

OŠ dr. Ivana Korošca Borovnica
Paplerjeva ulica 15
Borovnica

NAČIN POISTOVETENJA V VIDEOIGRAH IN LITERATURI

RAZISKOVALNA NALOGA

Področje: Interdisciplinarno področje (matematika, književnost, računalništvo)

Avtorja: Ahac Petrič

Gašper Guštin

Mentorica: Tinka Majaron

Somentorica: Neža Gaberšček Demšar

Borovnica, 2020

KAZALO VSEBINE

POVZETEK	4
1 UVOD	6
1.1 Cilj in namen raziskave	6
1.2 Raziskovalni vprašanja in hipoteze	6
1.3 Pregled vsebine	7
2 PRIMERJAVA MED VIDEOIGRAMI IN LITERATURO	8
2.1 Opredelitev pojmov – videoigre in literatura	8
2.2 Recepcija literarnih del in videoiger	9
2.2.1 Recepcija literarnih del.....	9
2.2.2 Recepcija videoiger.....	11
3 POISTOVETENJE Z LIKI V LITERATURI IN VIDEOIGRAH	16
4 METODOLOGIJA	21
4.1 VZOREC	21
4.2 INSTRUMENTARIJ	21
4.3 STATISTIČNE METODE	22
5 ANALIZA REZULTATOV IN RAZPRAVA	24
5.1 Povezava med oceno pri slovenščini in matematiki ter pogostnostjo branja oziroma igranja videoiger.....	24
5.2 Način poistovetenja v videoigrah in literaturi.....	30
6 SKLEP	40
7 LITERATURA	42
PRILOGA: Anketni vprašalnik Videoigre in literatura	43

KAZALO TABEL

Tabela 2: Vzroki za priljubljenost videoiger.....	15
Tabela 3: Učinki igranja videoiger/branja literature na igralca/bralca.....	15
Tabela 4: Značilnosti oseb v videoigrah.....	20
Tabela 5: Moč povezanosti glede na vrednost korelacije med spremenljivkama.....	23
Tabela 6: Način poistovetenja z liki v videoigrah.....	32
Tabela 7: Način poistovetenja z liki v literaturi.....	33

KAZALO GRAFOV

Graf 1: Starost anketirancev.....	
Graf 2: Izobrazbena struktura anketirancev.....	21
Graf 3: Zaključna ocena pri slovenščini.....	24
Graf 4: Zaključna ocena pri matematiki.....	24
Graf 5: Povprečen čas igranja videoiger (na dan).....	25
Graf 6: Povprečen čas branja (na teden).....	25
Graf 7: Povezanost med oceno pri slovenščini in oceno pri matematiki (razsevni diagram).....	26
Graf 8: Povezanost med oceno pri slovenščini in časom igranja videoiger (razsevni diagram).....	26
Graf 9: Povezanost med oceno pri slovenščini in časom branja (razsevni diagram).....	27
Graf 10: Povezanost med oceno pri matematiki in časom igranja videoiger (razsevni diagram).....	28
Graf 11: Povezanost med oceno pri matematiki in časom branja (razsevni diagram).....	29
Graf 12: Priljubljenost likov v videoigrah.....	30
Graf 13: Priljubljenost likov v literaturi.....	31
Graf 14: Anketni vprašanja Q13 in Q14 a.....	34
Graf 15: Anketni vprašanja Q13 in Q14 b.....	34
Graf 16: Anketni vprašanja Q13 in Q14 c.....	35
Graf 17: Anketni vprašanja Q13 in Q14 č.....	35
Graf 18: Anketni vprašanja Q13 in Q14 d.....	36
Graf 19: Anketni vprašanja Q13 in Q14 e.....	36
Graf 20: Anketni vprašanja Q13 in Q14 f.....	37
Graf 21: Zakaj se poistovetim z likom v videoigri?.....	37
Graf 22: Zakaj se poistovetim z likom v literaturi?.....	37
Graf 23: Kako se počutim med igranjem videoiger?.....	38
Graf 24: Kako se počutim med branjem?.....	38

POVZETEK

Raziskovalna naloga z naslovom *Način poistovetenja v videoigrah in literaturi* združuje dva navidez popolnoma različna medija, ki sodobnim najstnikom omogočata sprostitev, zabavo ter pobeg v domišljjski svet – videoigre in literaturo (leposlovje). Ker je bilo o vplivih branja in igranja videoiger prelitega že veliko črnila, sva sklenila, da se tokrat osredotočiva na like oziroma nastopajoče v teh delih. Želela sva preveriti, ali in na kakšen način se bralci oziroma igralci videoiger z njimi poistovetijo. Obenem pa sva še ugotavljala povezavo med oceno pri slovenščini in matematiki ter pogostnostjo branja oziroma igranja videoiger. V ta namen sva si zastavila dve raziskovalni vprašanji: 1. Ali obstaja povezava med oceno pri slovenščini in matematiki ter količino igranja videoiger?, 2. Ali in na kakšen način se bralci/igralci videoiger poistovetijo z liki v literaturi/videoigrah?. Predpostavila sva, da igranje videoiger negativno vpliva na oceno pri matematiki in slovenščini, branje pa vpliva le na oceno pri slovenščini. Pričakovala sva, da se igralci videoiger ne poistovetijo z liki v videoigrah, medtem ko se bralci z liki v literaturi poistovetijo.

V teoretičnem delu razloživa, da ljudje berejo oz. igrajo videoigre iz različnih razlogov. Nekateri to počnejo zaradi akcije, drugi zaradi zgodbe, nekateri pa zaradi nastopajočih. Navedeva in opiševa nekatere priljubljene videoigre/knjige. Da bi dobila odgovore na raziskovalni vprašanji, sva izvedla anketo in navedla ter razložila uporabljene statistične metode.

Izmed hipotez, ki se nanašajo na prvo raziskovalno vprašanje, prva ni bila potrjena, saj ni bilo prisotne povezave med ocenami pri matematiki in slovenščini ter časom igranja videoiger, druga pa le delno, saj povezave med časom branja in oceno pri slovenščini ni bilo. Prva hipoteza, ki se nanaša na drugo raziskovalno vprašanje, je bila delno potrjena, saj se je z liki v videoigrah poistovetila manj kot polovica anketirancev, druga hipoteza drugega raziskovalnega vprašanja pa je bila potrjena, saj se je več kot polovica anketirancev poistovetila z liki v literaturi.

Z raziskovalno nalogo sva želela preveriti prepričanje mnogih staršev in učiteljev, da je dolgotrajno igranje videoiger povezano s slabšimi ocenami. Med raziskovanjem pa sva zaznala, da nekateri raziskovalci videoigre pojmujejo kot besedilo, ki v določenih segmentih sodobnemu mladostniku lahko ponuja podobno izkušnjo kot literatura. V prihodnje bi bilo treba poiskati vzroke za slabo povezavo med ocenami in časom branja/igranja videoiger ter

Petrič, A., Guštin, G.

Način poistovetenja v videoigrah in literaturi

natančneje raziskati, katere vrste videoiger omogočajo večje poistovetenje z liki in so v tem smislu bolj podobne literarnim delom.

1 UVOD

1.1 Cilj in namen raziskave

Za to raziskovalno nalogo sva se odločila, ker se nama je zdelo raziskovalno delo zanimivo in sva se tudi sama želela preizkusiti v njem. Poleg najinih mentoric naju je navdihnil tudi eden izmed najinih najljubših YouTuberjev, The Game Theorists. Oba imava zelo rada videoigre, zato sva jih želela vključiti v najino raziskovalno nalogo. Ravno zato, ker jih tudi sama igrava, imava izkušnjo s starši, ki mislijo, da se nama bodo zaradi tega ocene v šoli poslabšale. Zato sva se odločila, da bova skušala preveriti ta stereotip in ugotovila, ali drži. Da bi bila najina raziskovalna naloga obsežnejša, sva razmišljala, s katerim področjem bi lahko videoigre povezala in se na koncu odločila, da bo to področje literatura (leposlovje). Izkazalo se je, da je vzporednic med videoigrami in literaturo več, kot sva pričakovala, in na koncu sva se odločila za preučevanje poistovetenja z literarnimi liki in liki v videoigrah. Cilj najinega dela je bil tudi, da se naučiva osnov statistike, ki ga bova potrebovala tudi v prihodnje, če se bova še ukvarjala z raziskovalnim delom.

1.2 Raziskovalni vprašanji in hipoteze

RV1: Ali obstaja povezava med oceno pri slovenščini in matematiki ter pogostnostjo branja oziroma igranja videoiger?

Hipoteza 1a: Anketiranci, ki porabijo več časa za igranje, imajo slabšo oceno pri obeh predmetih.

Hipoteza 1b: Anketiranci, ki porabijo več časa za branje, imajo boljšo oceno pri slovenščini, na oceno pri matematiki pa to ne vpliva.

RV2: Ali in na kakšen način se bralci oziroma igralci videoiger poistovetijo z liki, ki se pojavljajo v literaturi in videoigrah?

Hipoteza 2a: Igralci videoiger se ne poistovetijo z liki v videoigrah.

Hipoteza 2b: Bralci se v literaturi večinoma poistovetijo z liki.

Hipoteza 2c: Večina igralcev v videoigrah čuti z likom in se veseli njegovih uspehov.

Hipoteza 2č: Večina bralcev v literarnem delu čuti z likom in se veseli njegovih uspehov.

1.3 Pregled vsebine

Naloga je razdeljena na teoretični in eksperimentalni del.

Da bi odgovorila na navedeni raziskovalni vprašanji ter potrdila ali ovrgla njim pripadajoče hipoteze, sva morala najprej pregledati že obstoječe raziskave s tega področja. V drugem poglavju izpostaviva in razloživa nekaj izmed glavnih razlik in skupnih lastnosti videoiger in literature ter poveva, kako branje oziroma igranje videoiger vplivata na posameznika. Opiševa nekatere priljubljene videoigre in knjige.

V tretjem poglavju opiševa, na kakšne načine se ljudje poistovetijo z liki v videoigrah in literaturi ter kako to vpliva na igralca/bralca.

V četrtem poglavju razloživa, kako sva prišla do končnih rezultatov in katere metode sva pri tem uporabila ter jih na kratko razloživa in prikaževa rezultate ankete.

Peto poglavje služi prikazu končnih rezultatov, v njem pa tudi navedeva in obrazloživa dejavnike, ki bi lahko vplivali na rezultate raziskave.

V šestem poglavju oblikujeva sklep najine raziskovalne naloge in podava nekaj idej za nadaljnje delo.

2 PRIMERJAVA MED VIDEOIGRAMI IN LITERATURO

2.1 Opredelitev pojmov – videoigre in literatura

Nekateri raziskovalci menijo, da bi lahko videoigre tako kot literaturo (leposlovje) pojmovali kot besedilo. Da bi to predpostavko lahko utemeljili, je potrebno najprej posamezne pojme opredeliti. Slovar slovenskega knjižnega jezika *besedilo* opredeljuje kot „način izražanja misli z določenimi besedami“ (SSKJ 2014). „Videoigra je igra na elektronski napravi, pri kateri igralec upravlja podobe na zaslonu“ (SSKJ 2014). *Leposlovje* ali *estetika* je „umetniška literatura“ (SSKJ 2014). *Literatura* je „umetnost, ki ima za izrazno sredstvo besedo, jezik, književnost“ (SSKJ 2014)¹. Vendar zgolj opredelitve iz slovarja ne zadostujejo, saj ne pojasnjujejo povezave med pojmi. Za boljšo primerjavo je potrebno natančneje pogledati značilnosti posameznih pojmov.

Večina videoiger vsebuje dramske in pripovedne elemente, ki so sicer prisotni v literarnih delih, a dodana vrednost je, da je igralec sam tisti, ki usmerja dogajanje (Egenfeldt-Nielson idr. 2008: 178). Medtem ko je literarno delo statično – kar pomeni, da je besedilo enako, ne glede na to, kdo ga bere –, videoigre niso statične, saj vsak igralec nekaj naredi po svoje (Prav tam: 172). Pri videoigrah obstajajo pravila, ki nekaterim igralcem preprečijo goljufanje (najpogosteje v večigralskih igrah), v literarnih delih pa običajno ni nobenih smernic za *pravilno* branje, saj bralec ne more na nikakršen način vplivati na potek zgodbe (Prav tam). Pri videoigrah ima igralec nadzor nad likom, kar vpliva na njegovo/njeno usodo, medtem ko je v literarnem delu bralec samo spremljevalec zgodbe in nima nikakršnega vpliva na usodo lika (Prav tam). V videoigrah je pogosto prisoten *cut-scene*, torej krajši prizor, v katerem se liki med seboj pogovarjajo (Egenfeldt-Nielson idr. 2008: 178). *Cut-scene* v videoigrah krši pravilo o igralčevem nadzoru nad likom in zgodbo (Prav tam). V literarnem delu pa naletimo na kršenje pravila o ustvarjanju meje med resničnim svetom in svetom v zgodbi, kar se imenuje *potujitveni učinek* (npr. avtor nagovarja bralca, kot da je del zgodbe in se sprašuje o usodi likov). *Mimesis* ali *posnemanje stvarnosti* je prisoten tako v videoigrah kot v literaturi; pomeni, da v obeh besedilih predstavljeni svet posnema resničnost oziroma vsebuje nekatere

¹ Kljub številnim sopomenskim možnostim, ki jih izraz ponuja, sva se na koncu odločila za izraz *literatura*, saj je najbolj razširjen (Kopus Gigafida). Njegova slabost pa je, da je večpomenski, zato na tem mestu pojasnjujeva, da izraz *literatura* uporabljava kot sopomenko *leposlovju/estetiki/beletristiki*.

elemente stvarnega sveta (ali pa vsaj sveta, ki si ga lahko človek s svojimi čuti lahko predstavlja).

