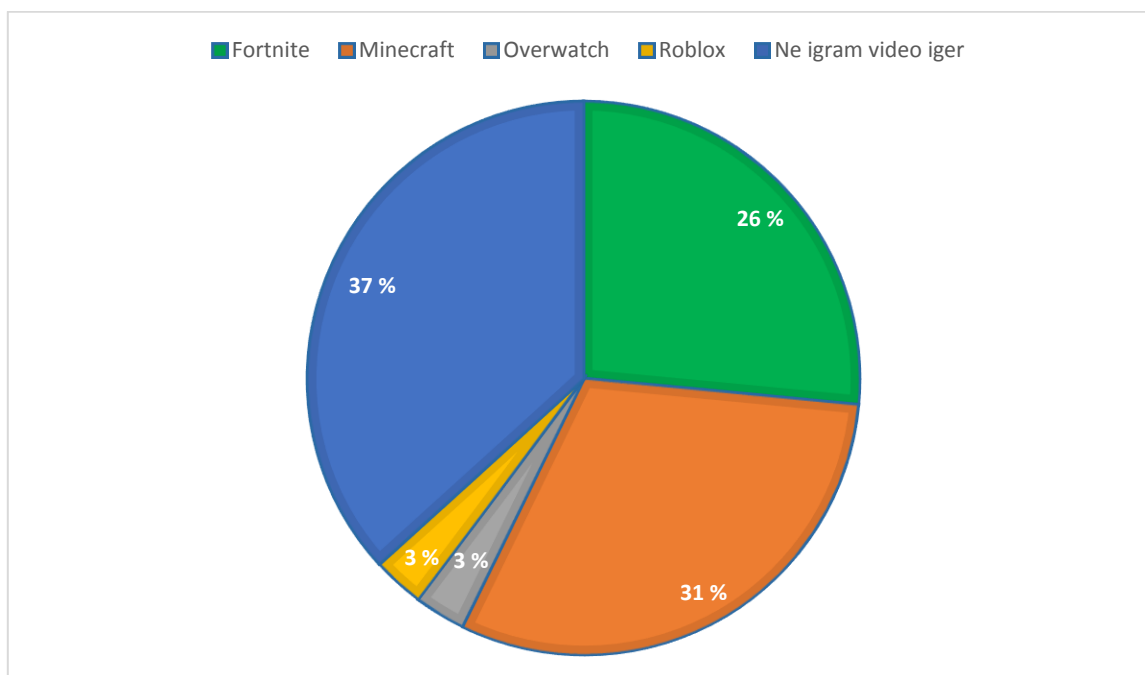


Pri teh podatkih me je presenetilo število deklet, ki igra igre, saj sem predvideval, da večina deklet ne igra videoiger, poleg tega me je presenetilo tudi število fantov, ki ne igra igrice, saj sem predvideval, da vsi fantje igrajo igrice.

Graf 5: Najbolj igrana igra (po razredih)

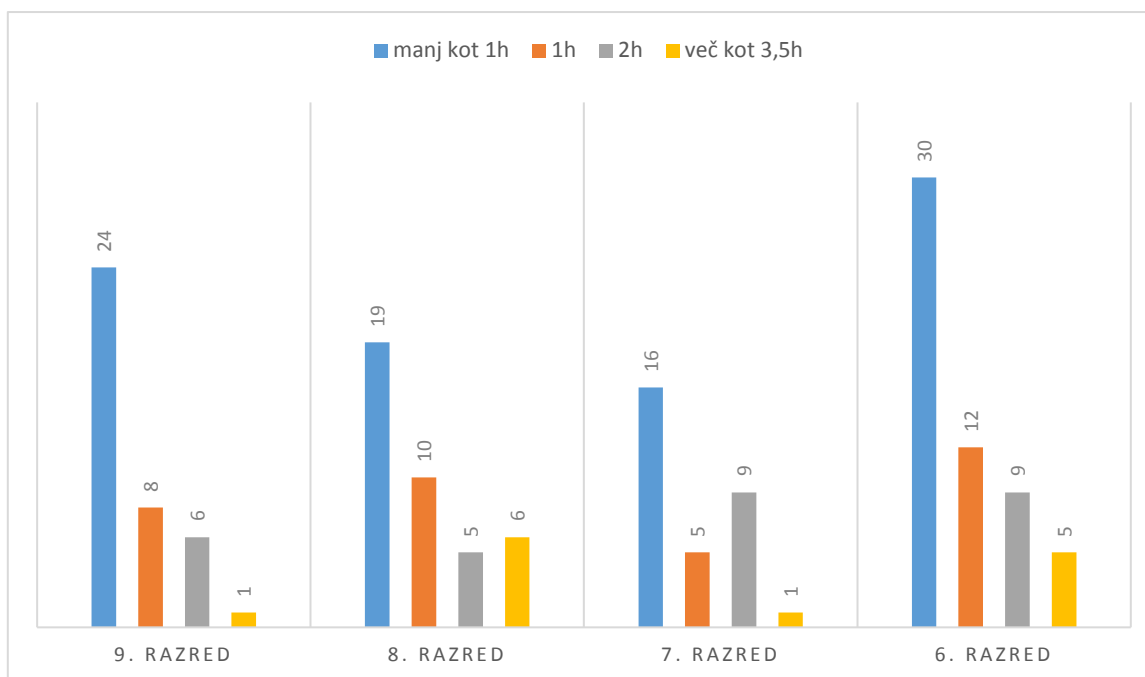


Graf 6: Najbolj igrana igra (skupni graf)

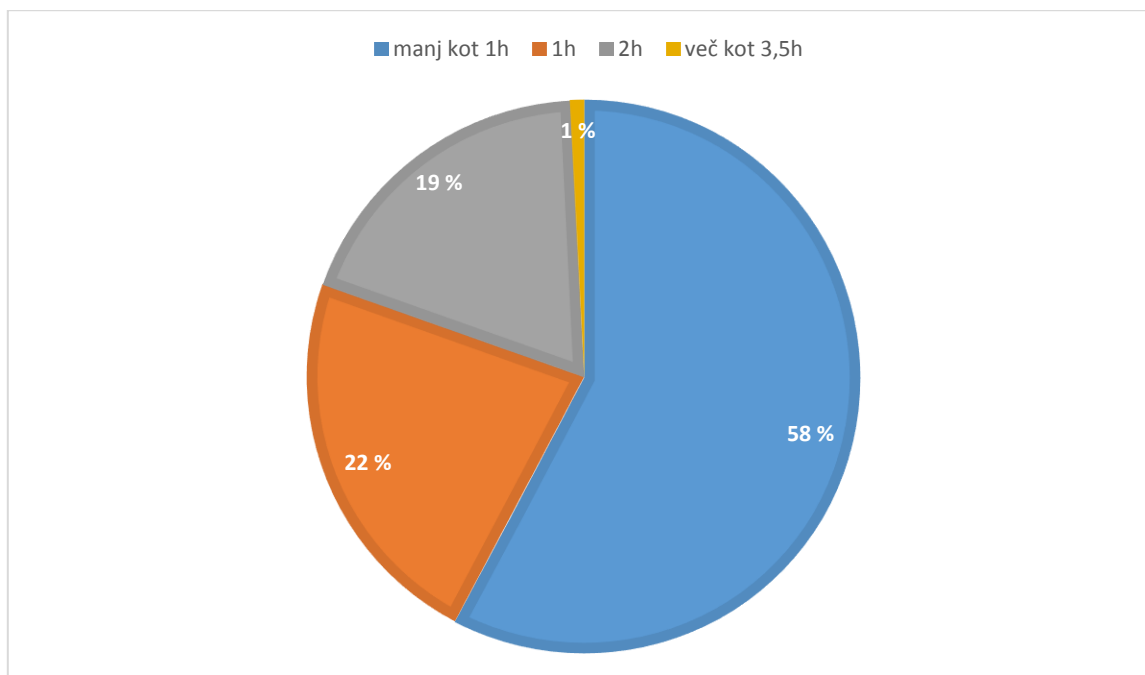


Iz grafov 5 in 6 me je presenetil podatek o tem, da največ anketirancev ne igra igrice in da je najbolj igrana igrice *Minecraft*, medtem ko sem bil sam prepričan, da bo najbolj igrana igra *Fortnite*.

