

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Stanko Stariha

RAZLOGI ZA IGRANJE RAČUNALNIŠKIH IGER
diplomsko delo

Ljubljana, 2006

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Stanko Stariha

Mentor: doc.dr. Franci Terček

RAZLOGI ZA IGRANJE RAČUNALNIŠKIH IGER

diplomsko delo

Ljubljana, 2006

Ne poznam nobenega drugega načina,
kako se ukvarjati z velikimi problemi kot z igro.

Friedrich Nietzsche

KAZALO

1 UVOD.....	7
1.1 NAMEN.....	7
1.2 STRUKTURA.....	8
1.3 HIPOTEZI.....	9
1.4 IGRA.....	10
1.5 RAČUNALNIŠKE IGRE.....	10
2 TEORETIČNI DEL.....	12
2.1 KRATKA ZGODOVINA RAČUNALNIŠKIH IGER.....	12
2.2 RAZVRŠČANJE RAČUNALNIŠKIH IGER.....	17
2.2.1 DELITEV GLEDE NA ZVRST.....	18
2.2.1.1 STRATEGIJE.....	18
2.2.1.2 ARKADE.....	18
2.2.1.3 PRVOOSEBNE STRELSKE RAČUNALNIŠKE IGRE.....	19
2.2.1.4 SIMULACIJE.....	19
2.2.1.5 PUSTOLOVSKE RAČUNALNIŠKE IGRE.....	19
2.2.1.6 ŠPORTNE RAČUNALNIŠKE IGRE.....	20
2.2.1.7 FRP RAČUNALNIŠKE IGRE.....	20
2.2.1.8 NA RAČUNALNIK PRENESENE DRUŽABNE IGRE.....	20
2.2.1.9 ABSTRAKTNE MISELNE RAČUNALNIŠKE IGRE.....	21
2.2.2 DELITEV GLEDE NA NAČIN IGRANJA.....	21
2.2.2.1 SOLO NAČIN.....	21
2.2.2.2 LAN NAČIN.....	21
2.2.2.3 IGRANJE PREKO INTERNETA.....	22
2.3 RAČUNALNIŠKE IGRE IN DRUGI MEDIJI.....	23
2.3.1 RAČUNALNIŠKE IGRE IN KNJIGE.....	23
2.3.2 RAČUNALNIŠKE IGRE IN FILMI.....	25
2.4 RAZLOGI ZA IGRANJE RAČUNALNIŠKIH IGER.....	26
2.4.1 MOTIVACIJSKI DEJAVNIKI.....	26
2.4.1.1 BEG V FANTAZIJSKI/DOMIŠLJIJSKI SVET.....	27

2.4.1.2	MOŽNOST NEUPOŠTEVANJA DRUŽBENIH PRAVIL.....	28
2.4.1.3	DOKAZOVANJE/POTRJEVANJE.....	29
2.4.1.4	VZPODBUJANJE DRUŽABNOSTI.....	29
2.4.1.5	VAJA.....	30
2.4.1.6	POTREBA PO SPOZNAVANJU/PREPOZNAVANJU.....	30
2.4.2	DEJAVNIKI IZBIRANJA DOLOČENIH RAČUNALNIŠKIH IGER...	31
2.4.2.1	DEJAVNIK ZAZNAVNEGA UŽITKA.....	31
2.4.2.2	DEJAVNIK IGRALNOSTI.....	31
2.4.3	OSEBNI OKUSI.....	32
3	EMPIRIČNI DEL.....	33
3.1	RAZISKAVA RIS.....	33
3.2	O RAZISKAVI.....	33
3.3	SPLOŠNI REZULTATI.....	34
3.3.1	O ZNANJU TUJIH JEZIKOV.....	34
3.3.2	POSEDOVANJE OSEBNIH RAČUNALNIKOV.....	35
3.3.3	DOSTOP DO INTERNETA.....	36
3.4	REZULTATI, KI SE NANAŠAJO NA PRVO HIPOTEZO.....	36
3.4.1	ŠTEVILO IGRALCEV RAČUNALNIŠKH IGER.....	37
3.4.2	POGOSTOST IGRANJA RAČUNALNIŠKIH IGER.....	37
3.4.3	ODREKANJE NA RAČUN IGRANJA RAČUNALNIŠKIH IGER.....	38
3.4.4	POGOSTOST GLEDANJA TELEVIZIJE.....	39
3.4.5	POGOSTOST BRANJA KNJIG.....	40
3.4.6	POGOSTOST OBISKOVANJA KINEMATOGRAFOV.....	41
3.4.7	SKLEP.....	41
3.5	REZULTATI, KI SE NANAŠAJO NA DRUGO HIPOTEZO.....	42
3.5.1	PRILJUBLJENE RAČUNALNIŠKE IGRE.....	43
3.5.2	IGRANJE PREKO INTERNETA.....	43
3.5.3	UGOTOVITVE PRI DRUGI DOMNEVI.....	44
3.5.4	SKLEP.....	47
4	ZAKLJUČEK.....	48