Tako za videoigre kot za leposlovje bi torej lahko dejali, da sta na nek način besedilo, čeprav Espen Aarseth (1997) za videoigre uporablja neologizem *kibertekst/kiberbesedilo* (angl. *cybertext*), ki ga je vzpostavil Norbert Wiener v delu *Cybernetics* (1997: 1). Aarseth zagovarja stališče, da imata leposlovje in *kibertekst* veliko skupnega:

- a) ‚branje‘ je vedno nedoločeno, to pomeni, da je vsakokratno ‚branje‘ drugačno;
- b) ‚bralec‘ mora vsakič sprejemati odločitve, s pomočjo katerih razbira smisel (Prav tam: 2);
- c) obe vrsti besedil sta nelinearni, saj lahko ‚bralec‘ sprejema le po eno sekvenco besedila naenkrat (Prav tam).

Razlika med obema besediloma pa je, da je pri literarnem delu bralec v resnici le opazovalec – lahko sicer ugiba razplet, postavlja domneve, uporablja svoje predznanje, ne more pa aktivno posegati v dogajanje, kot lahko igralec videoigre (Prav tam: 4). Igralec videoigre se ne more zadovoljiti le z razumevanjem zgodbe, vendar si želi tudi sam vplivati na njen potek (Prav tam).

2.2 Recepcija literarnih del in videoiger

2.2.1 Recepcija literarnih del

Besedilo je literarno takrat, ko je njegov namen izražanje čustev pisatelja in/ali pripovedovanje zgodbe (Krakar Vogel 2004: 16). Besedilo ni odvisno od kraja in časa dogajanja, kar pomeni, da za bralca ni pomembno, kdaj po nastanku besedila ga bere ali če se bralec in pisatelj nahajata na (kulturno) različnih koncih sveta (Krakar Vogel 2004: 16). Delo mora biti tudi dobro/lepo napisano (Prav tam).

Boža Krakar Vogel (2004) pojasni, da ljudje beremo literaturo iz različnih razlogov. Nekateri zaradi možnosti za čustveno vpletenost (zaradi tega so popularne romantične nadaljevanke), drugi zaradi razburljive ali smešne zgodbe (zato so popularne komedije, kriminalke ...), tretji pa zaradi akcije (akcijski filmi). Neleposlovna dela pa beremo zaradi praktičnega namena (izobrazba, delo ...). Neliterarna dela nam (ponavadi) pomagajo le kratkoročno in/ali na zelo specifičnem področju, medtem ko nam leposlovje pomaga pri splošni izobrazbi. V

neleposlovnih delih se uporablja tudi drug način pisanja, katerega namen je razumljivo, kratko in jedrnato sporočilo. Pri leposlovju pa je uporabljen jezik, ki bolje ponazori dogajanje, izrazi čustva in je lepši za branje. Branje leposlovja se od ostalih dejavnosti, kot je na primer gledanje televizije, razlikuje v tem, da so pri branju bolj zaposleni naši možgani, saj je vse zamaknjeno za eno stopnjo težavnosti (pri gledanju televizije dogajanje opazujemo, besedilo pa poslušamo, v primerjavi z branjem, ko si moramo dogajanje predstavljati in besedilo gledati). Pri nekaterih ljudeh branje tudi vzbuja čustva, česar ostale aktivnosti, kot so gledanje televizije, ne omogočajo v tolikšni meri. Učenje literarnega branja je pomembno zato, da lahko bolje razumemo preostale lastnosti literarnih del, ne le zgodbe, ampak tudi skriti pomen, pisateljevo izražanje itd., saj te lastnosti dodajo literarnim delom druge plasti pomena in možnega uživanja za bralca (Boža Krakar Vogel 2004: 24, 25, 26).

Pri bralcu obdobje abstraktne inteligence nastopi po 12. letu starosti in se prekriva z obdobjem spolnega dozorevanja (Krakar Vogel 2004: 27). Na začetku se bralec še zanima za pustolovske romane, znanstveno fantastiko, mladinsko literaturo (Prav tam). Sčasoma se prebujata tudi zanimanje za literaturo, namenjeno odraslim, in sposobnost literarnega branja se stopnjuje (Prav tam). Appleyard bralca v tem obdobju imenuje *razmišljujoči bralec*, za katerega je značilno, da razmišlja o moralnih, socialnih in psiholoških vprašanjih in se zanima za knjige, ob katerih moraš razmišljati (Prav tam).

Ljudi k branju pritegne več stvari. Knjige beremo zaradi zanimive zgodbe ali likov, čustev, ki jih doživimo ob branju Ko beremo knjigo in se zgodba razpleta ter junaki napredujejo, tudi sami občutimo napredek in zaradi tega radi beremo, saj vsi radi občutimo uspeh (Pezdiric Bartol 2010: 64). Dobri bralci berejo zaradi notranjega čustvenega stanja, ki ga vzbudi branje, medtem ko je motiv za branje pri manj izkušenih bralcih predvsem neke vrste nagrada (ocena v šoli, pohvala ...) (Prav tam).

Ob branju raziskav, ki obravnavajo priljubljenost literarnih del, sva se spraševala, zakaj nekatera literarna dela bolj pritegnejo kot druga. Da bi odgovorila na vprašanje, sva izbrala primer dveh najbolj priljubljenih mladinskih del zadnjih desetletij, *Harryja Potterja* in *Gospodarja prstanov* ter učence povprašala, kaj jih pri teh delih najbolj pritegne. *Harry Potter* je ena izmed najbolj priljubljenih serij knjig na svetu. Učencem je všeč zato, ker je pripoved zgrajena tako, da bralca ves čas drži v napetosti in ne vsebuje dolgočasnih in nepomembnih dogodkov. Glavni lik (Harry Potter) se skozi pripoved tudi zelo razvije in se priljubi bralcu. *Gospodar prstanov* je fantazijska knjiga. V knjigi je vsak del sveta zelo

podrobno opisan in zaradi tega se lahko bralec zlahka postavi v kožo likov in si predstavlja fantazijski svet, kakor da bi res živel v njem. Knjiga odlično ponazori fantazijska bitja in okolje, zato je odlična za ljudi, ki želijo razmišljati o drugačnem, čarobnejšem svetu.

2.2.2 Recepcija videoiger

Igranje videoiger je trenutno izjemno priljubljena oblika preživljanja prostega časa. Obstaja zelo veliko različnih vrst videoiger in igralci se za igranje odločijo iz različnih razlogov: osebna zanimanja, priljubljenost pri vrstnikih, cenovna dostopnost ipd. Ker je videoiger trenutno zares veliko in je težko podati njihov enoten opis, sva izbrala nekaj najbolj priljubljenih ter opisala njihove značilnosti (gl. Tabela 1).

	Osnovni podatki in vsebina
FORTNITE	Fortnite se uvršča med <i>Battle Royal</i> , kar pomeni, da se določeno število igralcev (v tem primeru 100) bori, dokler ne ostane le eden. Trenutno je to najbolj popularen žanr videoiger. Fortnite pa se od ostalih iger razlikuje v eni stvari: v njem lahko gradiš. To ga ločuje od konkurence, kar verjetno pripomore k njegovi priljubljenosti. Z grajenjem lahko prideš na vrh gora, si narediš utrdbo, se zaščitiš pred nasprotnikovimi strelji ... Dogaja se na otoku z različnimi pokrajinami. Poteka v sedanjosti, skladno z letnimi časi (v resničnem svetu) pa se spreminja izgled okolja (npr. zima-sneg, poletje-puščava).
PUBG	PUBG se prav tako uvršča med <i>Battle Royal</i> . Pred Fortnite-om je bila najbolj priljubljena igra te vrste. PUBG ni zastoj. Nekaterim igralcem se zdi PUBG boljši kot Fortnite, ker je bolj realistična. Dogaja se v sedanjosti, in sicer na različnih otokih (zasneženi, puščavski ...). Lahko izbereš, na katerem otoku boš igral. Dogaja se v sedanjosti.
Rainbow Six Siege	Rainbow Six Siege govori o borbi policistov proti kriminalcem, ki so zasedli neko sobo v hiši. V sobi imajo lahko bombo (ki jo morajo policisti deaktivirati), talca (ki ga morajo rešiti tako, da ga pripeljejo ven iz hiše) ali zaboj z

	nevarnimi snovmi (ki ga morajo samo zasesti). Policisti morajo v največ treh minutah izpolniti nalogo. Igra se dokonča tudi tako, da ena izmed ekip izloči drugo. Bori se pet policistov proti petim kriminalcem. Igra se dogaja v sedanjosti, kraj dogajanja pa ni določen, saj se lokacija spreminja iz igre v igro.
Overwatch	Overwatch je ekipna strelska igra. V njej se bojujeta dve ekipi po šest igralcev. Vsak igralec se odloči, katerega izmed likov bo izbral. Obstajajo različni načini igranja. Ekipi se lahko borita za zavzem polja: ena ekipa poizkuša zavzeti območje (<i>objective</i>), druga pa ga brani oziroma poizkuša ena ekipa premakniti neko vozilo, druga pa poizkuša to preprečiti. Overwatch se dogaja v prihodnosti, ko omniki (<i>omnics</i>) napadejo Zemljo in jo ti heroji branijo. Poteka na različnih poljih, ki so zasnovana po resničnih državah.
Super Smash Brothers Ultimate	V Super Smash Brothers Ultimate se znani liki iz raznih videoiger bojujejo med seboj. Cilj igre je, da nasprotnikov lik zbijesh dovolj daleč od polja in tako zmagaš. Več škode (<i>damage</i>) kot zadaš nasprotnikom, laže jih zbijesh s polja. Dogaja se na različnih poljih, ki pa so si med seboj podobna. Vsa polja so prevzeta iz znanih iger. Igra se dogaja v sedanjosti.

Tabela 1: Osnovni podatki in vsebina videoiger.

Fishman (2018) je pojasnil, da igralca k igranju iger pritegnejo sledeči elementi:

- a) *Brezplačnost*: veliko videoiger je dostopnih brezplačno. V tem primeru je igralec bolj spodbujen k igranju in preizkušanju najrazličnejših iger, saj nima česa izgubiti. Na začetek igre so zato namenoma postavljene enostavne naloge, opremljene s privlačnimi nagradami in pozitivnimi sporočili. Sčasoma postaja igra čedalje težja in tedaj moraš doplačati, če si želiš dodatnih življenj ali odkleniti določene ugodnosti.

b) *Prestavljanje ciljev*: nekatere igre je nemogoče končati (izpolniti vse cilje); nove cilje ustvarjalci neprestano dodajajo/posodablajo oz. razširjajo naloge, izzive.

c) *Viden napredek*: napredek pri igranju je tudi vizualno predstavljen, zaradi česar igralci pogosto podaljšujejo igro, saj želijo dopolniti napredek tako, da preidejo v naslednji nivo.

č) *Prijateljstva*: posamezniki lahko preko igranja sklepajo in vzdržujejo nova prijateljstva (kar naj bi še posebej prav prišlo sramežljivim posameznikom). Igranje v skupini povečuje določena pričakovanja – ljudje se zavežejo, da bodo zapravljali svoj čas in energijo za skupni cilj. Najstniki se še posebej težko uprejo takšnim pritiskom, saj je mnenje vrstnikov zanje izrednega pomena in bi jih bilo sram reči, da se morajo posvetiti kakšni drugi aktivnosti (npr. opravljanju domače naloge).

Najbolj priljubljena igra zadnjega leta je bila igra Fortnite, ki je k igranju prepričala iz sledečih razlogov:

a) Vsak teden so se dodajali **novi izzivi**. Na nekaj dni se je igra posodobila, tedaj so igralci imeli priložnost osvojiti nove, t. i. kozmetične nagrade (liki so lahko izgledali bolj smešni, edinstveni ...).

b) Igra je imela **viden napredek**. Dlje časa kot je igralec igral, boljši je postajal: zadel je več strelav, manjkrat umrl, premagal več ljudi in, najpomembnejše, bolje gradil. Grajenje je najbolj edinstvena lastnost Fortnite-a, saj omogoča skoraj neomejeno mero ustvarjalnosti, kar pomeni, da se igralec lahko vedno, ne glede na to, kako dober je, še izboljša. Ampak največji pokazatelj igralčevega uspeha in napredka je bila njegova prva zmaga, še posebej v tisti igri, v kateri je igral sam, brez pomoči prijateljev. Lahko si kar predstavljate, kako se počuti oseba, ko prvič zmaga v *Battle Royal* (100 igralcev se bori in le eden zmaga). Zmagovalec se počuti, kot da je premagal 99 ostalih igralcev, ki so poizkušali narediti to, kar je uspelo le njemu. Prav zato, ker je Fortnite *Battle Royal*, ima velik vpliv na končni izid sreča (lahko dobiš dobra orožja ali pa ne ...), zato ne zmaga vedno najboljši igralec in tako imajo tudi slabši igralci priložnost za zmago.

c) V igro so bili obvezno **vključeni prijatelji** (ker si bil odvisen od drugih, nisi mogel igre kadarkoli prekiniti).

V Tabeli 2 so predstavljeni vzroki za priljubljenost izbranih videoiger.