Graf 7: Dnevni čas igranja med tednom (po razredih)

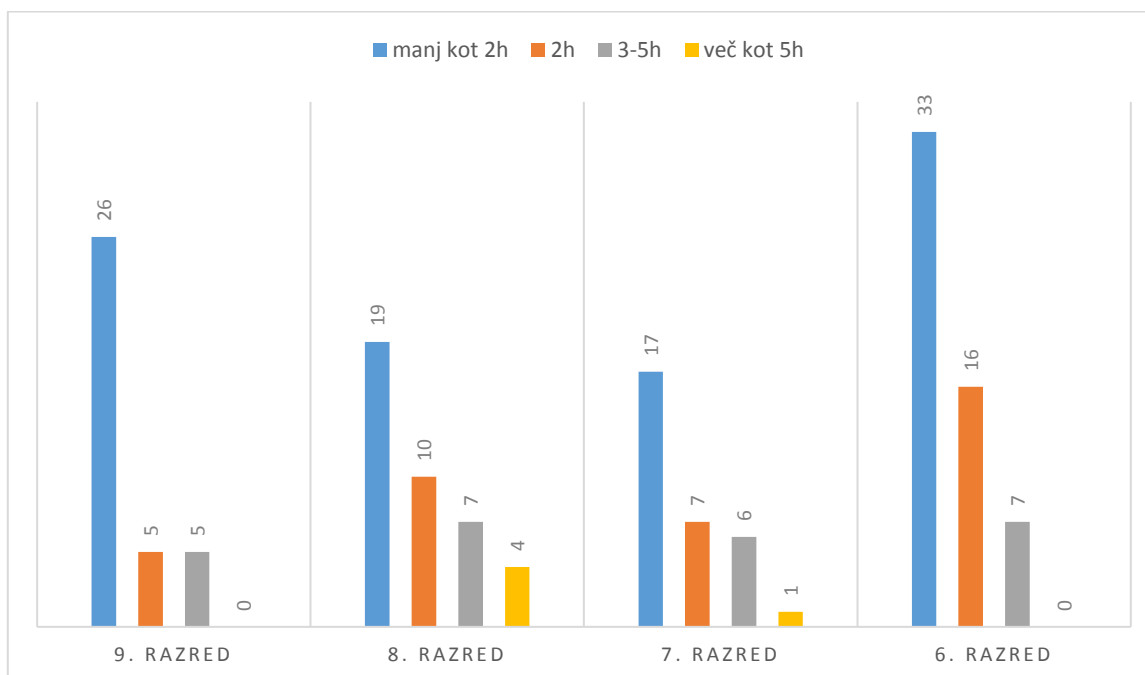


Graf 8: Dnevni čas igranja med tednom (skupni graf)

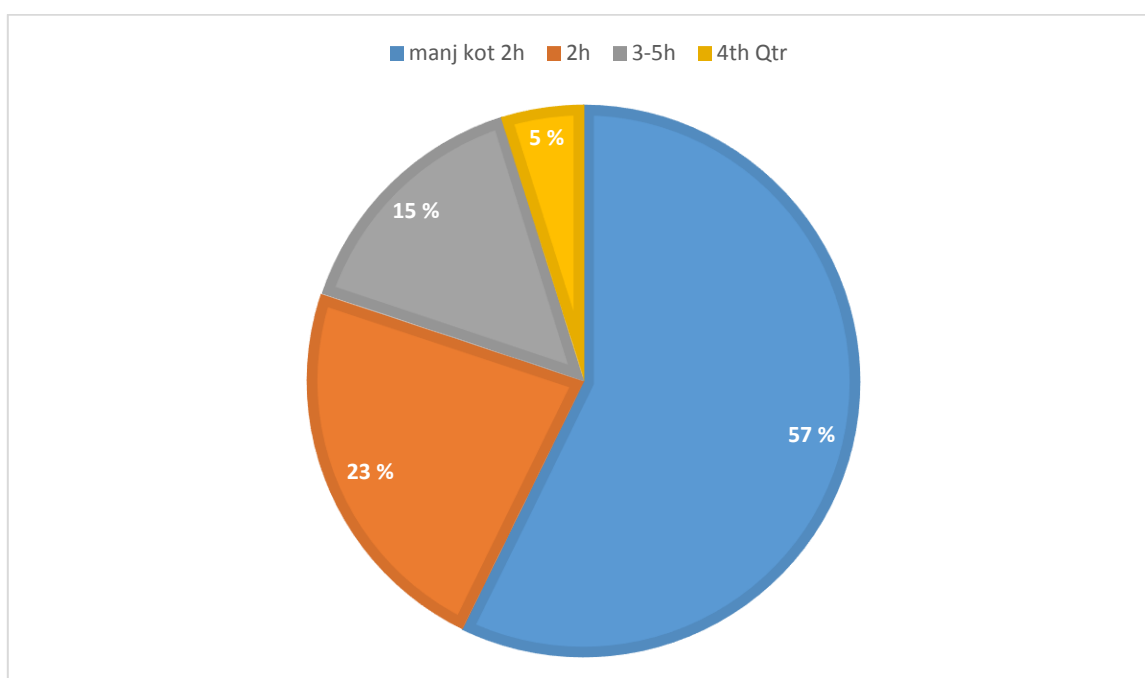


Pri grafih 7 in 8 sem pričakoval, da največ anketirancev igra 1 h ali 2 h, a v resnici večina igra manj kot 1 h, nekateri pa sploh ne igrajo. Slednji so bili uvrščeni med razdelek »manj kot 1 h«.

Graf 9: Dnevni čas igranja med vikendom (po razredih)

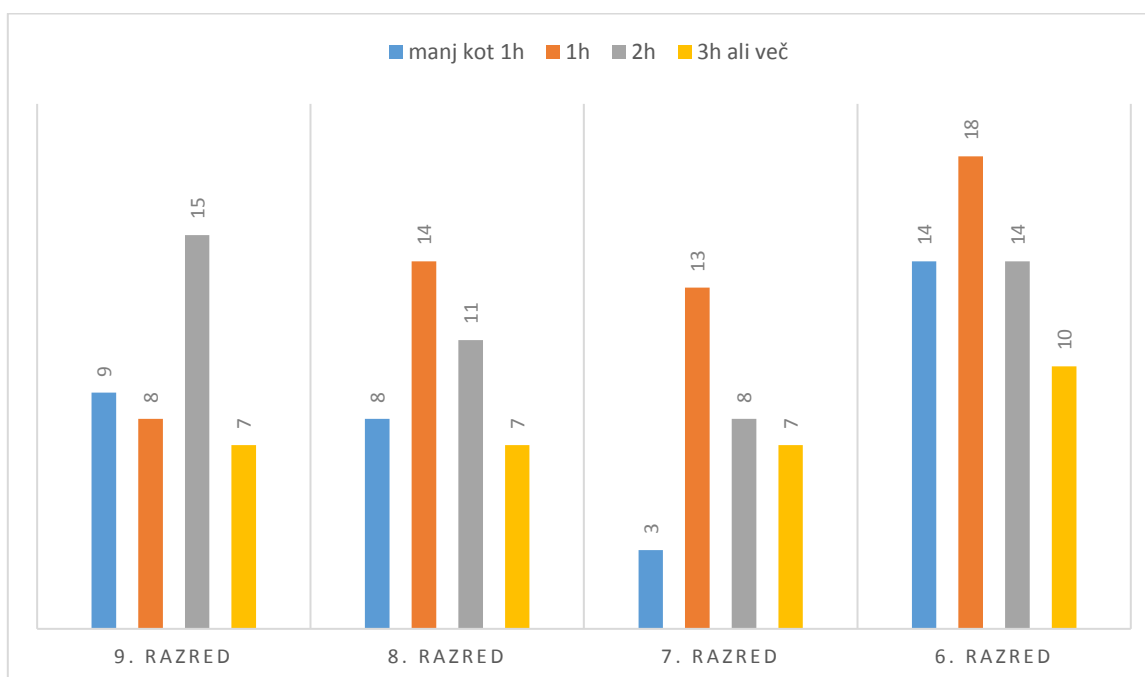


Graf 10: Dnevni čas igranja med vikendom (skupni graf)

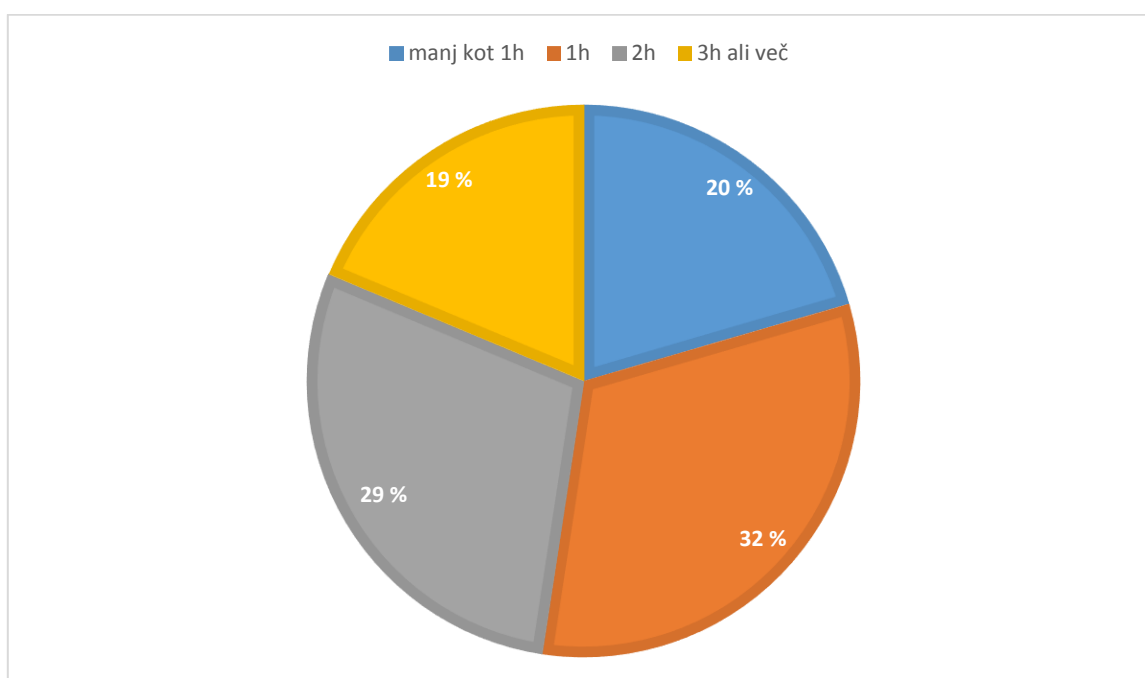


Pri grafih 9 in 10 sem pričakoval, da največ anketirancev igra 3–5 h, a v resnici večina igra manj kot 2 h, nekateri pa sploh ne igrajo. Slednji so bili uvrščeni v razdelek »manj kot 2 h«.