5 LITERATURA.....	50
5.1 PISNI VIRI.....	50
5.2 INTERNETNI VIRI.....	51
6 PRILOGE.....	53
A ANKETNI VPRAŠALNIK.....	54
B NAJLJUBŠE RAČUNALNIŠKE IGRE.....	59

TABELE IN GRAFI

GRAF ŠT. 1 RAZUMEVANJE TUJIH JEZIKOV.....	35
GRAF ŠT. 2 DOSTOP DO INTERNETA.....	36
TABELA ŠT. 1 ŠTEVILO IGRALCEV RAČUNALNIŠKIH IGER.....	37
GRAF ŠT. 3 POGOSTOST IGRANJA RAČUNALNIŠKIH IGER.....	38
GRAF ŠT. 4 ODREKANJE.....	39
TABELA ŠT. 2 POGOSTOST GLEDANJA TELEVIZIJE.....	40
TABELA ŠT. 3 POGOSTOST BRANJA KNJIG.....	40
TABELA ŠT. 4 POGOSTOST OBISKOVANJA KINEMATOGRAFOV.....	41
TABELA ŠT. 5 POVEZAVA MED NAKLONJENOSTJO AVTOMOBILIZMU, MOTORIZMU IN DIRKALNIM ŠPORTOM TER IGRANJU DIRKALNIH RAČUNALNIŠKIH IGER.....	44
TABELA ŠT. 6 POVEZAVA MED NAKLONJENOSTJO ŠPORTU IN IGRANJU ŠPORTNIH RAČUNALNIŠKIH IGER.....	45
TABELA ŠT. 7 POVEZAVA MED NAKLONJENOSTJO ZGODOVINI IN IGRANJU STRATEGIJ.....	45
TABELA ŠT. 8 POVEZAVA MED NAKLONJENOSTJO AKCIJSKIM FILMOM IN IGRANJU STRELSKIH RAČUNALNIŠKIH IGER.....	46
TABELA ŠT. 9 POVEZAVA MED NAKLONJENOSTJO ZNANSTVENI FANTASTIKI IN IGRANJU RAČUNALNIŠKIH IGER Z ZF TEMATIKO.....	46
TABELA ŠT. 10 POVEZAVA MED NAKLONJENOSTJO PUSTOLOVSKIM KNJIGAM IN FILMOM TER IGRANJU PUSTOLOVSKIH RAČUNALNIŠKIH IGER.....	47

1. UVOD

1.1 NAMEN

Glavna tema te diplomske naloge so računalniške igre. Za to tematiko sem se odločil, ker se mi zdi zelo zanimiva, aktualna in vredna večje akademske pozornosti, kot je bila deležna doslej. Življenje mladostnikov je vse bolj prepleteno z računalniškimi igrami, zato se mi zdi prav, da tudi to zvrst zabave bolj raziščemo in skušamo razumeti. Tudi sam in večina mojih prijateljev igra računalniške igre, zato mi je ta tematika še toliko bolj pri srcu. Pri svojem delu nisem zasledil veliko strokovne literature, ki bi se ukvarjala prav z računalniškimi igrami. Sem si pa zelo pomagal z elektronsko izdajo knjige *The Art of Computer Game Design* iz leta 1982 Chrisa Crawforda, računalniškega strokovnjaka in avtorja številnih iger..