	Vzroki za priljubljenost
FORTNITE	Poleg možnosti gradnje je Fortnite popularen tudi zaradi grafike. Ni realističen, zaradi česar je primernejši za otroke in izgleda bolj zabavno in sproščujoče. Igra je tudi brezplačna in dostopna na vseh platformah, kar pomeni, da jo lahko poizkusi igrati prav vsak. Igra vsebuje tudi <i>crossplay</i> , kar pomeni, da lahko igralci na vseh platformah igrajo skupaj, z vsemi prijatelji, ne glede nato, na kateri napravi igrajo.
PUBG	Igra pritegne veliko igralcev, saj jih izzove, da pokažejo vse svoje sposobnosti. Igralce pritegnejo realistični prikazi, dobra grafika in uporaba orožja, ki je prisotno tudi v resničnem svetu. Liki so upodobljeni kot ljudje. Vreme je prav tako realistično (deževno, sončno).
Rainbow Six Siege	Poleg likov k igranju pritegne tudi grafika, saj je ta igra ena izmed najbolj realističnih iger na svetu. V igri lahko uničiš skoraj vse stene in predmete, kar pomeni veliko nepričakovanih bojev. Ko igraš, se postaviš v vlogo <i>specialca</i> ali <i>terorista</i> . Ta igra zelo dobro prikazuje resnično reševanje talcev, deaktivacijo bomb ..., saj ni ena izmed takih iger, kjer lahko kar stečeš v boj in pričakuješ zmago. Je zelo taktična igra, saj lahko napadeš ali braniš na veliko različnih načinov in moraš presenetiti nasprotnika.
Overwatch	K igranju pritegne predvsem to, da je igra drugačna od skoraj vseh ostalih, saj je tvoja izbira heroja zelo pomembna in lahko vsak igra v vlogi, v kateri si želi (npr. pozdravi svoje soigralce, namesto da jih napade).
Super Smash Brothers Ultimate	K igranju pritegne možnost igranja te igre s prijatelji na eni napravi, saj jo lahko igra kar 16 ljudi naenkrat. Super Smash Brothers je igra, ki je dostopna le na igralni konzoli na Nintendo Switch. V igri lahko izbiraš med veliko načini igranja. Nabiraš tudi različne reči, ki jih uporabiš med igro. V nastavitvah lahko izbereš, katere izmed teh reči se v igri lahko pojavijo in katere ne. Deloma lahko tudi spremeniš izgled polja. Vse te nastavitve (skupaj z liki) poskrbijo za skoraj neskončno število

	<p>možnosti. Igra ima lahko tudi zgodbo (<i>story mode</i>). V tem primeru igraš kot Kirby in poskušaš rešiti preostale like, ki si jih je pokoril Master Hand, ki nastopa tudi v predhodnikih te igre. Zgodba se deloma nadaljuje iz ene igre v drugo. Liki v igri so iz drugih znanih (starih in novih) videoiger. To je eden izmed glavnih razlogov za uspeh te igre, saj lahko vsak igra kot svoj priljubljeni lik iz svoje priljubljene igre. Večina likov ima svoje posebne moči in posebno sposobnost (<i>Final Smash</i>). Nekateri liki so kloni drugih, saj imajo popolnoma enake napade, le njihov izgled je drugačen.</p>
--	---

Tabela 2: Vzroki za priljubljenost videoiger.

2.3 Učinki igranja videoiger in branja leposlovja

V Tabeli 3 so predstavljeni učinki igranja videoiger (povzeto po: Aguilera, Mendiz Noguero 2003) in branja literature na igralca/bralca (prejemnika).

IGRANJE VIDEOIGER	BRANJE LITERATURE
prostorska predstava	razvoj jezikovnih sposobnosti (besedišče, jezikovne strukture, sposobnost pisanja)
razvoj vizualne pozornosti	razvoj empatije
razvoj induktivne logike (s posameznega na splošno)	razvoj ustvarjalnosti
strateško načrtovanje	spoznavni razvoj
spoznavni razvoj	splošna razgledanost
razvoj kompleksnih sposobnosti	razumevanje drugačnih kultur
motorična koordinacija	razumevanje človeške narave in procesov odločanja
sposobnost opazovanja	urjenje spomina

Tabela 3: Učinki igranja videoiger/branja literature na igralca/bralca.

3 POISTOVETENJE Z LIKI V LITERaturi IN VIDEOIGRAH

Ko bralci berejo knjigo ali gledajo film, se pogosto močno potopijo v zgodbo (Cohen 2001: 245). Like lahko le opazujejo ali pa se z njimi poistovetijo (Prav tam). Poistovetenje je mehanizem, preko katerega naslovniki besedila notranje doživljajo recepcijo in interpretacijo besedila (npr. imajo občutek, kot da se bi se dogodki dogajali njemu in ne liku v zgodbi) (Prav tam). Med procesom poistovetenja z likom si naslovnik besedila predstavlja, da je sam ta lik in zamenja svojo lastno identiteto in svojo vlogo naslovnika z identiteto in vlogo lika v besedilu² (Cohen, 2001: 251).

Cohen (2001: 246) navede nekaj pogledov na poistovetenje v besedilih. Prvo je Wollheimovo pojmovanje: avtor pravi, da ko se z nekom poistovetimo, zase napišemo dramsko vlogo in upamo, da nas bo, ko bomo vlogo odigrali, nastop popolnoma prevzel. Pravi tudi, da moramo pozabiti nase in postati drugi. Bettelheim meni, da ko se otroci poistovetijo s pozitivnimi liki v pravljicah, izkusijo zmago dobrega nad slabim in se naučijo, da se izplača biti dober. Pri poistovetenju posameznik podredi zavedanje svoje identitete in izkušenj s svetom prespektivi nekoga drugega – začasno posvoji zunanji pogled na svet; posamezniki se med seboj razlikujejo v stopnji, do katere so pripravljeni pozabiti svojo perspektivo in jo zamenjati s perspektivo drugega. Cohen (Prav tam) trdi, da je poistovetenje ključno za otrokov razvoj. Navede tudi Eriksonovo ugotovitev, da je povezava med poistovetenjem in identiteto še posebej pomembna med adolescenco, ko se poistovetenje s staršev preseli na vrstnike in se oblikuje bolj stabilna osebna identiteta – preko posnemanja določenih značilnosti svojih vrstnikov najstnik gradi svojo identiteto. Cohen (2001: 249) zato poudari, da je skrb staršev, katere videoigre bodo njihovi otroci igrali, utemeljena.

Posredno poistovenje pomeni, da izkusimo stvari, ki jih v vsakdanjem življenju ne moremo imeti ali jih nimamo, gre za preizkušanje alternativnih identitet (Cohen 2001: 249). S poistovetenjem z liki iz knjig, filmov in televizije razširimo svoja čustvena obzorja in družbeno perspektivo (Prav tam). Cohen navede Oatleyjevo mnenje, da se bralci, ki berejo

² V tej raziskovalni nalogi pod izrazom besedilo razumeva tako literarna dela kot videoigre.

kot opazovalci (berejo o nečem, kar se zgodi drugim), in bralci, ki se poistovetijo z določenim likom ter izkusijo besedilo s perspektive tega lika, med seboj razlikujejo (Prav tam).

Pri literarnem delu je poistovetenje proces (ne vedenje in ne čustvo), pri katerem se postopoma izgublja samozavedanje in se začasno nadomesti s povečano čustveno ali spoznavno povezanostjo z likom; poleg tega je poistovetenje odziv na določene značilnosti besedila, ki so bile že v prvi vrsti tako zasnovane, da so namenoma povzročile poistovetenje (pisatelji namenoma pišejo o takšnih likih, s katerimi se bralci lahko poistovetijo) (Cohen 2001: 249). Bley (1945: 27) je mnenja, da je poistovetenje glavni psihološki namen vsakega literarnega dela, ki se mu bralec ne more izogniti. Kot edini negativni posledici poistovetenja v literaturi navede vzpostavitev lažnih in sprejetje nezaželenih vzornikov. Za primer navede idealne ženske like, ki vsebujejo lastnosti, ki v resničnem svetu ne obstajajo – nerealne podobe, ki jih takšni liki ponujajo odraščajočim najstnicam, so zanje lahko zelo škodljive (Bley 1945: 28).

Tudi na področju igranja videoiger lahko poistovetenje prinaša tako pozitivne kot negativne posledice. Klimmt idr. (2010: 324) poudarjajo, da je pomembno, da razumemo, kakšna je posameznikova izkušnja z igranjem videoiger, zato da lahko pojasnimo možne učinke na igralca, kot so učenje ali pa povečana agresija. Videoigre igralca pritegnejo zaradi elementov, kot so napetost, izziv, tekmovalnost, socialna interakcija, doseganje rezultatov/uspeha, zatopljenost in poglobljenost v zgodbo ipd. Poistovetenje je zlitje med uporabnikom medija in likom, ki v mediju nastopa. Uporabnik nadomesti svojo identiteto z identiteto lika, ki se pojavi v besedilu; zato prevzame njegova čustva. Igralčeva lastna izkušnja se začasno preseli (zamenja) (Klimmt idr. 2010: 325). Sebe dojema drugače kot v času, ko ne igra, zato postane bolj podoben liku, ki ga igra (če npr. igrajo vojaka, sebe doživljajo kot bolj pogumnega, zvestega, domoljubnega, močnega) (Prav tam). Videoigre zmanjšajo razliko med dejansko podobo in idealno podobo (fantje se v obdobju adolescence pogosto dojemajo kot premalo odločne, v videoigri pa si lahko privoščijo večjo odločnost, lahko so celo točno tako odločni, kot si želijo, da bi bili v lastnem življenju) (Prav tam). Klimmt idr. (2010: 327) navaja študijo, ki je zajela dve skupini igralcev (61 študentov, starih med 19 in 31 let). Prva skupina je igrala strelsko igro (*Call of Duty 2*), druga pa dirkaško igro (*Need for Speed: Carbon*). Po

igranju so izvedli test *implicitnih asociacij*³. Nato so poročali odzivne čase (kjer so bili odzivni časi krajši, je bila povezava močnejša). Rezultati so pokazali, da lahko igre, ki vsebujejo pripoved, v kateri imajo igralci predpisane vloge ali jim je prepuščen nadzor nad določeno osebo, povzročijo posredno poistovetenje in spremenijo igralčevo dojetje samega sebe – simulirajo položaj igralca/vloge, ki jo prevzame med igranjem (Klimmt idr. 2010: 332). Raziskava pa ni pokazala, kakšna je povezava med poistovetenjem in užitek v videoigri (užitek prinaša nizko razhajanje ali celo nerazhajanje med lastno podobo in podobo lika) – v tej študiji so igralci morda zamenjali lastno podobo, vendar pa ni podatka o tem, do katere stopnje je prišlo do nerazhajanja (Prav tam). Na uživanje v igri lahko vpliva tudi uspešnost igralca znotraj igrane vloge – le igralci, ki so bili pri igranju uspešni (npr. ubili veliko virtualnih sovražnikov), lahko zmanjšajo razhajanje med lastno podobo in podobo igranega lika (Prav tam).

O literarnih osebah je bilo napisanega že veliko, zato bova tokrat raje predstavila nekatere like, značilne za videoigre.

Študij, ki bi se ukvarjale z osebami v videoigrah, ni veliko, a vseeno je opaziti, da so osebe v videoigrah čedalje bolj dodelane in bi morda zato lahko omogočale boljše poistovetenje.

V videoigrah se pojavijo sledeče vrste oseb:

- *scenski igralci*: so le tam, nimajo osebnosti ali funkcije v igri;
- *funkcijski igralci*: so podobni scenskim, a imajo neko vlogo – igralca lahko napadejo (ali pa on njih);
- *igralci*: imajo določeno funkcijo, povezano z zgodbo, imajo lasten načrt;
- *igralčeva oseba*, ki jo nadzira igralec –dejanja, motivacije in misije pa so običajno določene s strani zgodbe (Egenfeldt-Nielson idr. 2008: 178).

V Tabeli 4 opiševa značilnosti oseb v izbranih videoigrah.

Značilnosti oseb	
FORTNITE	Vsi liki v igri so <i>igralčeve osebe</i> , saj je igra večigralška. V Fortnite-u si lahko kupiš številne <i>skine</i> (kozmetične dodatke), s katerimi lahko

³ Na ekranu se pojavljajo pojmi, testiranec pa mora, glede na to, s kom povezuje pojem in kako ga dojema, pritisniti tipko *jaz/dobro* oz. *drugi/slabo*, v drugem krogu pa so gumbi zamenjani – *slabo/jaz*, *dobro/drugi* – močnejše asociacije med pojmi povzročijo hitrejše razvrščanje pojmov.