Graf 11: Dnevni čas učenja med tednom (po razredih)

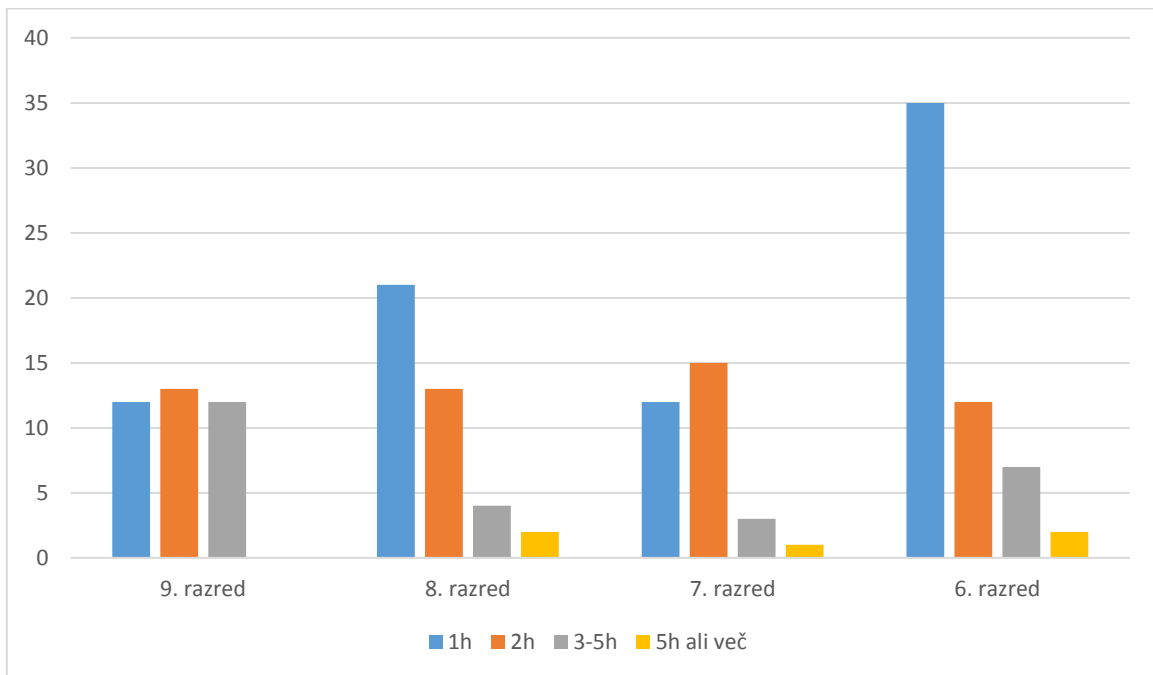


Graf 12: Dnevni čas učenja med tednom (skupni graf)

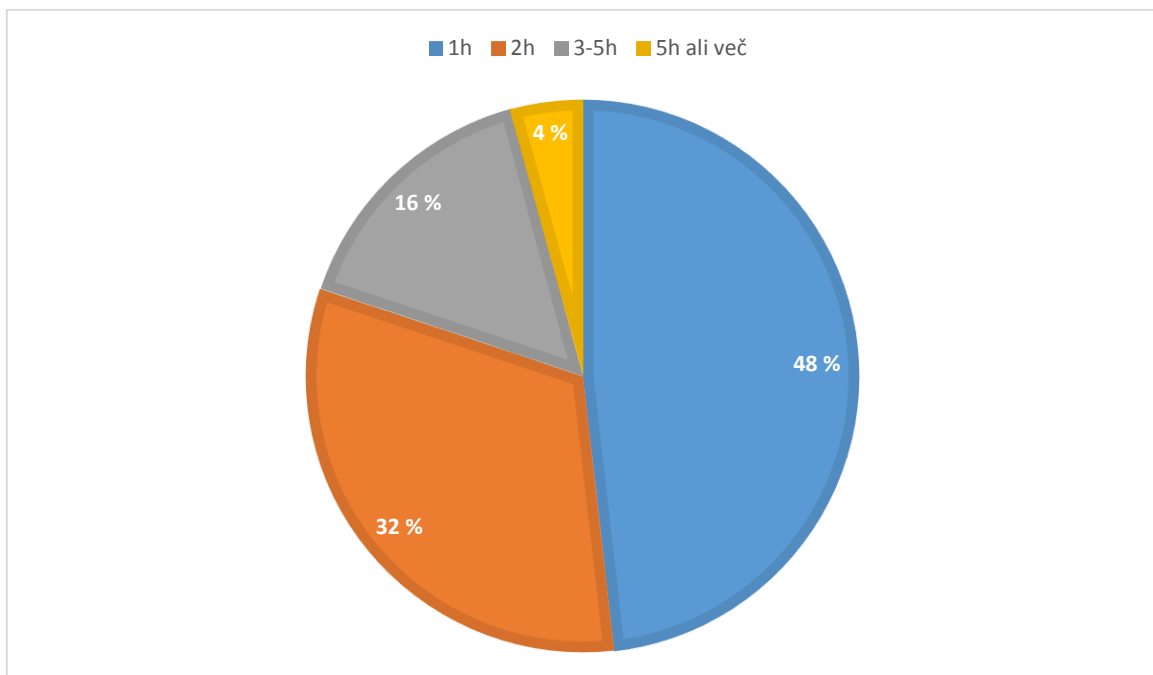


Pri grafih 11 in 12 sem tak odgovor pričakoval, saj se učenci učijo na različne načine in različno dolgo.

Graf 13: Dnevni čas učenja med vikendom (po razredih)

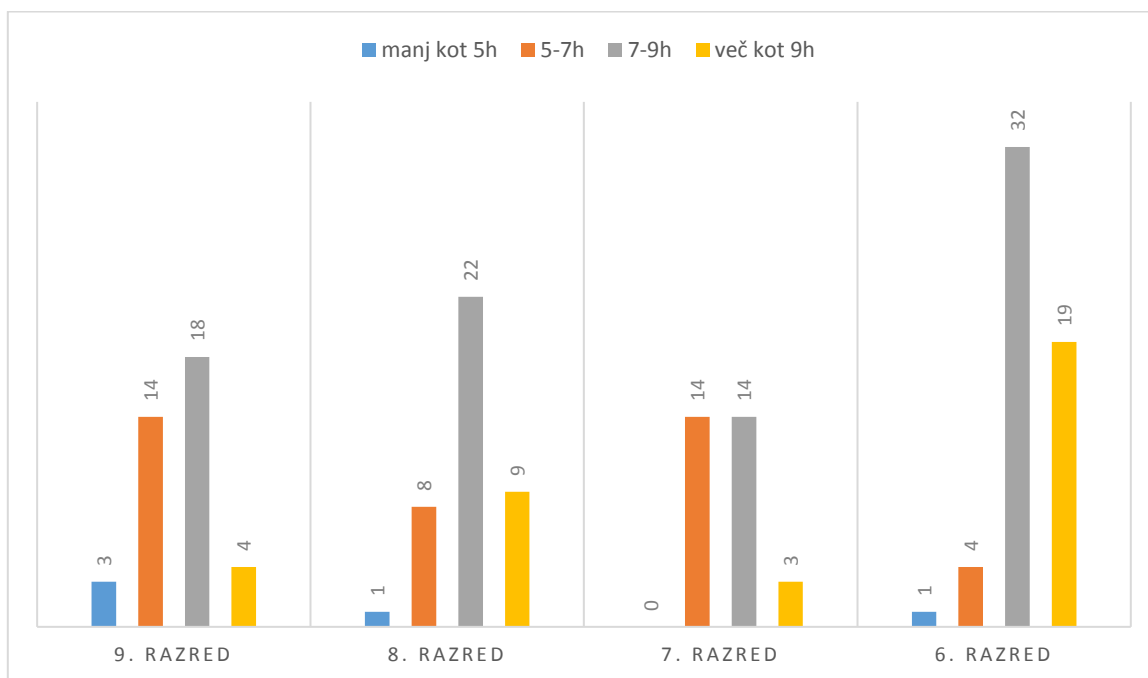


Graf 14: Dnevni čas učenja med vikendom (skupni graf)