V svoji diplomski nalogi se bom, kakor že samo ime naloge pove, ukvarjal predvsem z razlogi za igranje računalniških iger. Skušal bom ugotoviti, kaj je tisto, kar vleče igralce računalniških igrice k igranju? Če je še nekaj let nazaj veljalo mnenje, da računalniške igre igrajo predvsem otroci, dokler jih ne prerastejo in se začnejo ukvarjati s čim koristnejšim, danes ni več tako. Po računalniških igrah vse raje posegajo tudi odrasli ljudje. Zdi pa se mi, da je splošno mnenje o računalniških igrah še zmeraj negativno, čeprav se stanje izboljšuje. Morda prav na račun tega, da so sedaj mnogi, ki so v otroštvu igrali računalniške igre, sedaj odrasli, in so jim te ostale v lepem spominu ali pa mogoče še vedno posežejo tu pa tam po kakšni računalniški igri.

Moj namen, oziroma namen te diplomske naloge je predvsem ugotoviti, kako močno so računalniške igre prisotne v vsakdanjem življenju. Izvedeti hočem, kako gledamo na njih. Jih vidimo kot sredstvo, s katerim se kratkočasijo otroci in posamezniki, ki še niso dovolj odrasli, ali pa jim priznavamo neko umetniško vrednost. Zanima me, ali današnja družba, v mojem primeru današnji študenti in prihodnji intelektualci, vidijo v računalniški igri umetniški izdelek, ki jih lahko trajno obogati, ravno tako kakor dobra knjiga ali film.

1.2 STRUKTURA

Diplomska naloga je razdeljena na dva dela, na teoretični in empirični del. V prvem, teoretičnem delu, bom podrobneje opisal zgodovino razvoja računalniških iger in poizkusil napovedati smer razvoja v industriji računalniških iger. Nato bom po lastnih merilih, ki sem jih razvil ob številnih letih igranja računalniških iger, in s pomočjo računalniške revije Joker, ki se ukvarja prav z računalniškimi igrami, smiselno razdelil le te na številne različne zvrsti in podrobneje opisal vsako posamezno zvrst računalniške igre. Sledil bo kratek opis odnosa med računalniškimi igrami in ostalimi mediji. Predvsem se bom osredotočil na odnos med knjigo in računalniškimi igrami ter na odnos med filmom in računalniškimi igrami. Na koncu teoretičnega dela diplomske naloge bom po Chrisu Crawfordu navedel razloge, zaradi katerih naj bi številni ljudje vse pogosteje igrali računalniške igre. Podal pa bom tudi razloge, ki naredijo neko računalniško igro bolj privlačno za igranje od ostalih. Ali z drugimi besedami, skušal bom ugotoviti, zaradi česa je neka igra boljša od druge.