	<p>spremeniš izgled svojega karakterja. Lahko jih kupiš z <i>V-bucks(i)</i>, denarno valuto v tej igri. <i>V-bucks(e)</i> lahko dobiš z igranjem ali jih kupiš. Približno vsaka dva meseca se v igri zamenja sezona. Takrat se zemljevid spremeni in dobimo nov <i>Battle Pass</i>. V <i>Battle Pass(u)</i> lahko z igranjem in opravljanjem misij dobiš različne <i>skine</i> in <i>V-bucks(e)</i>. <i>Battle Pass</i> pa ni brezplačen, ampak stane 950 <i>V-bucks(ov)</i> (okoli 10 €).</p> <p>Izgled lika v igri ni določen, ampak si ga deloma izbereš sam. Liku lahko daš raznovrstne krampe, padala, nahrbtnike ... Lahko mu tudi popolnoma spremeniš izgled z različnimi <i>skini</i>, ki so vsi posebni in zanimivi. Vsi kozmetični dodatki le spremenijo izgled in ne nudijo nikakršne prednosti v igri.</p>
PUBG	<p>Vsi liki so <i>igralčeve osebe</i>, saj jih on nadzira in usmerja.</p> <p>Like si lahko urediš (na začetku, preden greš v igro, si lahko določiš izgled, kasneje pa lahko kupuješ oblačila). Na telefonu je tudi <i>survivor pass</i>, s katerim lahko dobiš več oblek in barv za puške, in sicer za manjšo denarno vrednost. Po značaju so si vsi liki enaki, saj v <i>Battle Royal</i> načinu značaj ter izgled nista pomembna.</p>
Rainbow Six Siege	<p>Liki so funkcijski, saj igrajo neko vlogo ter vplivajo na potek igre. V igri se liki imenujejo <i>operatorji</i>. Izgledajo zelo resnični. Morda jih je sprva malo težje razločevati med seboj, a ko igro nakaj časa igraš, jih lahko z lahkoto prepoznaš. Že njegov izgled nakaže, kakšno nalogo opravljajo. <i>Operatorji</i> se delijo na <i>napadalce</i> in <i>branilce</i> in imajo različne sposobnosti, odvisne od naloge, ki jo opravljajo (npr. napadelec razbije stene, branilec pa jih okrepi).</p>
Overwatch	<p>Vsi liki v igri so <i>igralčeve osebe</i>. V <i>Overwatch-u</i> izbiraš med 29 heroji (za čas pisanja), ki so razdeljeni v različne kategorije. Te kategorije so zdravilci (<i>healers</i>), napadalni heroji (<i>damage</i>) in velki heroji z velikim številom življenj (<i>tanks</i>). Vsak lik v igri ima svoje posebne sposobnosti in super posebno sposobnost. Vsakemu heroju lahko spremeniš videz z oblekami (<i>skin</i>), ki jih lahko pridobiš iz zabojev z nagradami (<i>loot box</i>).</p>

Super Smash Brothers Ultimate	V Super Smash Brothers Ultimate se znani liki iz raznih videoiger bojujejo med seboj. V igri lahko izbiraš med 64 liki (nekaj jih moraš odkleniti), prihajajo pa še dodatni liki. Vsi liki so igralčevi liki.
--	---

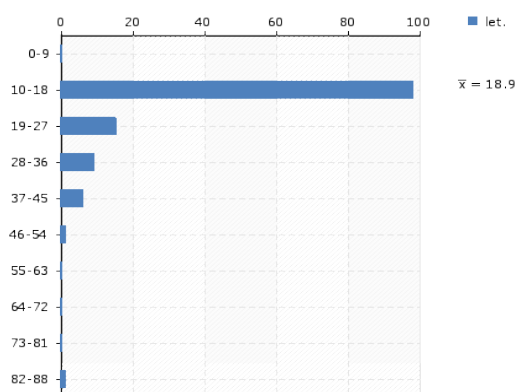
Tabela 4: *Značilnosti oseb v videoigrah.*

4 METODOLOGIJA

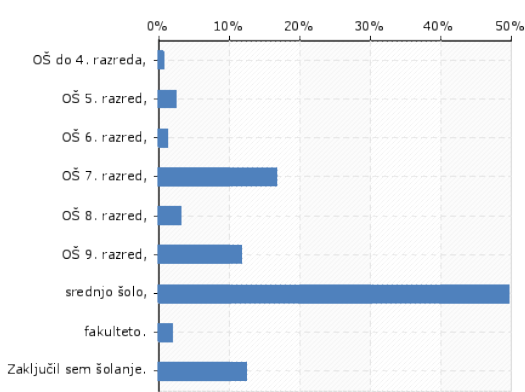
V poglavju sta navedena načina zbiranja podatkov ter obdelave rezultatov.

4.1 VZOREC

V raziskavi je sodelovalo 162 anketirancev. Njihova povprečna starost je bila 18,9 let. Najmlajši anketiranec je imel 10, najstarejši pa 88 let. Odgovarjalo je 58 osnovnošolcev, 80 srednješolcev in 23 odraslih, ki so šolanje že zaključili.



Graf 1: Starost anketirancev.



Graf 2: Izobrazbena struktura anketirancev.

4.2 INSTRUMENTARIJ

Za zbiranje podatkov sva uporabila anketo z 18 vprašanji. Šlo je za spletno anketo 1KA (ENKLIK ANKETA), do katere so anketiranci prostovoljno dostopali preko objavljene spletne povezave⁴. Anketa je bila anonimna.

Uporabila sva eno vprašanje odprtega tipa in 17 vprašanj zaprtega tipa, od tega sta dve vprašanji vsebovali mersko lestvico. Anketa je priložena (gl. Priloga). Zbiranje podatkov je potekalo od 8. 4. do 28. 4. 2019.

⁴ Dostopno na: <https://www.1ka.si/>.

4.3 STATISTIČNE METODE

Po Slovarju slovenskega knjižnega jezika (2014) je „statistika veda o metodah zbiranja in analize podatkov o množičnih pojavih ali dejavnost, ki se ukvarja z zbiranjem in analizo podatkov o množičnih pojavih“. V nadaljevanju opis statističnih metod povzemava po Kavka idr. (2004). Običajno je osnovna statistična množica (populacija) tako velika, da podatke zberemo le za manjšo podmnožico, to je (statistični) vzorec. Element statistične množice se imenuje enota. Število vseh enot v vzorcu imenujemo *numerus* in ga označimo z *n*. Enote imajo veliko lastnosti in vsako opazovano lastnost imenujemo spremenljivka. Glede na vrsto informacije, ki jo vsebujejo podatki, razlikujemo dve vrsti spremenljivk:

- Opisne spremenljivke vsebujejo informacijo, po kateri lahko ugotovimo le, ali se enote razlikujejo ali se ne razlikujejo.
- Številске ali numerične spremenljivke lahko uredimo po velikosti in zanje lahko izračunamo veliko statističnih parametrov (aritmetična sredina, mediana ipd.).

Pred statistično obdelavo moramo podatke urediti. Frekvenčna tabela prikazuje število ponovitev vsake vrednosti ali vrednosti z določenega intervala. Strukturna tabela je enaka frekvenčni tabeli, le da so zraven izračunani tudi deleži (običajno v procentih), ki jih predstavlja posamezna vrednost oziroma interval.

Zbrane podatke lahko nazorno prikažemo z različnimi grafikoni. Pri prikazu s stolpci so višine stolpcev sorazmerne frekvencam (in tudi deležem) navedenih podatkov. Podobno je pri prikazu z vrsticami. V strukturnem krogu (tudi kolač ali tortni diagram) so središčni koti sorazmerni frekvenci (deležu) posameznih podatkov.

Pri opazovanju dveh lastnosti lahko zbrane podatke zapišemo z urejenimi pari (x, y) . Potem nas seveda zanima, v kakšni zvezi sta spremenljivki x in y . Veliko nam pove že razsewni grafikon ali diagram razpršenosti, pri katerem v koordinatni sistem narišemo točke (x, y) za posamezne statistične enote. Bližje kot so narisane točke neki krivulji, za večjo korelacijo gre. V diagram lahko narišemo tudi črto, ki se točkam najbolj prilega, to je regresijska krivulja. Običajno za regresijsko krivuljo vzamemo kar premico, katere naklon prikazuje korelacijo (povezanost) med obema spremenljivkama.

V Tabeli 5 je prikazana moč povezanosti med spremenljivakama glede na vrednost korelacije.

Vrednost korelacije	Moč povezanosti
0,00	ni linearne povezanosti
0,01-0,19	neznatna povezanost
0,20-0,39	nizka/šibka povezanost
0,40-0,59	srednja/zmerna povezanost
0,60-0,79	visoka/močna povezanost
0,80-0,1,00	zelo visoka/zelo močna povezanost

Tabela 5: Moč povezanosti glede na vrednost korelacije med spremenljivkama.

Za zbrane številske podatke običajno izračunamo mere za sredino:

1. Mediana (Me) je srednji podatek v vrsti po velikosti urejenih podatkov.
2. Modus (Mo) je podatek, ki se največkrat ponovi.
3. Aritmetična sredina ali povprečna vrednost (M) je vsota vseh podatkov, deljena z numerusom (številom vseh podatkov):

$$M = \frac{x_1 + x_2 + x_3 + \dots + x_n}{n}$$

Najpogostejša mera za razpršenost podatkov je standardni odklon (σ). Izračunamo ga po obrazcu:

$$\sigma = \sqrt{\frac{(x_1 - M)^2 + (x_2 - M)^2 + (x_3 - M)^2 + \dots + (x_n - M)^2}{n}}$$

Pri statistični analizi podatkov sva si pomagala s programom Microsoft Office Excel.

5 ANALIZA REZULTATOV IN RAZPRAVA

V poglavju so prikazani rezultati ankete in obrazloženi nekateri dejavniki, ki bi lahko nanje vplivali.

5.1 Povezava med oceno pri slovenščini in matematiki ter pogostnostjo branja oziroma igranja videoiger

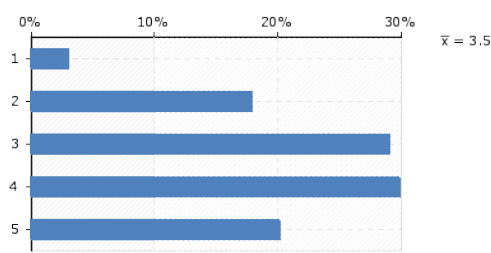
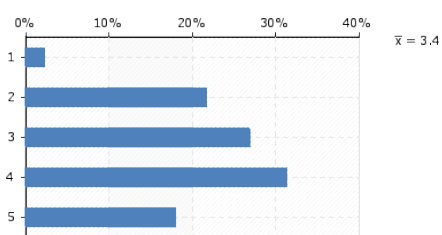
Za preverjanje 1. raziskovalnega vprašanja (RV1) ter njemu pripadajočih Hipotez (1a in 1b) sva od anketirancev želela izvedeti njihovo zaključno oceno pri slovenščini in matematiki ter povprečen čas branja in igranja videoiger (gl. anketo v Prilogi, vprašanja Q3, Q4, Q7, Q8).

RV1: Ali obstaja povezava med oceno pri slovenščini in matematiki ter pogostnostjo branja oziroma igranja videoiger?

Hipoteza 1a: Anketiranci, ki porabijo več časa za igranje, imajo slabšo oceno pri obeh predmetih.

Hipoteza 1b: Anketiranci, ki porabijo več časa za branje, imajo boljšo oceno pri slovenščini, na oceno pri matematiki pa to ne vpliva.

Na Grafu 3 in Grafu 4 sta prikazani zaključni oceni pri slovenščini in matematiki. Podatke so anketiranci podali za preteklo šolsko leto.



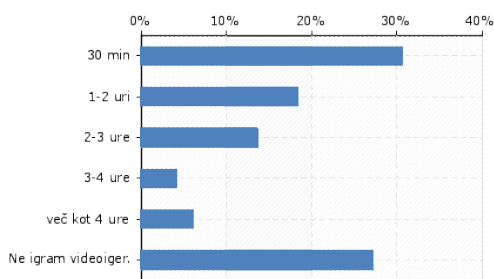
Graf 3: Zaključna ocena pri slovenščini.

Graf 4: Zaključna ocena pri matematiki.

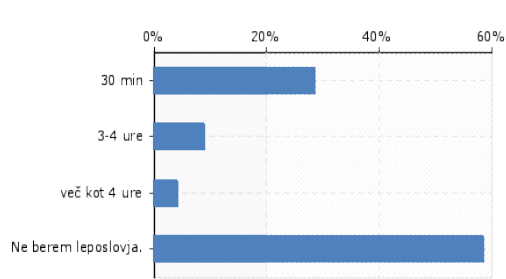
Povprečna zaključna ocena anketirancev je bila pri slovenščini enaka 3,4. Največji odstotek anketirancev je imel slovenščino zaključeno 4. Povprečna zaključna ocena anketirancev je

bila pri matematiki enaka 3,5. Največji odstotek anketirancev je imel matematiko zaključeno 4.

Graf 5 prikazuje povprečen čas igranja videoiger, merjen v številu ur na dan, Graf 6 pa povprečen čas branja, merjen v številu ur na teden (glede na sodobne trende sva namreč predvidevala, da večina anketirancev v splošnem igranju videoiger posveti več časa kot branju).



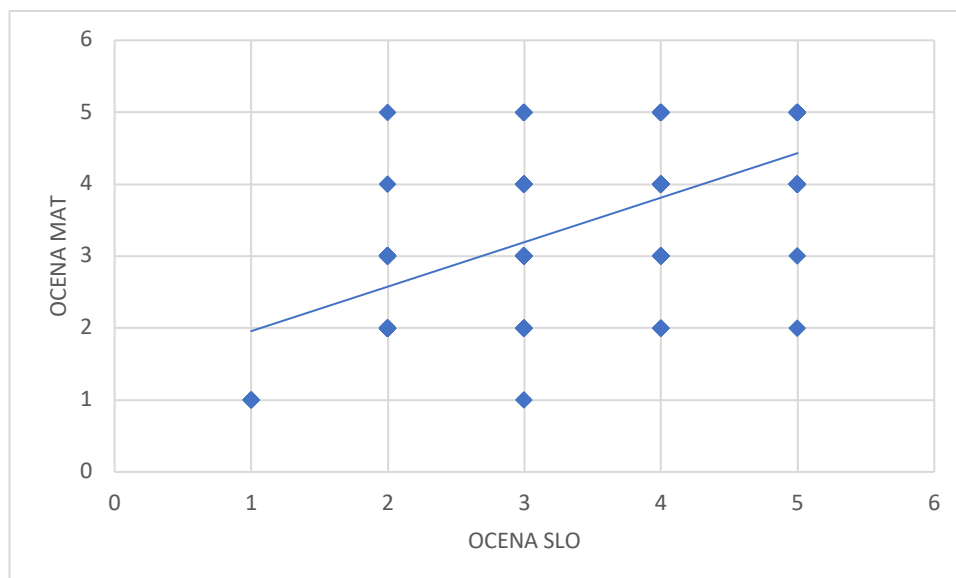
Graf 5: Povprečen čas igranja videoiger (na dan).