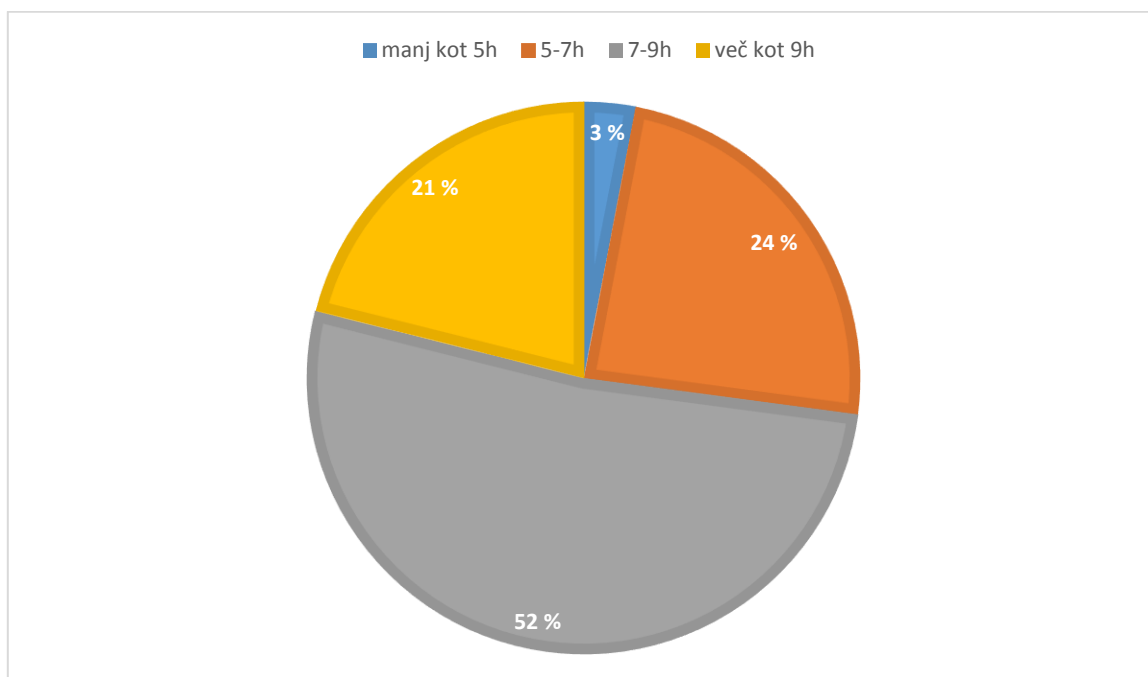


Pri grafih 13 in 14 takega odgovora nisem pričakoval, saj se učenci učijo na različne načine in različno dolgo, poleg tega sem pričakoval, da se večina med vikendi uči več kot med tednom.

Graf 15: Dolžina spanca na noč med tednom (po razredih)

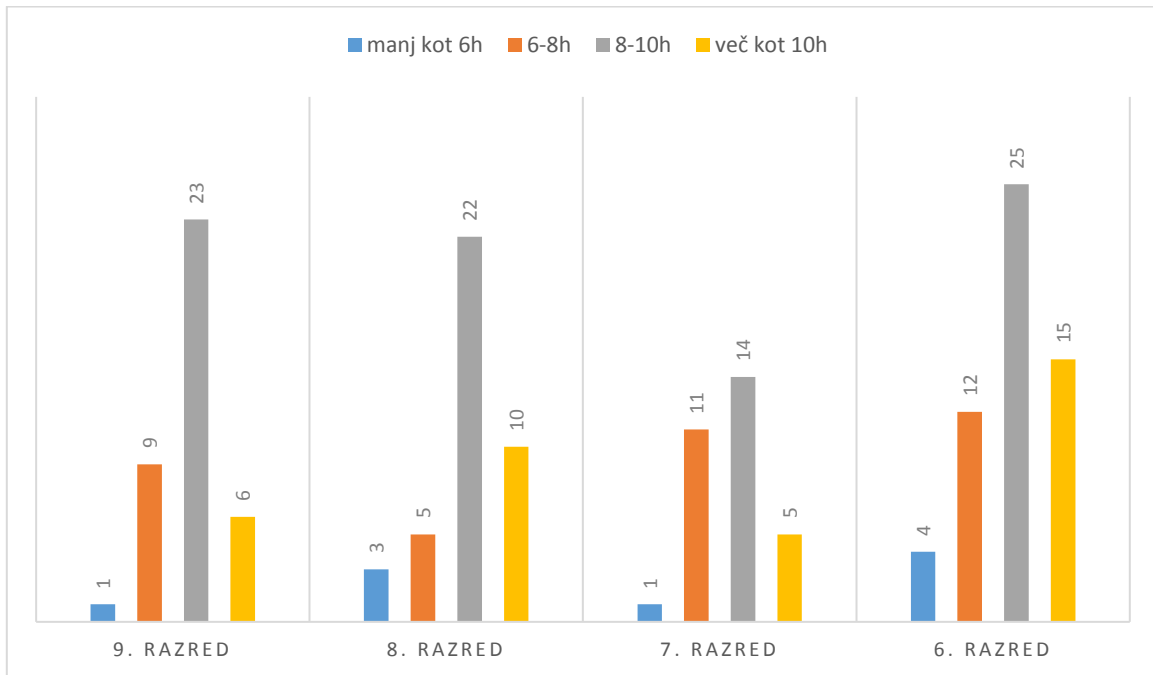


Graf 16: Dolžina spanca na noč med tednom (skupni graf)

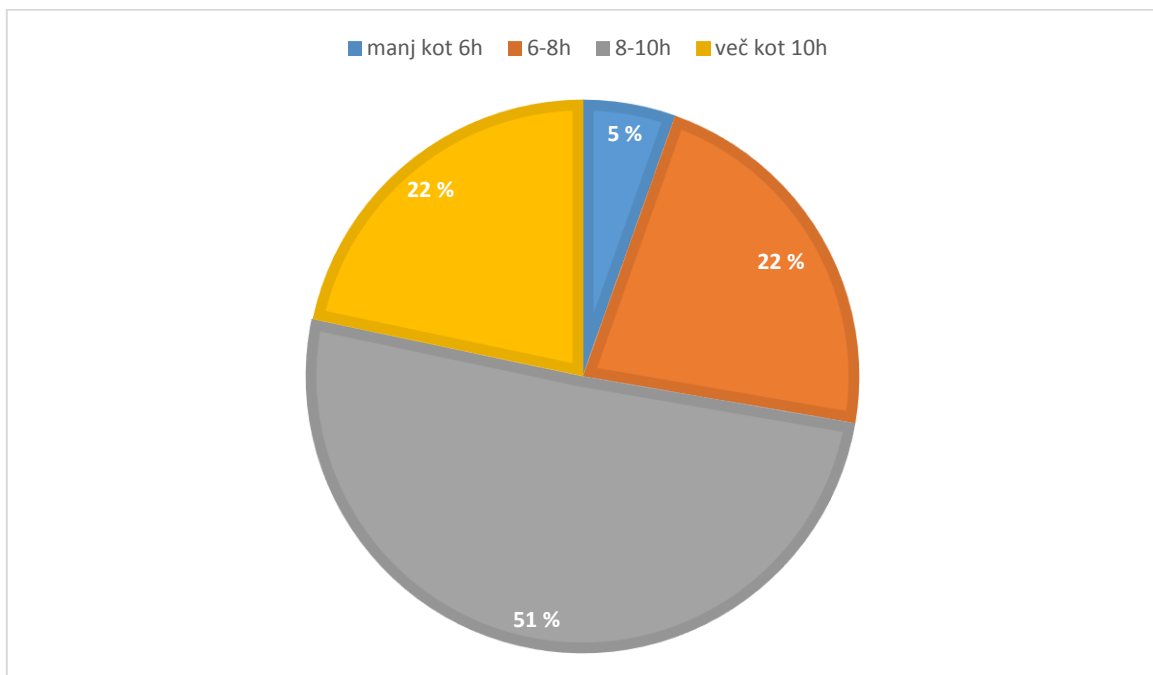


Tu je bil odgovor pričakovan, saj vsi radi dolgo spimo, a nihče ne želi zelo zgodaj hoditi spat.

Graf 16: Dolžina spanca na noč med vikendom (po razredih)

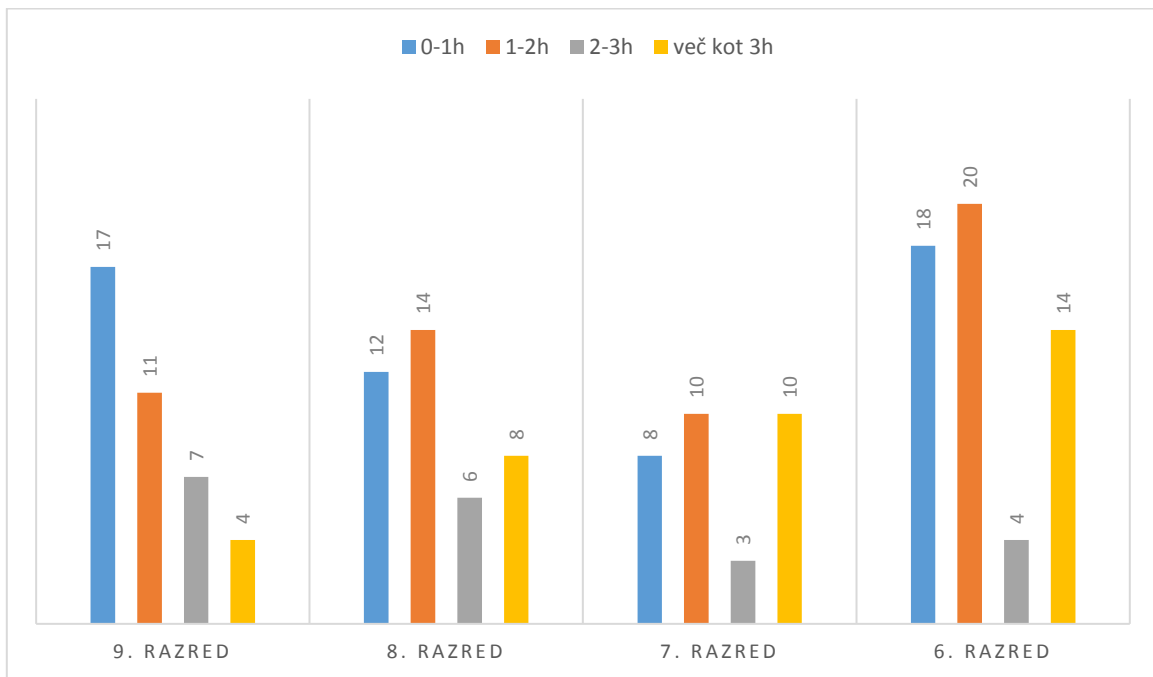


Graf 17: Dolžina spanca na noč med vikendom (skupni graf)