Graf 6: Povprečen čas branja (na teden).

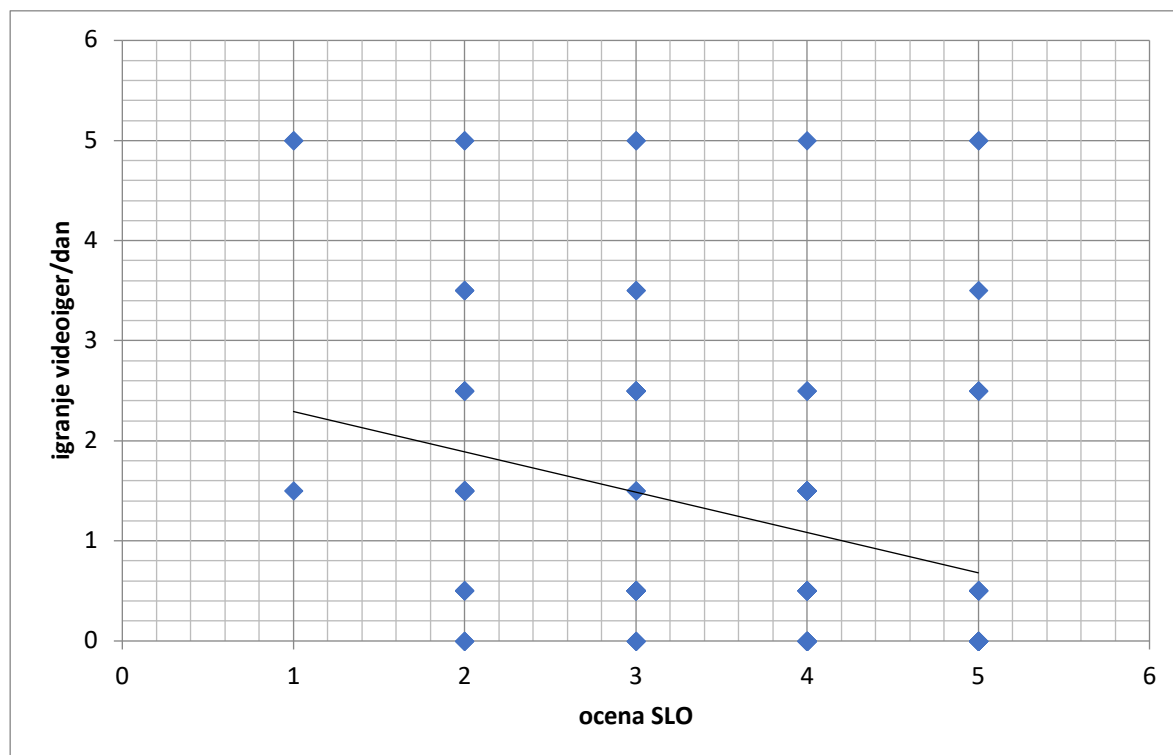
Na Grafu 5 in 6 so prikazani rezultati za vse starostne skupine. Iz Grafa 5 je razvidno, da največ anketirancev v povprečju igra videoigre 30 min na dan. Graf 6 pokaže, da večina anketirancev ne bere literature, če pa jo že, jih največ za to porabi 30 min na teden.

Da bi odgovorila na RV1, sva izračunala, ali obstaja povezanost med oceno pri slovenščini in matematiki (Graf 7) ter pogostnostjo igranja videoiger (Graf 8) oziroma branja (Graf 9). Izbrala sva le rezultate anketirancev, ki še obiskujejo šolske programe.



Graf 7⁵: Povezanost med oceno pri slovenščini in oceno pri matematiki (razsevni diagram).

Povezava med povprečno oceno pri slovenščini in matematiki je bila visoka ($r = 0,612$). Ker imajo uspešni učenci pri večini predmetov dobre ocene, sva pričakovala, da bo obstajala povezava med zaključno oceno iz slovenščine ter oceno iz matematike, kar so rezultati potrdili.

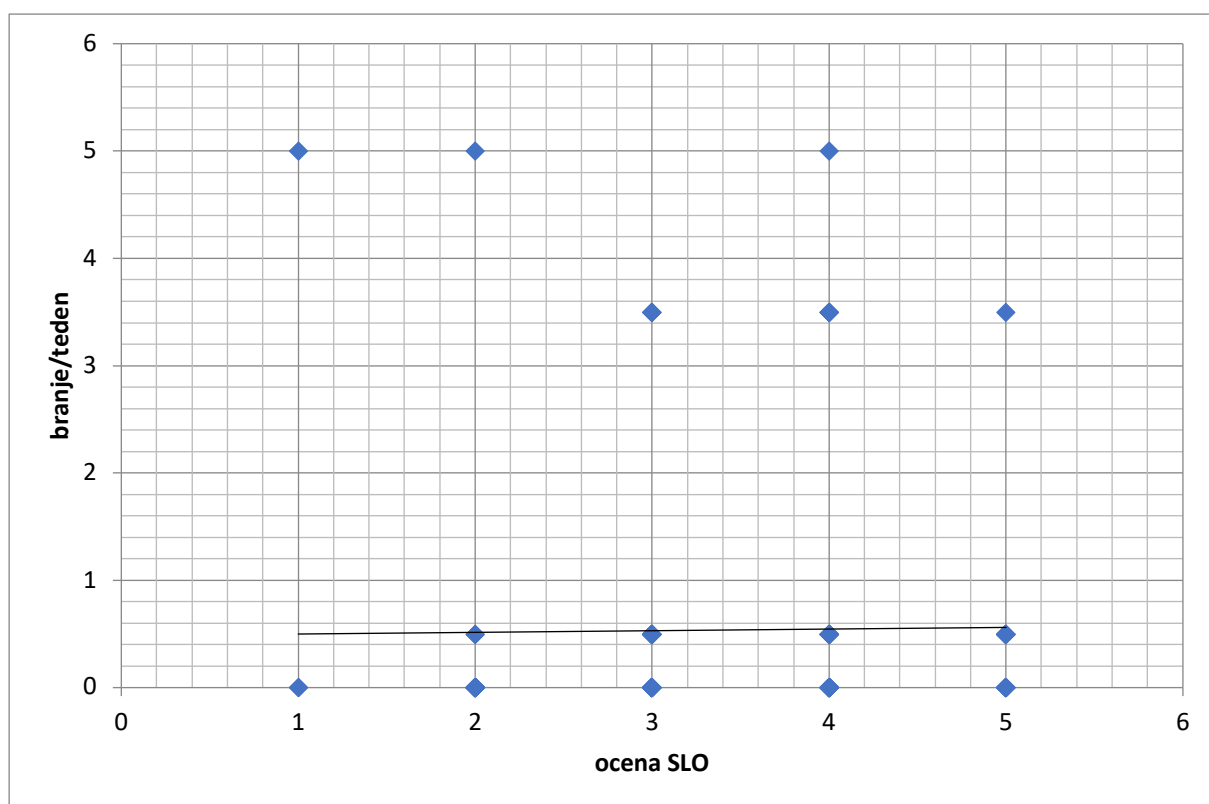


Graf 8: Povezanost med oceno pri slovenščini in časom igranja videoiger (razsevni diagram).

⁵ Vsi razsevni diagrami so bili narisani s programom Excel.

Med oceno iz slovenščine in časom igranja videoiger je bila šibka negativna korelacija ($r = -0,306$). Iz Grafa 8 je razvidna kot naklon narisane premice.

Pričakovala sva, da bodo imeli učenci, ki veliko igrajo videoigre, slabšo oceno pri slovenščini, saj si vzamejo manj časa za učenje. Predvidevala sva tudi, da videoigre večinoma igrajo fantje, zato bo povezava med slabšo oceno pri slovenščini in časom igranja videoiger še močnejša, saj sva menila, da si dekleta vzamejo več časa za učenje in manj za igranje videoiger. Ker je bila anketa anonimna, sicer nimava podatkov o tem, koliko deklet je rešilo anketo, zato ne moreva potrditi svojih domnev. Na splošno sva pričakovala močno negativno povezanost med oceno iz slovenščine in časom igranja videoiger, rezultati so pokazali le šibko negativno povezanost.

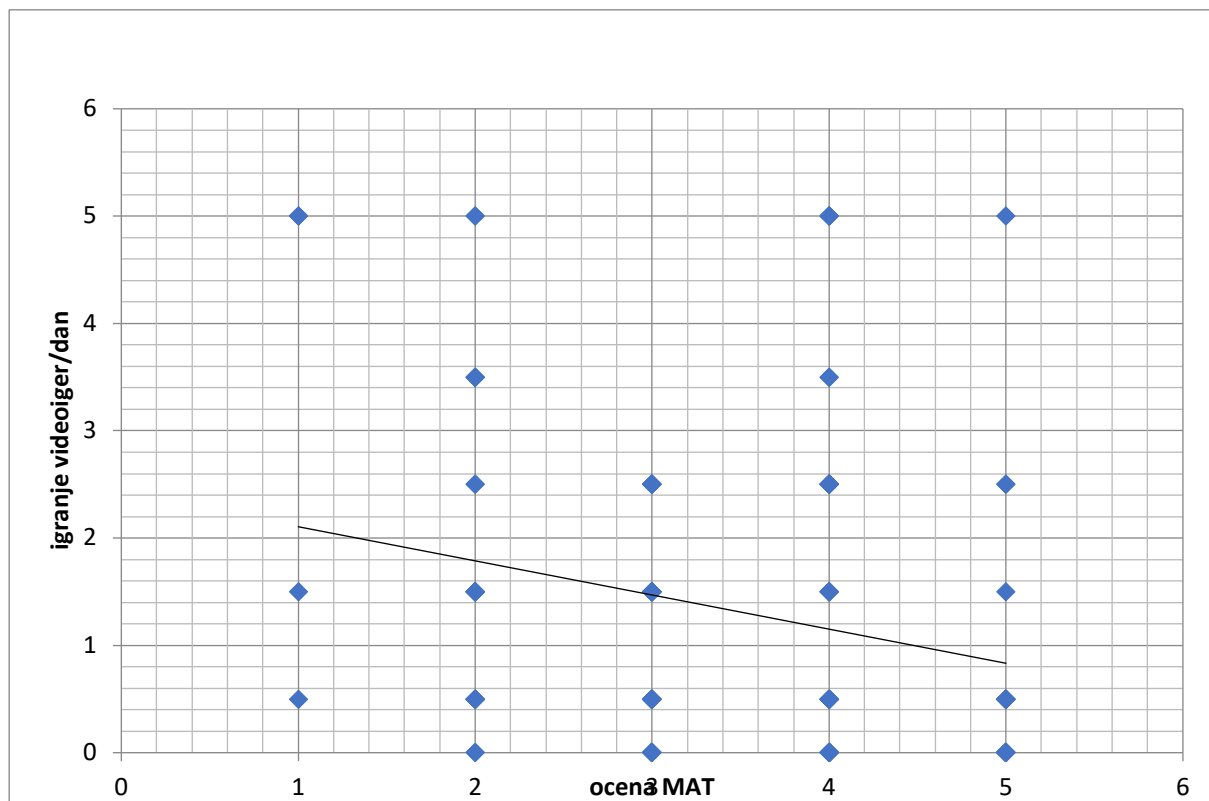


Graf 9: Povezanost med oceno pri slovenščini in časom branja (razsevni diagram).

Med oceno iz slovenščine in časom branja je bila neznatna korelacija ($r = 0,014$). Iz Grafa 9 je razvidna kot naklon narisane premice.

Pričakovala sva, da bodo imeli učenci, ki več berejo, boljše ocene pri slovenščini kot učenci, ki manj berejo. Rezultati so pokazali, da povezave med branjem in oceno pri slovenščini ni. Nisva zbrala podatkov o tem, kakšno vrsto leposlovja anketiranci berejo. Možno je, da večina anketirancev bere jezikovno preprostejšo literaturo. Poleg tega se pri predmetu slovenščina

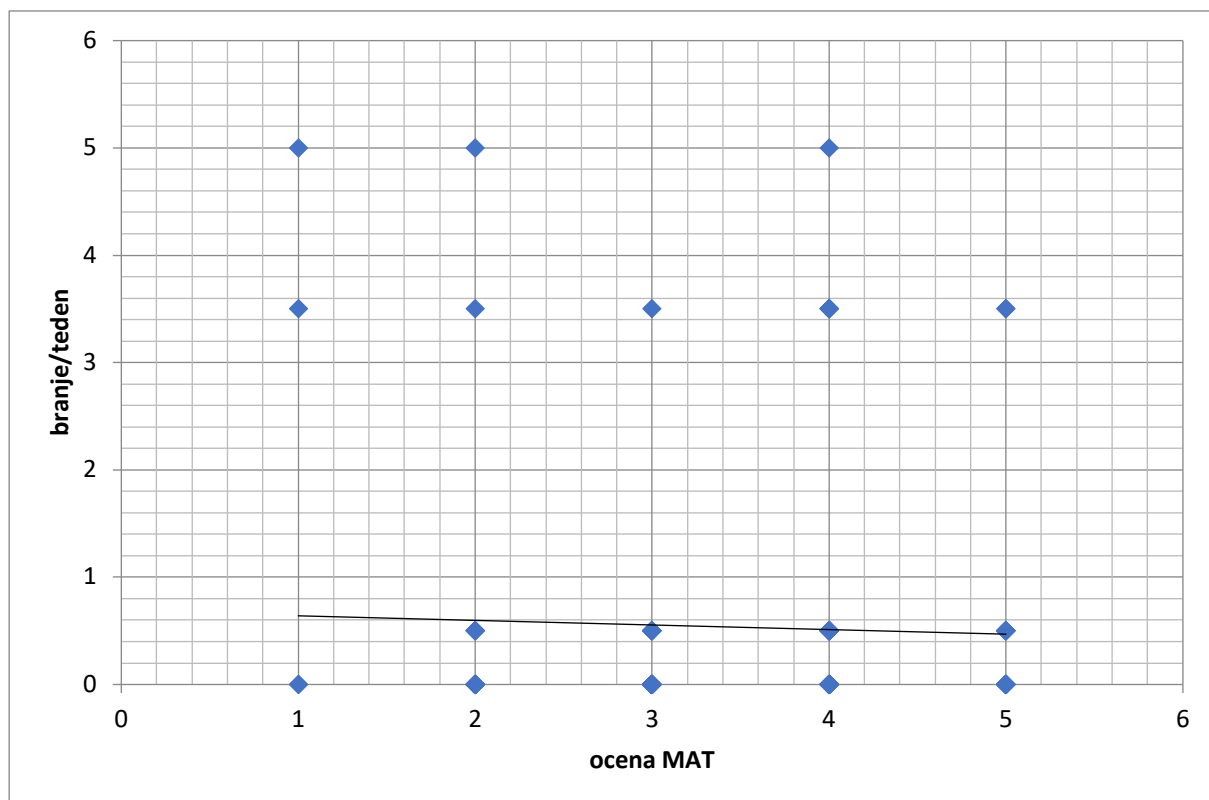
ne ocenjuje le jezikovno izražanje, ampak tudi jezikovno znanje (slovnica) in književnost, česar se je treba naučiti – zelo malo tega znanja dobimo z branjem.