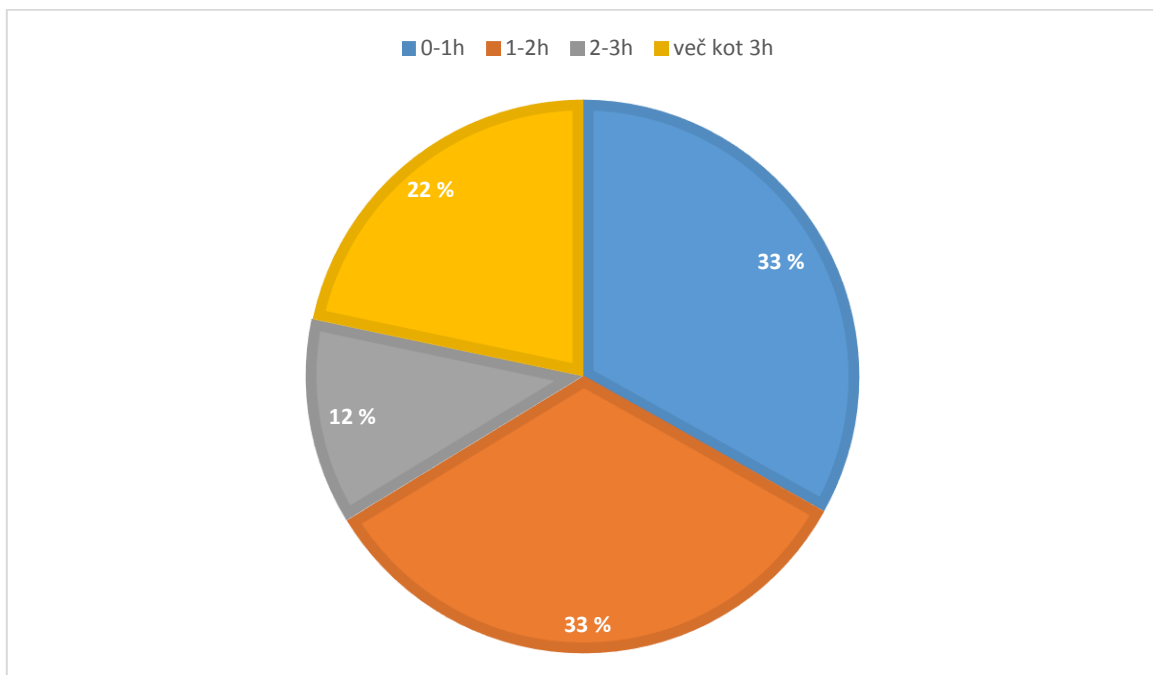


Tu sem odgovor pričakoval, saj nas med vikendi nič ne omejuje pred tem, da spimo malo dlje.

Graf 18: Skupna dolžina treningov v tednu (po razredih)

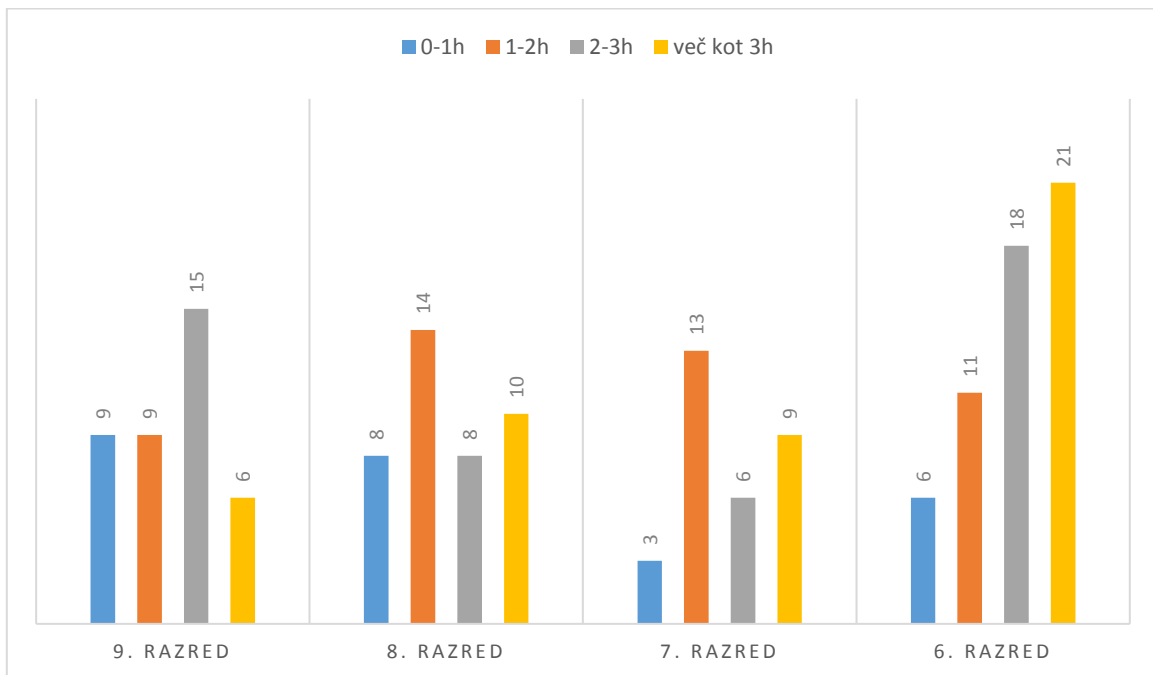


Graf 19: Skupna dolžina treningov v tednu (Skupni graf)

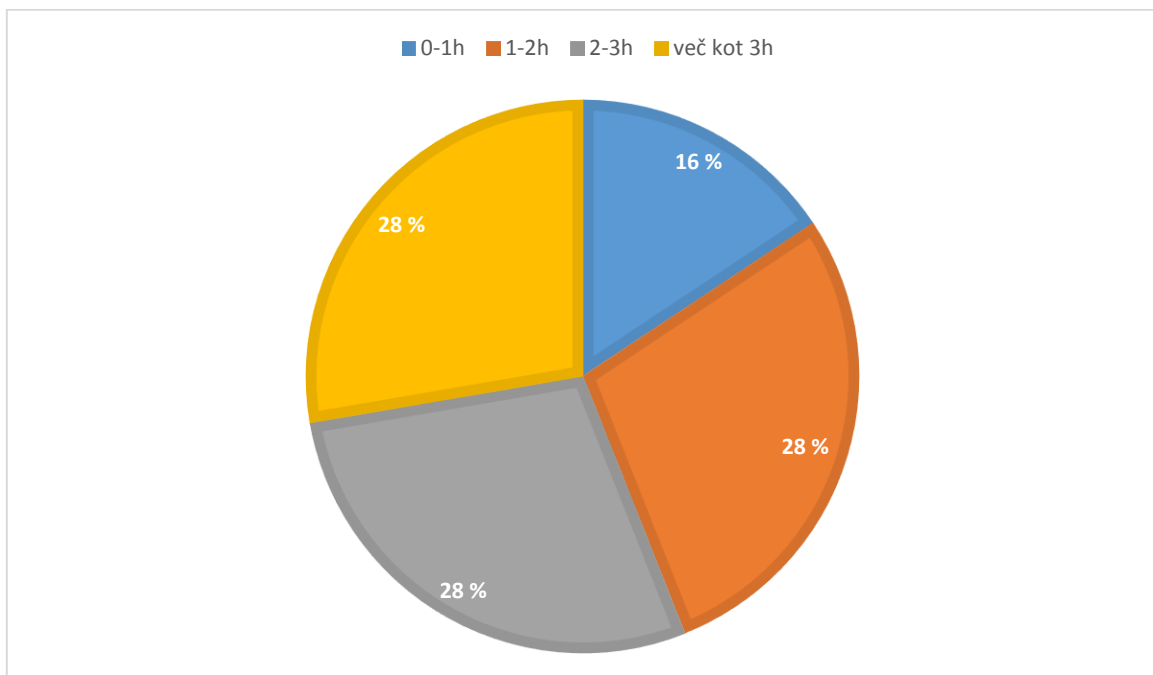


Ta podatek me je zelo presenetil, saj se mi zdi, da skoraj vsak deček na šoli trenira nogomet, zato nisem pričakoval tako velikega števila ljudi, ki ima 0–1 h treningov na teden.

Graf 20: Dnevni prosti čas med tednom poleg ostalih dejavnosti (po razredih)

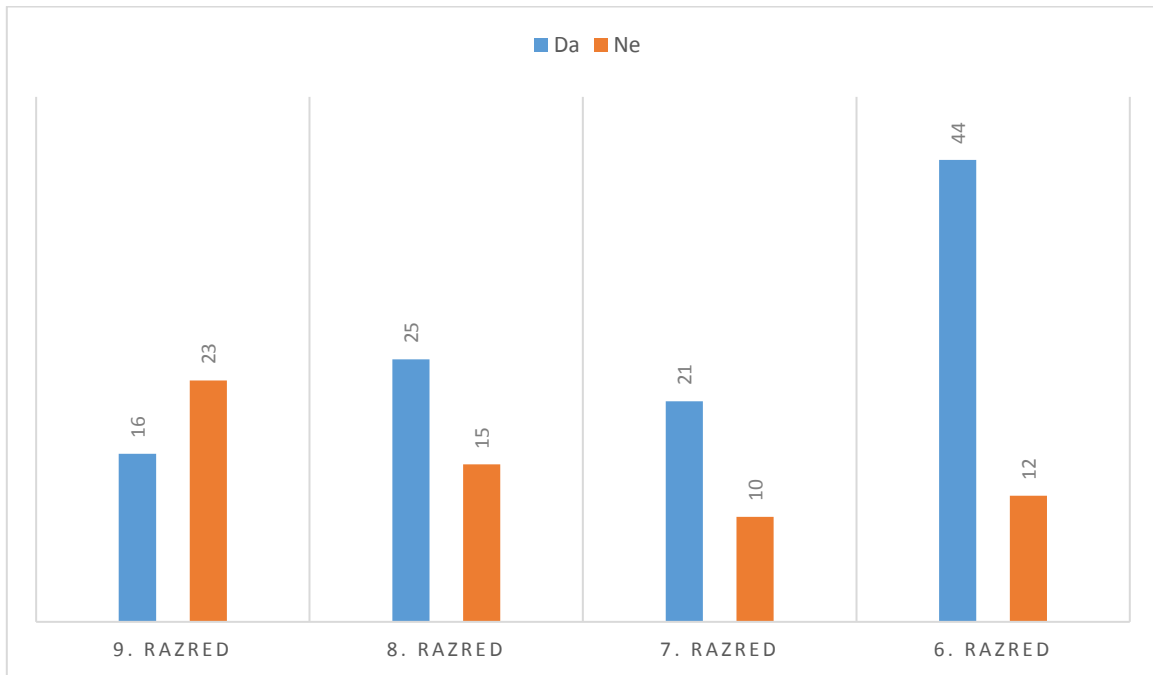


Graf 21: Dnevni prosti čas med tednom poleg ostalih dejavnosti (skupni graf)

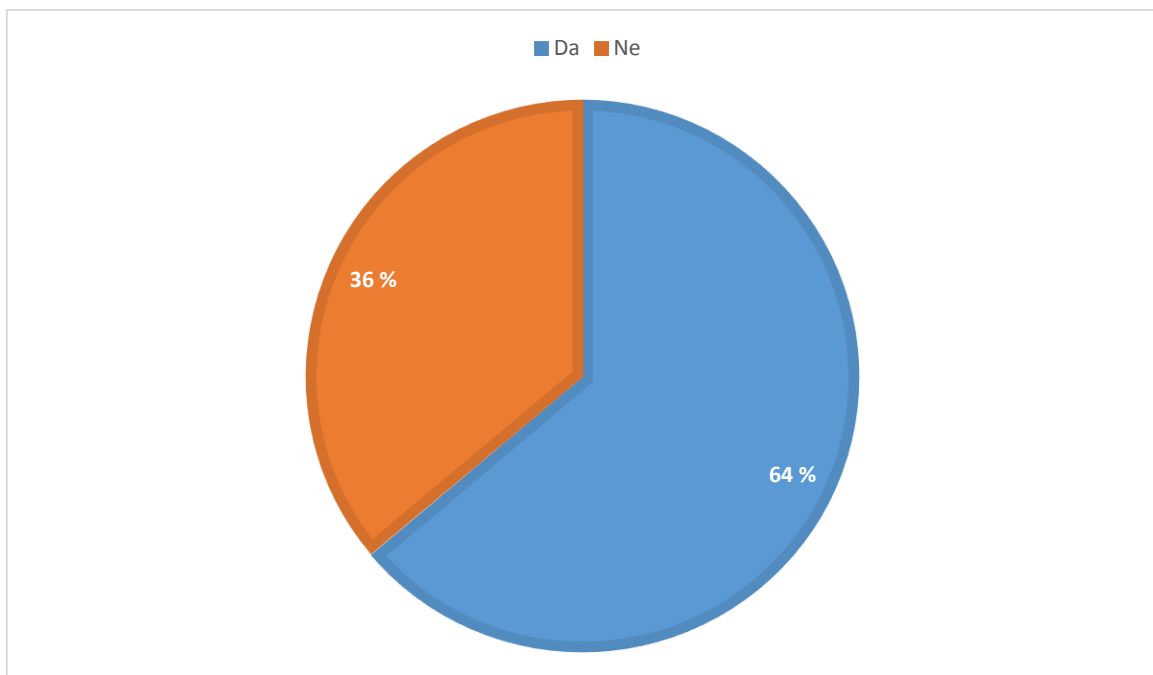


Vsaka oseba ima različno razmerje prostega časa, če imaš na primer 1,5 h treninga na dan in igraš igrice 3,5 h, verjetno ne boš imel veliko prostega časa, če pa nimaš aktivnosti, boš verjetno imel več prostega časa.

Graf 22: Nadzor staršev pri igranju igrvic (po razredih)

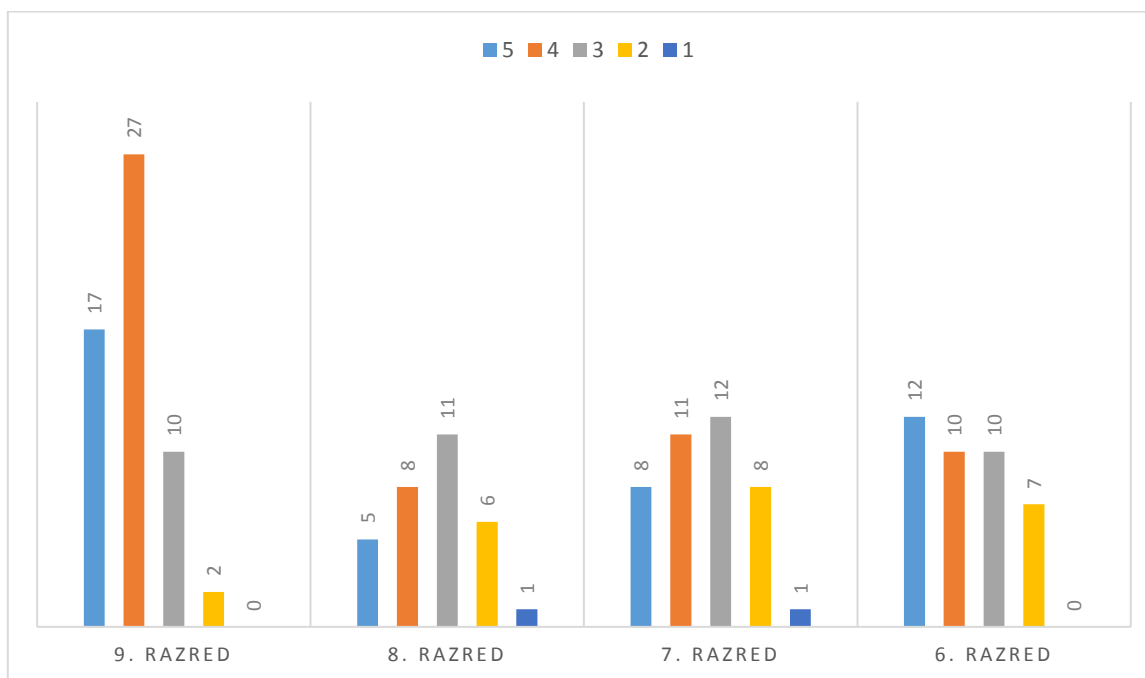


Graf 23: Nadzor staršev pri igranju igrvic (skupni graf)

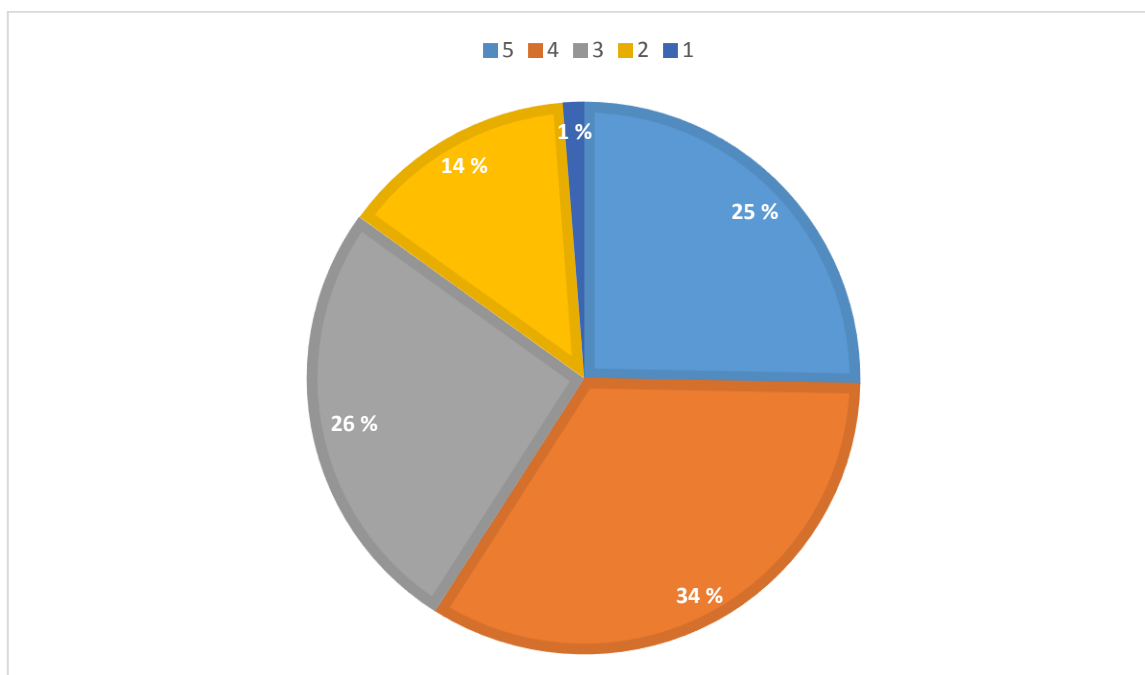


Tu sem pričakoval, da bo več ljudi odgovorilo, da jih starši nadzirajo in po potrebi omejujejo pri igranju igrvic.