Graf 10: Povezanost med oceno pri matematiki in časom igranja videoiger (razsevni diagram).

Iz Grafa 10 je razvidna šibka negativna povezava ($r = -0,244$) med oceno matematike in časom igranja videoiger. Iz grafa je razvidna kot naklon narisane premice.

Pričakovala sva, da bodo imeli učenci, ki veliko igrajo videoigre, slabšo oceno pri matematiki, saj si vzamejo manj časa za učenje. Predvidevala sva tudi, da videoigre večinoma igrajo fantje, ki naj bi bili na splošno bolj uspešni pri matematiki, zato sva pri matematiki pričakovala boljše ocene kot pri slovenščini.



Graf 11: Povezanost med oceno pri matematiki in časom branja (razsevni diagram).

Med oceno matematike in časom branja je bila povezava neznatna ($r = -0,040$). Iz grafa je razvidna kot naklon narisane premice.

Pričakovala sva, da branje ne vpliva na oceno pri matematiki. Iz Grafa 11 je razvidno, da povezave res ni.

Analiza rezultatov je pokazala, da obstajajo šibke ali neznatne povezave med ocenami pri slovenščini in matematiki ter časom igranja videoiger/branja. Hipoteze 1a zato ne moreva potrditi. Hipotezo 1b pa lahko delno potrdiva. Povezave med oceno pri matematiki in časom branja/igranja videoiger so bile sicer po pričakovanjih šibke (oziroma neznatne), vendar je bila povezava neznatna tudi med oceno pri slovenščini ter časom branja. Pri tem še enkrat poudarjava, da zgolj povezanost (korelacija) še ne pomeni tudi vzročno-posledične povezanosti med pojavi.

5.2 Način poistovetenja v videoigrah in literaturi

V 2. raziskovalnem vprašanju naju je zanimalo ali, predvsem pa, na kakšen način se anketiranci poistovetijo z literarnimi liki in liki v videoigrah.

RV2: Ali in na kakšen način se bralci oziroma igralci videoiger poistovetijo z liki, ki se pojavljajo v literaturi in videoigrah?

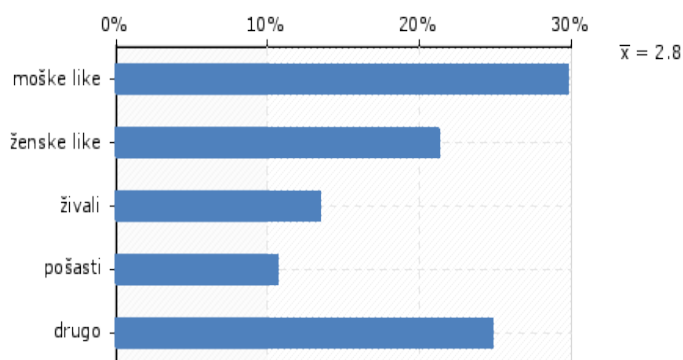
Hipoteza 2a: Igralci videoiger se ne poistovetijo z liki v videoigrah.

Hipoteza 2b: Bralci se v literaturi večinoma poistovetijo z liki.

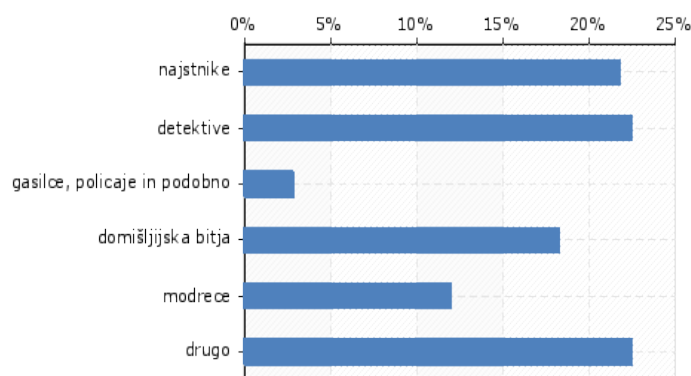
Hipoteza 2c: Večina igralcev v videoigrah čuti z likom in se veseli njegovih uspehov.

Hipoteza 2č: Večina bralcev v literarnem delu čuti z likom in se veseli njegovih uspehov.

Preden prikaževa rezultate, ki bodo pomagali pri odgovarjanju na zastavljene hipoteze, naj še v splošnem pokaževa, kateri liki so v videoigrah in literaturi najbolj priljubljeni (gl. Graf 12, Graf 13).



Graf 12: Priljubljenost likov v videoigrah.



Graf 13: Priljubljenost likov v literaturi.

Iz Grafa 12 je razvidno, da ima največ anketirancev rajši moške like, veliko jih je izbralo možnost drugo, najmanj pa pošasti. V literaturi (gl. Graf 13) ima največ anketirancev rajši detektive in možnost drugo, skoraj enak delež najstnike, veliko jih je izbralo tudi domišljajska bitja. Najmanj anketirancev je izbralo gasilce, policaje in podobno.

Pričakovala sva, da bodo najbolj priljubljeni moški liki, saj predvidevava, da je večina igralcev videoiger moških. Izkazalo se je, da so res najbolj priljubljeni moški liki. Meniva, da je veliko anketirancev izbralo možnost drugo, ker je v videoigrah veliko domišljajskih likov, ki niso strašni, in jih zato niso dojemali kot pošasti (npr. *Pokemon*).

Za preverjanje Hipotez 2a–2c sva uporabila anketni vprašanja z mersko lestvico (gl. Prilogo, vprašanja Q13, Q14) ter vprašanja izbirnega tipa (gl. Prilogo, vprašanja Q15–Q16).

V Tabeli 6 so prikazana vprašanja z mersko lestvico, s katerimi sva preverjala, ali in na kakšen način se igralci videoiger poistovetijo z liki v videoigrah.

Iz Tabele 6 je razvidno, da se s 3. in 4. trditvijo, s katero sva preverjala, ali se igralci v igrah z liki poistovetijo, strinja manj kot polovica anketirancev. Zato lahko Hipotezo 2a (*Igralci videoiger se ne poistovetijo z liki v videoigrah.*) potrdiva. Ker se je izkazalo tudi, da večina anketirancev najraje igra akcijske igre, kot so *Fortnite*, *Rainbow Six Siege*, *PUBG*, *Call of Duty* (trditev sva preverila z vprašanjem Q6), lahko pomanjkanje poistovetenja pripiševa dejstvu, da večina igralcev igra akcijske igre, pri katerih so liki potisnjeni v ozadje.

Podvprašanja	Odgovori					
	Se sploh ne strinjam	Se ne strinjam	Ne vem	Se strinjam	Se zelo strinjam	Skupaj
1. Med igranjem videoigre sem se počutil/a, kot da sem del dogajanja.	9%	21%	21%	35%	14%	100%
2. Med igranjem videoigre sem pozabil/a, da sem lačen/a ali žejen/a, da me bolijo oči ... in bil/a popolnoma zatopljen/a v igranje.	27%	31%	16%	19%	7%	100%
3. Dogajanje v videoigri sem razumel/a na podoben način, kot ga je razumel glavni junak.	8%	14%	43%	28%	8%	100%
4. Občutek sem imel/a, da zelo dobro razumem junaka v videoigri.	8%	17%	28%	35%	12%	100%
5. Medtem ko sem igral/a videoigro, sem lahko čutil/a čustva določene osebe/se zavedal/a, kaj se z osebo dogaja.	17%	17%	24%	32%	11%	100%
6. Med igranjem sem si želel/a, da bi glavni osebi uspelo tisto, kar si je zadal/a.	9%	8%	20%	42%	22%	100%
7. Ko je glavni osebi uspelo, sem občutil/a veselje, ko pa ji ni, sem bil/a potrta/a.	8%	18%	28%	31%	16%	100%

Tabela 6: Način poistovetenja z liki v videoigrah.

S 5., 6. in 7. trditvijo pa sva preverjala, ali se igralci poistovetijo s čustvi likov in se z njimi tudi globlje povežejo. Iz Tabele 6 je razvidno, da se s 6. trditvijo strinja kar 64 % anketirancev. S 5. in 7. trditvijo pa se strinja le slaba polovica anketirancev. Hipotezo 2c (*Večina igralcev v videoigrah čuti z likom in se veseli njegovih uspehov.*) lahko le delno potrdiva – igralci videoiger si sicer želijo uspeha osebe, a ne toliko s čustvenega vidika, saj se večina zaveda, da gre le za igro (igra jih ne prevzame toliko, da bi pozabili na svoje potrebe ter okolico, gl. trditvi 1 in 2).

V Tabeli 7 so prikazana vprašanja z mersko lestvico, s katerimi sva preverjala, ali in na kakšen način se bralci literarnih del poistovetijo z liki v literaturi.

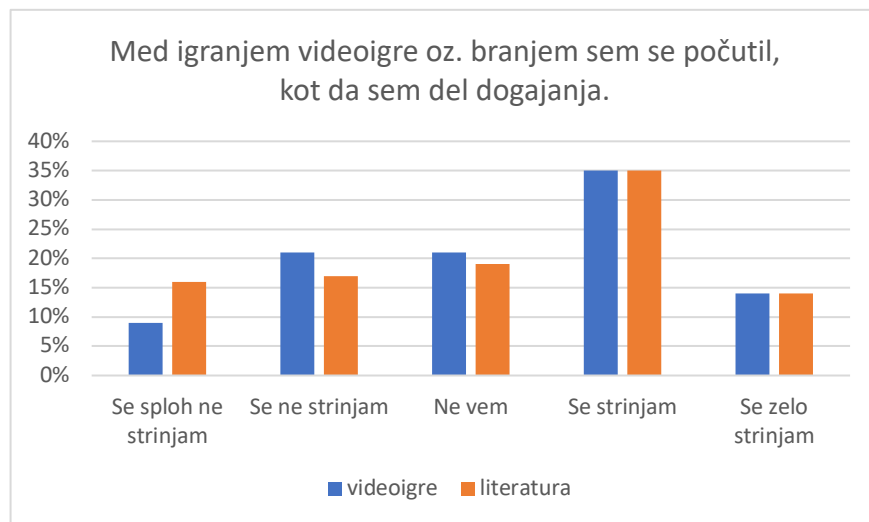
Podvprašanja	Odgovori					
	Se sploh ne strinjam	Se ne strinjam	Ne vem	Se strinjam	Se zelo strinjam	Skupaj
1. Med branjem literarnega dela sem se počutil/a, kot da sem del dogajanja.	16%	17%	19%	35%	14%	100%
2. Med branjem sem pozabil/a, da sem lačen/a ali žejen/a, da me bolijo oči ... in bil/a popolnoma zatopljen/a v branje.	30%	29%	22%	14%	5%	100%
3. Dogajanje v zgodbi sem razumel/a na podoben način, kot ga je razumel glavni junak.	12%	15%	24%	40%	9%	100%
4. Občutek sem imel/a, da zelo dobro razumem junaka v zgodbi.	13%	11%	22%	45%	9%	100%
5. Med branjem sem lahko čutil/a čustva določene osebe, se zavedal/a, kaj se z osebo dogaja.	15%	10%	18%	38%	19%	100%
6. Med branjem sem si želel/a, da bi glavni osebi uspelo tisto, kar si je zadal/a.	14%	8%	19%	39%	20%	100%
7. Ko je glavni osebi uspelo, sem občutil /a veselje, ko pa ji ni, sem bil/a potr/a.	15%	13%	26%	32%	15%	100%

Tabela 7: Način poistovetenja z liki v literaturi.

Iz Tabele 7 je razvidno, da se s 3. in 4. in trditvijo strinja več kot polovica anketirancev. Pri videoigrah se z isto trditvijo strinja manj kot polovica anketirancev. Iz tega lahko sklepava, da se bralci literarnih del v večji meri poistovetijo z literarnimi liki kot igralci videoiger z liki v videoigrah. Prav tako je iz vprašanja zaprtega tipa (Q16) razvidno, da se večina bralcev poistoveti z literarnimi liki (gl. Graf 22 v nadaljevanju). Rezultati omogočajo, da lahko Hipotezo 2b (*Bralci se v literaturi večinoma poistovetijo z liki.*) potrdimo. Najverjetneje se bralci z literarnimi liki tako dobro povežejo, ker je značaj in razvoj likov v literaturi običajno v ospredju. Iz Tabele 7 lahko razberemo tudi, da se več kot polovica anketirancev z likom lahko tudi čustveno poveže (trditev 5) ter si želi, da bi literarnemu liku uspelo (59 %) (trditev 6). Vendar pa večina (54 %) ne občuti globlje povezave s čustvovanjem literarnih likov ali pa o tem še ni razmišljala (trditev 7). Hipoteze 2c (*Večina bralcev v literarnem delu čuti z likom in se veseli njegovih uspehov.*) zato ne moreva v celoti potrditi. Bralci si sicer želijo uspeha

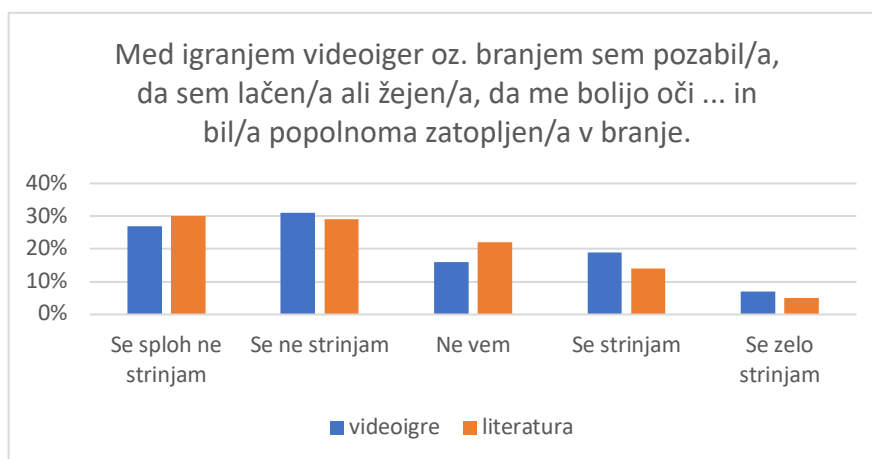
literarnih likov in se lahko vživijo v njihova čustva, a se z njimi večina čustveno globlje ne poveže. Enako kot za igralce videoiger tudi za večino bralcev velja, da se ne potopijo v branje do te mere, da bi pozabili na okolico in lastne potrebe (gl. trditvi 1 in 2).

V nadaljevanju so rezultati, nastali na podlagi vprašanj Q13–O18 predstavljeni še grafično.



Graf 14: Anketni vprašanja Q13 in Q14 a

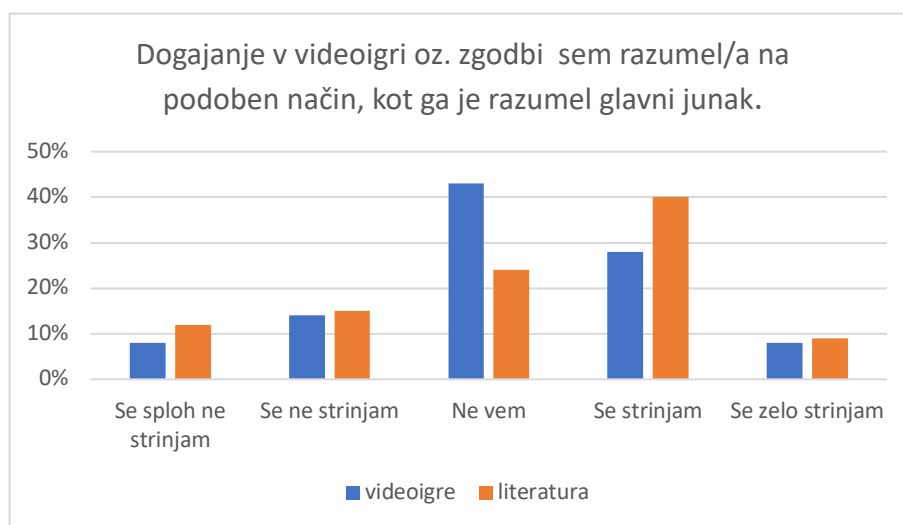
Največji delež anketirancev se strinja s trditvijo, da se med igranjem videoiger in branjem literature počuti, kot da je del dogajanja (35 %), s trditvijo se zelo strinja 14 % anketirancev. S trditvijo se glede videoiger ne strinja 20 % anketirancev in sploh ne strinja 9 %. Glede literature se s trditvijo ne strinja 17 % anketirancev in se sploh ne strinja 16 %. Med igranjem videoiger in branjem literature je pri prvi trditvi največja razlika pri postavki *se sploh ne strinjam*, in sicer 7 %.



Graf 15: Anketni vprašanja Q13 in Q14 b

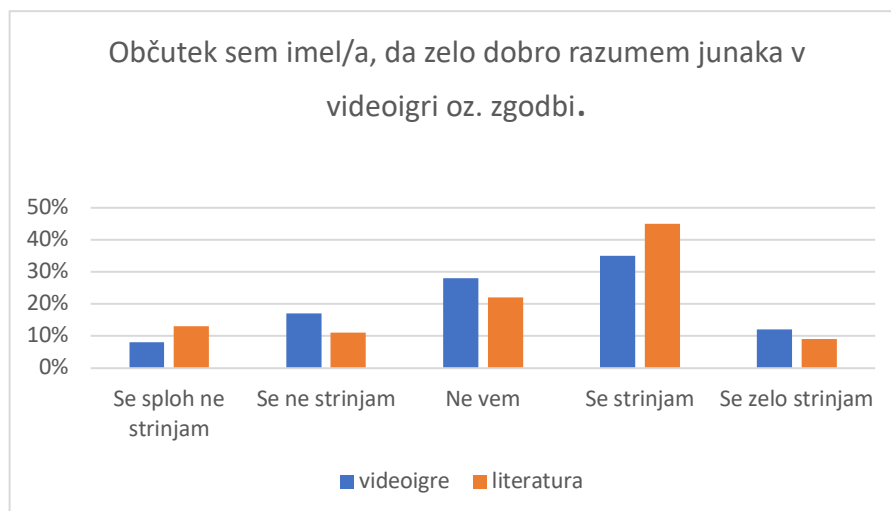
Večina anketirancev je povedala, da med igranjem videoiger (58 %) in med branjem

literature (59 %) ne pozabi na lakoto, žejo ter razbolele oči ... ter se ne zatopi popolnoma v igranje/branje. S trditvijo se za videoigre strinja ali zelo strinja 26 %, za literaturo pa le 19 %.



Graf 16: Anketni vprašanja Q13 in Q14 c

Največji delež anketirancev ni vedel, katero možnost bi izbral pri trditvi: *Dogajanje v zgodbi sem razumel/a na podoben način, kot ga je razumel glavni junak*, ki se je dotikala videoiger. Pri branju pa se skoraj pol anketirancev (49 %) strinja ali zelo strinja s trditvijo, 24 % se jih ne opredeljuje in 27 % se ne strinja ali sploh ne strinja s trditvijo.



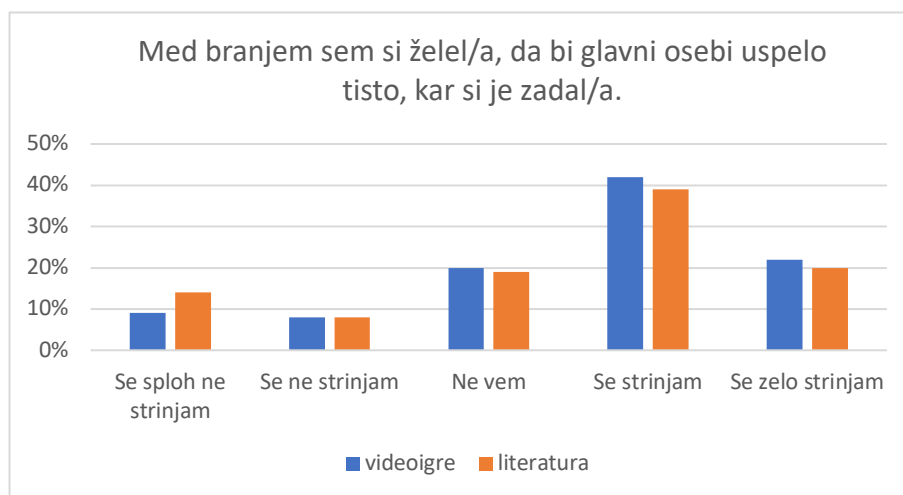
Graf 17: Anketni vprašanja Q13 in Q14 č

Večina anketirancev ima občutek, da zelo dobro razume junake v literaturi (54 %), prav tako velik delež anketirancev zelo dobro razume junake v videoigri (47 %).



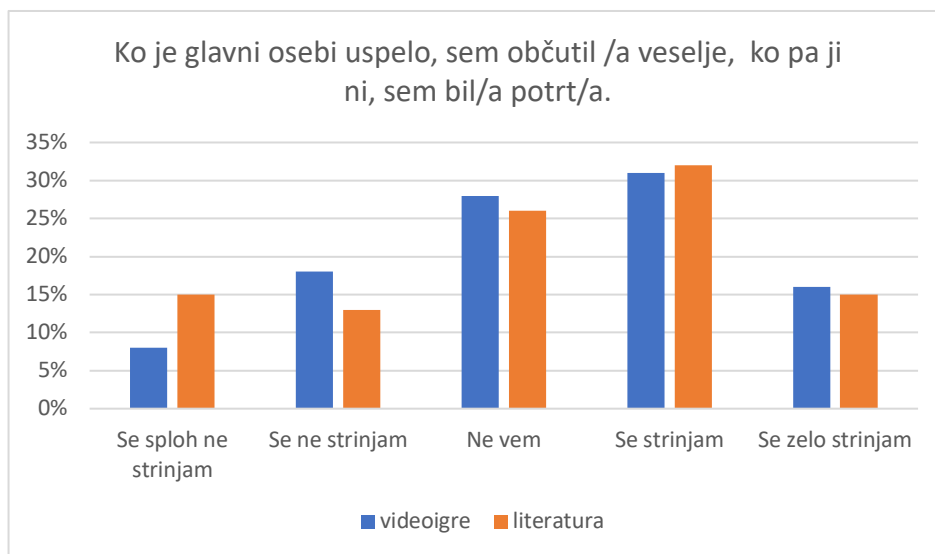
Graf 18: Anketni vprašanja Q13 in Q14 d

Iz rezultatov pete trditve je razvidno, v kolikšni meri anketiranci občutijo čustva in notranje dogajanje glavnih junakov. Pri videoigrah se s trditvijo strinja 43 % anketirancev, ne strinja pa se 34 %. Pri literaturi se s trditvijo (zelo) strinja 57 % anketirancev, ne strinja (sploh ne strinja) pa se 25 % anketirancev.



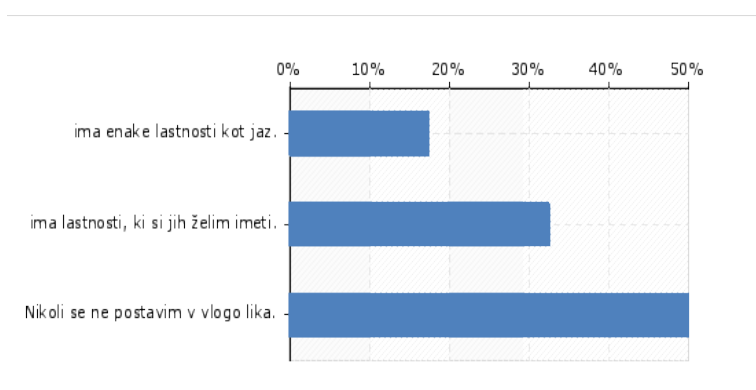
Graf 19: Anketni vprašanja Q13 in Q14 e

Večina anketirancev je označila, da si želi, da bi glavni osebi v videoigri uspelo tisto, kar si je zadal/a (64 %). Prav tako je večina anketirancev odgovorila, da si želi, da bi glavni literarni osebi uspelo tisto, kar si je zadal/a (59 %).

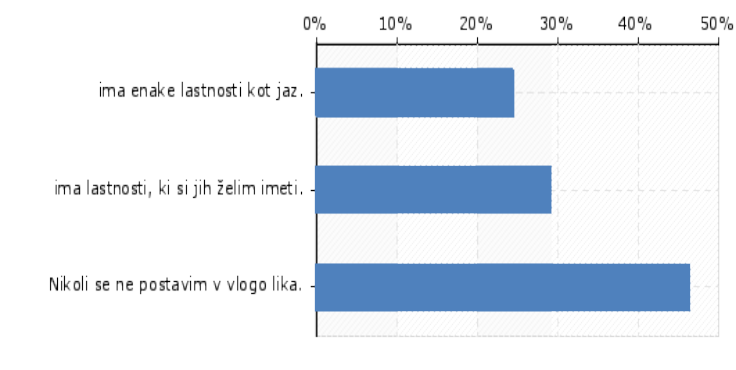


Graf 20: Anketni vprašanja Q13 in Q14 f

S trditvijo: *Ko je glavni osebi uspelo, sem občutil /a veselje, ko pa ji ni, sem bil/a potr/a.* se strinja 47 % pri videoigrah in literaturi, ne strinja se pa 26 % pri videoigrah ter 28 % pri literaturi.