Graf 24: Lanski učni uspeh pri angleščini (po razredih)

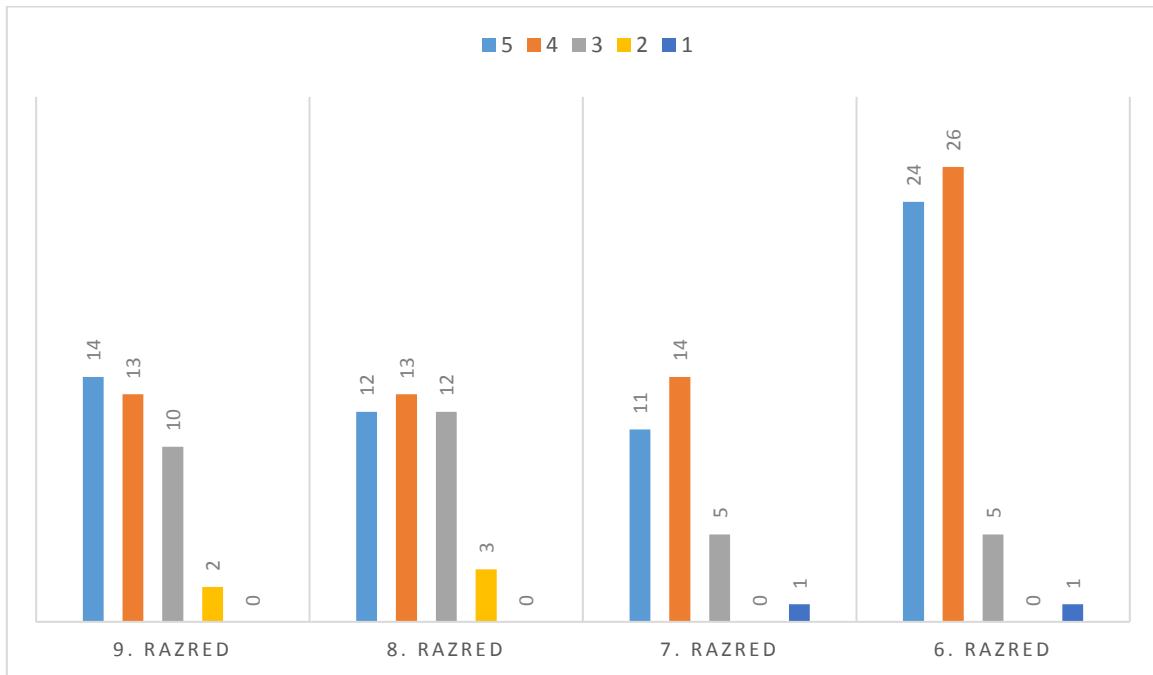


Graf 25: Lanski učni uspeh pri angleščini (skupni graf)

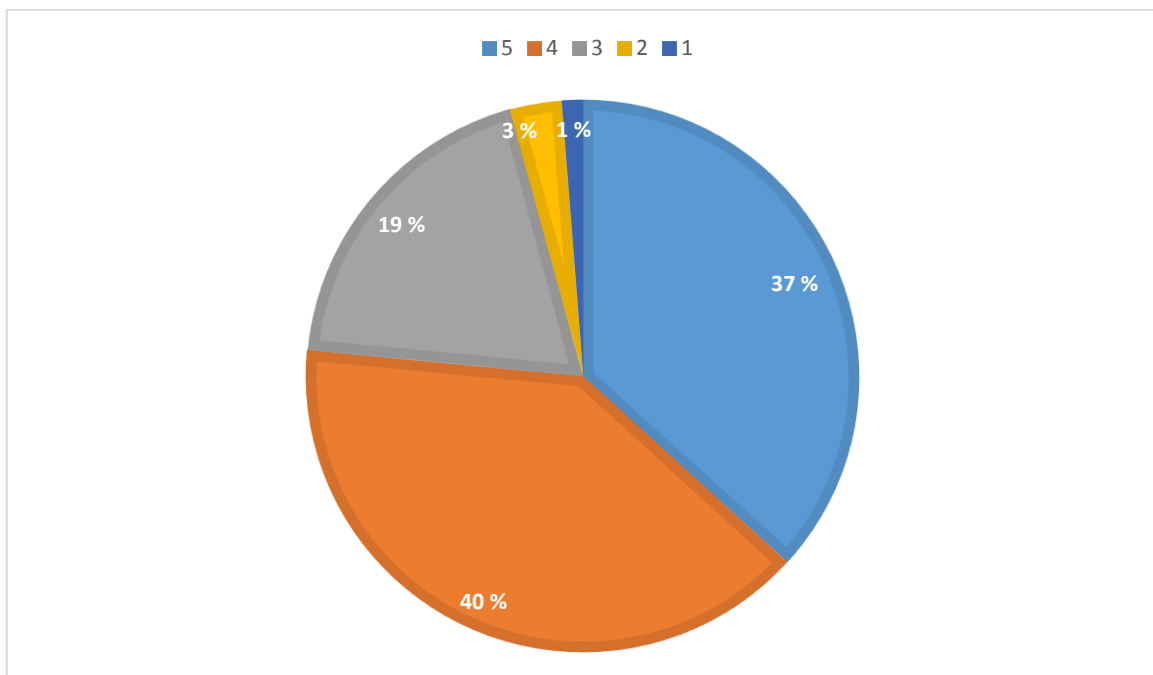


Ta podatek je bil pričakovan, saj si danes lahko pomagamo pri učenju angleščine z internetom, videoigami in socialnimi omrežji.

Graf 26: Lanski končni uspeh (po razredih)

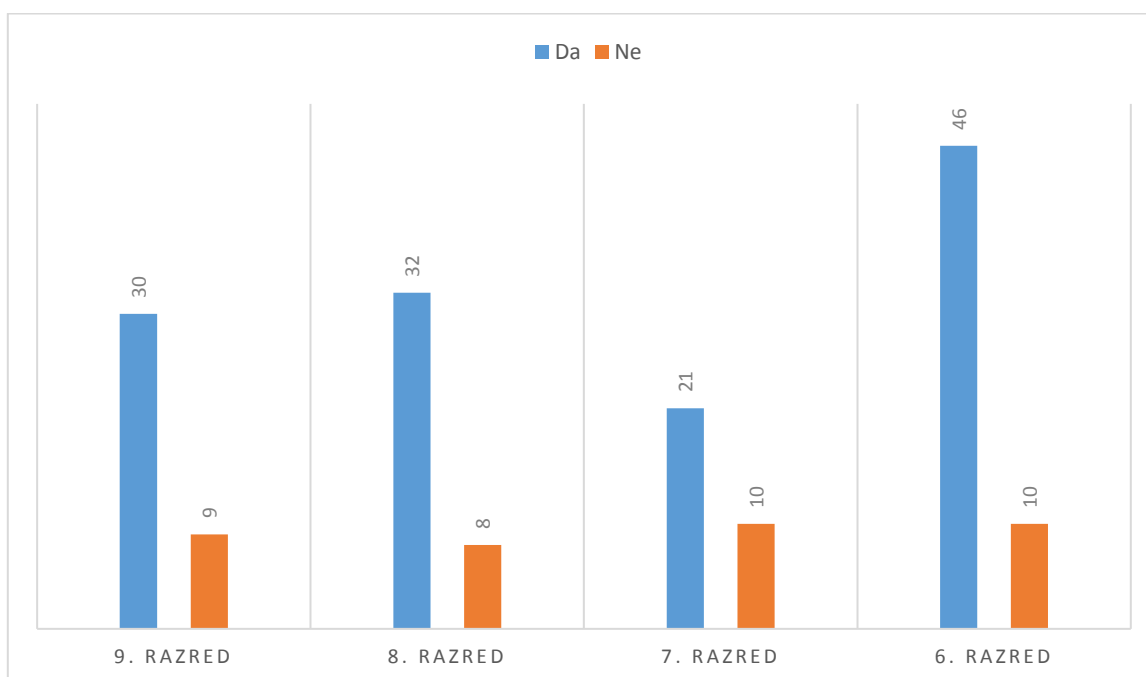


Graf 27: Lanski končni uspeh (skupni graf)