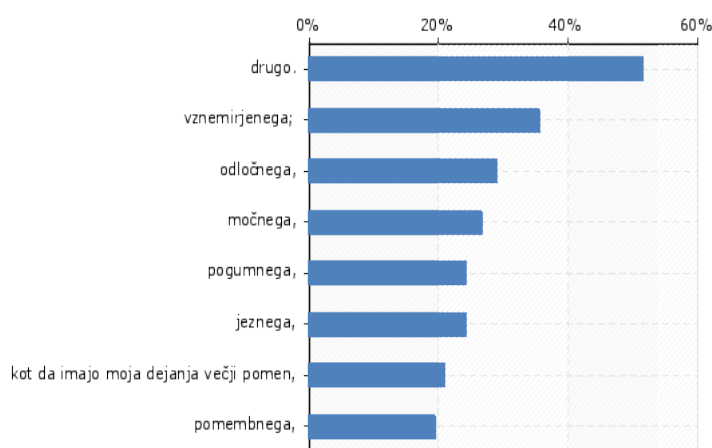
Graf 21: Zakaj se poistovetim z likom v videoigri?



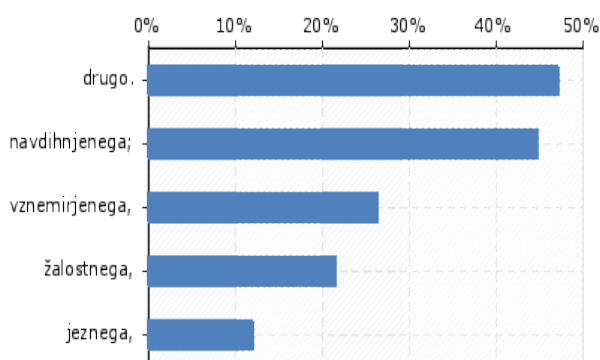
Graf 22: Zakaj se poistovetim z likom v literaturi?

Slaba polovica anketirancev (48 %) je odgovorila, da se med branjem nikoli ne postavi v vlogo lika, med igralci videoiger pa je bila takih točno polovica. V skupini anketirancev, ki pa so odgovorili, da se postavijo v vlogo lika, . Tako med igralci videoiger kot med bralci se večji del teh anketirancev postavi v vlogo lika zaradi lastnosti, ki si jih želijo imeti, manjši del pa zato, ker liki že imajo enake lastnosti kot oni sami (med bralci so bile razlike med prvimi in drugimi manjše kot pri igralcih videoiger). Med bralci pa razlika med lastnostmi, ki jih imajo, in lastnostmi, ki si jih želijo imeti, ni tako velika.

Z vprašanjema Q17 in Q18 sicer nisva neposredno preverjala hipoteze, želela pa sva ju dodati, da bi videla, kako se igralci/bralci med igranjem/branjem počutijo.



Graf 23: *Kako se počutim med igranjem videoiger?*



Graf 24: *Kako se počutim med branjem?*

Iz Grafa 23 in 24 je razvidno, da je največ anketirancev izbralo počutje, ki ni bilo navedeno (možnost *drugo*). Izmed ostalih navedenih možnosti naj bi se jih med igranjem videoiger največ počutilo vznemirjenih (Graf 23), med branjem pa navdihnjenih (Graf 24). Med igranjem videoiger naj bi se najmanj anketirancev počutilo pomembnih (Graf 23), med branjem pa jeznih (Graf 24).

6 SKLEP

Z raziskovalno nalogo sva želela odgovoriti na dve raziskovalni vprašanji in potrditi njim pripadajoče hipoteze.

RV1: Ali obstaja povezava med oceno pri slovenščini in matematiki ter pogostnostjo branja oziroma igranja videoiger?

Hipoteza 1a: Anketiranci, ki porabijo več časa za igranje, imajo slabšo oceno pri obeh predmetih.

Hipoteza 1b: Anketiranci, ki porabijo več časa za branje, imajo boljšo oceno pri slovenščini, na oceno pri matematiki pa to ne vpliva.

Pri RV1 sva Hipotezo 1a v celoti ovrgla, Hipotezo 1b pa le deloma potrdila. Ugotovila sva, da je med količino igranja videoiger in oceno pri slovenščini in matematiki zelo majhna povezava (šibka negativna), med količino branja in oceno pri slovenščini in matematiki pa zelo majhna, praktično neobstoječa povezava (neznatna).

RV2: Ali in na kakšen način se bralci oziroma igralci videoiger poistovetijo z liki, ki se pojavljajo v literaturi in videoigrah?

Hipoteza 2a: Igralci videoiger se ne poistovetijo z liki v videoigrah.

Hipoteza 2b: Bralci se v literaturi večinoma poistovetijo z liki.

Hipoteza 2c: Večina igralcev v videoigrah čuti z likom in se veseli njegovih uspehov.

Hipoteza 2č: Večina bralcev v literarnem delu čuti z likom in se veseli njegovih uspehov.

Pri RV2 sva v celoti potrdila Hipotezi 2a in 2b, Hipotezi 2c in 2č pa sva potrdila le delno. Ugotovila sva, da se večina igralcev videoiger ne poistoveti z liki v videoigrah, medtem ko se bralci literarnih del z liki večinoma poistovetijo. Zanimivo je, da tako igralci kot bralci likom privoščijo uspeh, vendar se ne povežejo močneje z njihovimi čustvovanji, saj ohranijo določeno distanco do dogajanja.

Odgovore na vprašanji sva pridobila z izvedbo ankete in statistično analizo podatkov. Še enkrat bi poudarila, da so to rezultati ankete, izvedene na manjšem vzorcu. Rezultati bi morda

bili drugačni, če bi nekateri posamezniki k reševanju ankete pristopili na resnejši način ali če bi jo opravilo več ljudi. Nekatera vprašanja (npr. Q17 in Q18) so bila nekoliko nerodneje zastavljena, zato k potrjevanju hipotez sicer niso mogla prispevati, so pa osvetlila nove vidike problema. Težave sva imela tudi v teoretičnem delu, saj je slovenskih raziskav s področja videoiger, sploh v povezavi s književnostjo, malo.

Meniva, da povezava med navidez nezdržljivima področjema, kot sta literatura in videoigre, odpira številne zanimive probleme. S to raziskovalno nalogo sva gotovo odprla novo področje raziskovanja in upava, da bo v prihodnosti doživelo večji razcvet tudi v Sloveniji.

7 LITERATURA

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.

Aguilera, M. Mendiz Noguero, A. (2003). Video Games and Education (Education in the Face of a Parallel School). *Computers in Entertainment* 1/10.

Bley, E. S. (1945). Identification: A Key to Literature. *The English Journal* 34/1. 26–32.

Cohen, J. (2001). Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters. *Mass communication and Society* 4/3. 245–264.

Egenfeldt-Nielsen, S. idr. (2008). *Understanding Video Games*. New York: Routledge.

Fishman, A. (2018). *Why Is This Game So Addictive? A Video Game Guide for Parents*.

Dostopno na:

https://www.researchgate.net/publication/329659624_Why_Is_This_Game_So_Addictive_A_Video_Game_Guide_for_Parents.

Kavka, D. idr. (2004). *Tempus - matematika za 4. letnik gimnazij*. Založba Modrijan.

Klimmt, C. idr. (2010). Identification With Video Game Characters as Automatic Shift of Self-Perceptions. *Media Psychology* 13/4. 323–338.

Krakar Vogel, B. (2004). *Poglavja iz didaktike književnosti*. Ljubljana: DZS.

Pezdirc Bartol, M. (2010). *Najdeni pomeni: empirične raziskave recepcije literarnega dela*. Ljubljana: Slavistično društvo Slovenije (Slavistična knjižnica, 15).

Slovar slovenskega knjižnega jezika (2014). Ljubljana: Cankarjeva založba.

PRILOGA: Anketni vprašalnik Videoigre in literatura

VIDEOIGRE IN LITERATURA

Kratko ime ankete: Kopija - VIDEOIGRE IN
LITERATURA

Dolgo ime ankete: VIDEOIGRE IN LITERATURA

Število vprašanj: 18

Anketa je aktivna

Aktivna od: 08.04.2019

Aktivna do: 08.07.2019

Avtor: Gašper Ahac

Spreminjal: Gašper Ahac

Dne: 01.04.2019

Dne: 08.04.2019

Opis: Kopija ankete: VIDEOIGRE IN LITERATURA

Prosimo, da si vzamete nekaj minut in s klikom na Naslednja stran pričnete z izpolnjevanjem ankete.

Q1 - Star sem

let.

Q2 - Obiskujem

- OŠ do 4. razreda,
- OŠ 5. razred,
- OŠ 6. razred,
- OŠ 7. razred,
- OŠ 8. razred,
- OŠ 9. razred,
- srednjo šolo,
- fakulteto.
- Zaključil sem šolanje.

Q3 - Tvoja zaključna ocena pri slovenščini v preteklem šolskem letu je bila (odgovori le v primeru, da obiskuješ OŠ ali srednjo šolo):

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Q4 - Tvoja zaključna ocena pri matematiki v preteklem šolskem letu je bila (odgovori le v primeru, da

Petrič, A., Guštin, G.

Način poistovetenja v videoigrah in literaturi

obiskuješ OŠ ali srednjo šolo):

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Q5 - Na kateri platformi igraš?

Možnih je več odgovorov.

- Mobile
- XBox
- PC
- Playstation
- Nintendo

Q6 - Katera je tvoja najljubša videoigra?

- Fortnite,
- Rainbow Six Siege,
- PUBG,
- Call of Duty,
- Super Smash Brothers,
- Red Dead Redemption 2,
- Dark Souls,
- LOL,
- drugo.
- Ne igram videoiger.

Q7 - Koliko časa na dan v povprečju igraš video igre?

- 30 min
- 1-2 uri
- 2-3 ure
- 3-4 ure
- več kot 4 ure
- Ne igram videoiger.

Q8 - Koliko časa na teden v povprečju prostovoljno bereš knjige (leposlovje)?

- 30 min
- 3-4 ure
- več kot 4 ure
- Ne berem leposlovja.

Q9 - Katere like imaš v videoigrah najraje?

- moške like
- ženske like
- živali
- pošasti

- drugo

Q10 - Katere like imaš v literaturi najraje?

- najstnike
- detektive
- gasilce, policaje in podobno
- domišljajska bitja
- modrece
- drugo

Q11 - Videigre igram predvsem zaradi:

- zanimive zgodbe
- privlačnih likov
- akcije
- drugo

Q12 - Berem predvsem zaradi:

- zanimive zgodbe
- privlačnih likov
- spoznavanja drugačnih svetov
- drugo

Q13 - Igranje videoiger Na lestvici označi, do katere mere se strinjaš z navedenimi trditvami.

	Se sploh ne strinjam	Se ne strinjam	Ne vem	Se strinjam	Se zelo strinjam
Med igranjem videoigre sem se počutil/a, kot da sem del dogajanja.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Med igranjem videoigre sem pozabil/a, da sem lačen/a ali žejen/a, da me bolijo oči ... in bil/a popolnoma zatopljen/a v igranje.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dogajanje v videoigri sem razumel/a na podoben način, kot ga je razumel glavni junak.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Občutek sem imel/a, da zelo dobro razumem junaka v videoigri.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Medtem ko sem igral/a videoigro, sem lahko čutil/a čustva določene osebe/se zavedal/a, kaj se z osebo dogaja.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Med igranjem sem si želel/a, da bi glavni osebi uspelo tisto, kar si je zadal/a.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ko je glavni osebi uspelo, sem občutil /a veselje, ko pa ji ni, sem bil/a potr/a.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Q14 - Branje literature Na lestvici označi, do katere mere se strinjaš z navedenimi trditvami.

Se sploh ne strinjam	Se ne strinjam	Ne vem	Se strinjam	Se zelo strinjam
-------------------------	-------------------	--------	----------------	---------------------

	Se sploh ne strinjam	Se ne strinjam	Ne vem	Se strinjam	Se zelo strinjam
Med branjem literarnega dela sem se počutil/a, kot da sem del dogajanja.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Med branjem sem pozabil/a, da sem lačen/a ali žejen/a, da me bolijo oči ... in bil/a popolnoma zatopljen/a v branje.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dogajanje v zgodbi sem razumel/a na podoben način, kot ga je razumel glavni junak.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Občutek sem imel/a, da zelo dobro razumem junaka v zgodbi.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Med branjem sem lahko čutil/a čustva določene osebe, se zavedal/a, kaj se z osebo dogaja.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Med branjem sem si želel/a, da bi glavni osebi uspelo tisto, kar si je zadal/a.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ko je glavni osebi uspelo, sem občutil /a veselje, ko pa ji ni, sem bil/a potr/a.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Q15 - V videoigri se lahko postavim v vlogo lika in ga dobro razumem, ker:

- ima enake lastnosti kot jaz.
- ima lastnosti, ki si jih želim imeti.
- Nikoli se ne postavim v vlogo lika.

Q16 - V literaturi se lahko postavim v vlogo lika in ga dobro razumem, ker:

- ima enake lastnosti kot jaz.
- ima lastnosti, ki si jih želim imeti.
- Nikoli se ne postavim v vlogo lika.

Q17 - Ko igram videoigro, se počutim:

Možnih je več odgovorov.

- pogumnega,
- pomembnega,
- močnega,
- odločnega,
- kot da imajo moja dejanja večji pomen,
- jeznega,
- vznemirjenega;
- drugo.

Q18 - Ko berem, se počutim:

Možnih je več odgovorov.

- vznemirjenega,
- jeznega,
- žalostnega,
- navdihnjenega;
- drugo.