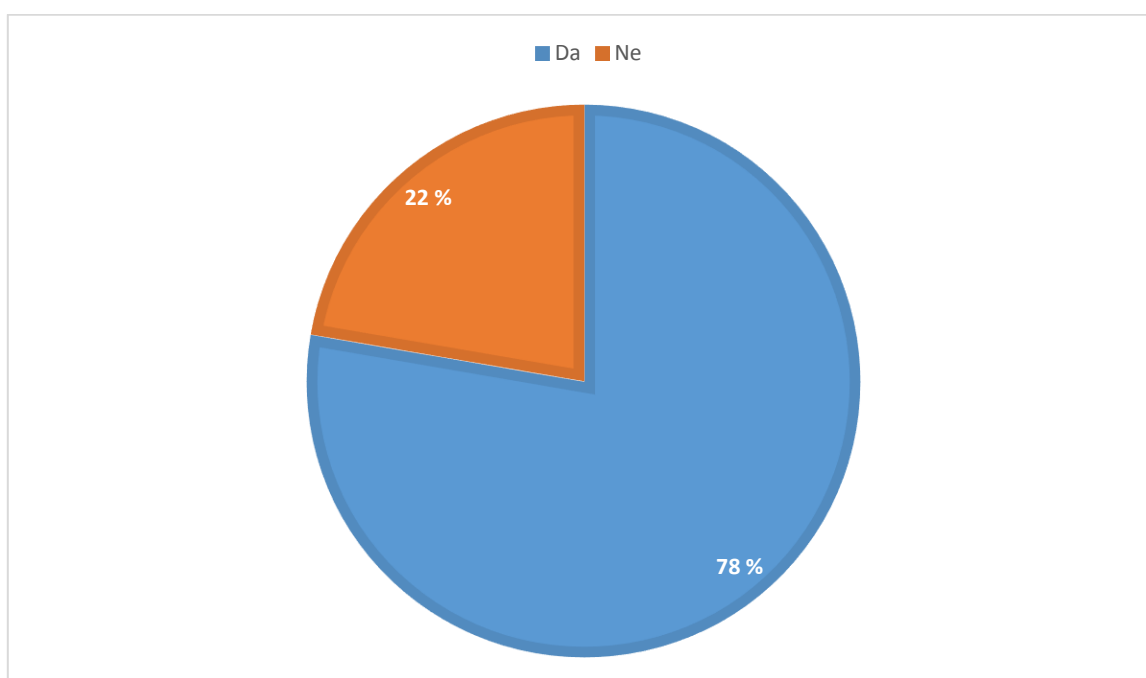


Ta podatek je bil pričakovan, saj si danes lahko pomagamo pri učenju z internetom, videoigami in socialnimi omrežji.

Graf 28: So videoigre v pomoč pri učenju angleščine? (po razredih)



Graf 29: So videoigre v pomoč pri učenju angleščine? (skupni graf)



Ta podatek me ni presenetil, saj je večina iger igranih v angleščini. Tudi sporazumevanje z ostalimi igralci na spletu poteka v angleščini.

4 Ugotovitve

S pomočjo pridobljenih rezultatov sem potrdil ali ovrgel hipoteze, ki sem si jih zastavil pred začetkom raziskovanja.

Hipoteza 1: Največ učencev igra igro *Fortnite*.

Te hipoteze ne morem potrditi, saj sem iz anket lahko razbral, da največ anketirancev igra *Minecraft* ali pa sploh ne igra igrice. V nadaljevanju ankete sem opazil, da so tisti, ki so igrali *Fortnite*, igrali več časa kot tisti, ki so igrali *Minecraft*.

Hipoteza 2: Dekleta ne igrajo videoiger.

Te hipoteze ne morem potrditi, saj sem iz anket lahko razbral, da kar precej deklet igra videoigre, je pa res, da večina deklet, ki igra igrice, igra manj časa.

Hipoteza 3: Učenci, ki ne igrajo igrice, več spijo in se več učijo.

To hipotezo lahko potrdim, saj sem iz ankete ugotovil, da se učenci (anketiranci), ki ne igrajo videoiger ali pa jih igrajo manj, v večini več časa učijo in spijo.

Hipoteza 4: Učenci, ki ne igrajo/igrajo manj videoiger, imajo boljši učni uspeh.

To hipotezo lahko potrdim, saj sem iz ankete ugotovil, da se učenci (anketiranci), ki ne igrajo videoiger ali pa jih igrajo manj, več časa učijo in spijo, zato so bolj spočiti, bolj naučeni kot učenci (anketiranci), ki ves čas igrajo videoigre.

Hipoteza 5: Učenci, ki več igrajo videoigre, imajo boljše znanje angleščine.

Tudi to anketo lahko potrdim, saj imajo učenci, ki igrajo videoigre v večji meri, v večini boljše ocene pri tujem jeziku (angleščini) kot tisti, ki ne igrajo igrice ali pa jih igrajo v manjši meri.

Hipoteza 6: Starši v večini nadzirajo čas igranja svojih otrok.

To hipotezo lahko potrdim, saj je 64 % anketirancev odgovorilo, da jih starši pri igranju iger omejujejo oziroma nadzirajo.

5 Zaključek

Tehnologija, ki jo danes uporabljajo tako odrasli kot tudi že predšolski otroci, je del našega vsakdana. To so računalniki, tablice, predvsem pa pametni telefoni. Vse nam prinaša brezmejne količine informacij, stik s svetom in zabavo. Hitro pa se lahko v tem izgubimo, če ne poznamo pasti in ne nadziramo uporabe. Zato sem v raziskovalni nalogi preverjal učinek fenomena videoiger med našimi učenci, ki postajajo vse bolj in bolj priljubljene med mladimi in starejšimi. Zadovoljen sem tudi z ugotovitvami, da učenci ne preživijo preveč časa ob videoigrah, imajo omejitve staršev, ohranjajo svoje hobije in prosti čas. Veliko sem brskal po spletu in iskal informacije ter zanimivosti o videoigrah. Pohvalim lahko spletno stran »safe.si«, kjer lahko starši in otroci najdejo veliko nasvetov in opozoril ob uporabi različnih tehnologij. Pomembno se mi zdi, da smo o stvareh, ki jih uporabljamo, čim bolj obveščeni, seznanjeni z njihovimi prednostmi in slabostmi. Dotaknil sem se tudi zasvojenosti. Že v anketi sem zastavil nekaj vprašanj, ki bi lahko nakazovala na to. Vendar odgovorov, ki bi potrdili morebitno zasvojenost z videoigrami med našimi učenci, nisem dobil. Videoigre so zelo priljubljene, a naši učenci poleg videoiger tudi hodijo na treninge, imajo prosti čas ter se učijo. V prihodnosti bi rad raziskal, s katerimi napravami igrajo videoigre, kateri napravi bi se najtežje odpovedali in zakaj.

6 Viri in literatura

https://dijaski.net/gradivo/rif_ref_razvoj_racunalskih_iger_01

<https://sl.wikipedia.org/wiki/Videoigra>

7 Priloga

Vprašalnik za učence predmetne stopnje OŠ Šmarje - Sap

Pred tabo je anonimni vprašalnik, ki ga bom uporabil kot vir pri raziskovalni nalogi v 9. razredu. Že vnaprej se ti zahvaljujem za iskrene odgovore!

Učenec 9. razreda

1. Spol (obkroži):

M Ž

2. Razred:

3. Katero izmed teh iger največ igraš?

- | | |
|-----------------------|--------------|
| a) Fortnite | b) Minecraft |
| c) Overwatch | č) Roblox |
| d) Ne igram videoiger | |

4. Koliko časa na **dan med tednom** igraš videoigre?

- | | |
|-----------------|------------------|
| a) manj kot 1 h | b) 1 h |
| c) 2 h | č) več kot 3,5 h |

5. Koliko časa na **dan med vikendom** igraš videoigre?

- | | |
|-----------------|----------------|
| a) manj kot 2 h | b) 2 h |
| c) 3–5 h | č) več kot 5 h |

6. Koliko časa na dan se učiš **med tednom**?

- | | |
|-----------------|----------------|
| a) manj kot 1 h | b) 1 h |
| c) 2 h | č) 3 h ali več |

7. Koliko časa na dan se učiš **med vikendom**?

- | | |
|----------|----------------|
| a) 1h | b) 2 h |
| c) 3–5 h | č) 5 h ali več |

8. Koliko ur na noč spiš **med tednom**?

- a) manj kot 5 h
b) 5–7 h
c) 7–9 h
č) več kot 9 h

9. Koliko ur na noč spiš **med vikendom**?

- a) manj kot 6 h
b) 6–8 h
c) 8–10 h
č) več kot 10 h

10. Koliko ur na dan imaš treninge **med tednom**?

- a) 0–1 h
b) 1–2 h
c) 2–3 h
č) več kot 3 h

11. Koliko prostega časa na dan ti **med tednom** ostane poleg igranja videoiger, učenja in treningov?

- a) 0–1 h
b) 1–2 h
c) 2–3 h
č) več kot 3 h

12. Ali te starši pri igranju igrice omejujejo?

- a) Da
b) Ne

13. Kakšen je bil tvoj uspeh v preteklem šolskem letu **pri angleščini**?

- a) 5
b) 4
c) 3
č) 2
d) 1

14. Kakšen je bil v preteklem šolskem letu tvoj **končni uspeh**?

- a) 5
b) 4
c) 3
č) 2
d) 1

15. Se ti zdi, da ti **videoigre v angleščini** pomagajo pri znanju tega jezika? Obkroži ter zapiši, zakaj.

Zakaj DA/NE _____

Hvala za sodelovanje.