V drugem, empiričnem delu diplomske naloge, se bom osredotočil na dve hipotezi, ki sem ju postavil, in se tako bolj konkretno lotil raziskave. Prva trdi, da je postalo igranje računalniških iger prevladujoči vir zabave med informacijsko pismeno mladino. Druga domneva predpostavlja, da igralci računalniških iger, glede na svoje preferenčne osebne karakteristike, izbirajo različne tipe računalniških iger. Podatke, na podlagi katerih bi lahko potrdil ali ovrgel zgoraj navedeni hipotezi in pridobil tudi nekaj drugih koristnih informacij, sem se odločil zbrati na podlagi anketiranja, ki se mi v tem primeru zdi najbolj smiselna raziskovalna metoda. Zbral sem naključni vzorec 100-tih anket. Ankete sem naključno razdelil študentom Fakultete za družbene vede. Za populacijo študentov sem se odločil zato, ker predstavljajo neko posebno ciljno skupino, katere glavna značilnost je, da iz sveta najstnikov vstopajo v svet odraslih. Študenti niso več otroci ali najstniki, ki so verjetno bolj dojemljivi za igranje računalniških igrice. Niso pa še niti popolnoma odrasle, resne in odgovorne osebe, ki se jim igranje računalniških iger zdi otročje. Primer anketnega vprašalnika je priložen v prilogi. V empiričnem delu sem zbral in obdelal številne podatke, ki se navezujejo na igranje računalniških iger. Poleg podatkov, s pomočjo katerih sem preverjal delovni hipotezi, pa sem pridobil tudi številne druge informacije, ki so se mi zdele smiselne pri tematiki, ki jo obravnavam. Tako sem v anketi zastavil tudi vprašanje o znanju tujih jezikov, o posedovanju osebnih računalnikov in o tem, kje anketirane osebe dostopajo do

interneta. V prilogi sem, glede na odgovore anketirancev, ki igrajo računalniške igre, priložil še seznam desetih najljubših računalniških iger in seznam najljubših računalniških iger glede na posamezno zvrst.

1.3 HIPOTEZI

PRVA HIPOTEZA:

Igranje računalniških iger je postalo prevladujoči vir zabave med informacijsko pismeno mladino.

Obstajajo različni viri zabave v prostem času: gledanje televizije, branje knjig, obisk kina, ukvarjanje s športom ... Pojem informacijsko pismena mladina se nanaša na mladino, ki aktivno uporablja računalnik, bodisi zaradi dela v šoli bodisi zaradi česar koli drugega. Moja prva domneva torej trdi, da informacijsko pismena mladina v prostem času najraje igra računalniške igre. Torej rajše igrajo računalniške igre kot gledajo televizijo, berejo knjige, obiskujejo kino, se ukvarjajo s športom ... Domnevam, da tisti, ki imajo na razpolago osebni računalnik, dajejo prednost igranju računalniških iger pred ostalimi načini preživljanja prostega časa. Če pa to domnevo ne bom mogel potrditi, bom skušal vsaj ugotoviti, v kolikšni meri se mladina ukvarja z računalniškimi igrkami. Čas, namenjen igranju računalniških iger, bom primerjal s količino časa, namenjenega gledanju televizije, branju knjig in obiskovanju kinematografov.

DRUGA HIPOTEZA:

Igralci računalniških iger glede na svoje preferenčne osebne karakteristike izbirajo različne tipe računalniških iger.

Obstajajo različne zvrsti računalniških iger, kot so npr. strategije, arkade, športne, miselne, strelske, pustolovske ... Igralci iger imajo različne hobije, konjičke. Nekateri jih veselijo bolj kot druge. Ta domneva trdi, da igralci računalniških iger izbirajo tiste, ki jih hočejo igrati, na podlagi svojih lastnih specifičnih osebne značilnosti. Ljubiteljski ali mogoče profesionalni igralec košarke bo glede na to domnevo raje igral košarkarske računalniške igre kot ostale. Ljubitelj zgodovine bo tako posegal po raznih zgodovinskih

strategijah ... S to domnevo bom torej skušal ugotoviti, ali določena osebnostna karekteristika vpliva na izbiro igre, ki jih bo določena oseba igrala. Za osebnostno karakteristiko osebe smatram razne ugotovitve o njej, npr. ljubitelj zgodovine, športnik, rad gleda formulo 1, rad potuje ...

1.4 IGRA

Igra je po Slovarju slovenskega knjižnega jezika otroška dejavnost, navadno skupinska, za razvedrilo, zabavo. Prav tam najdemo tudi definicijo igrače: predmet, ki ga uporablja otrok za igranje.

Igrače niso najnovejša pogruntavščina, z njimi so se igrale naše mame in babice, njihove mame in njihove babice ... Že leta 4000 pr. n. št. so Babilonci poznali igro, ki je najverjetneje prednica današnjega šaha in dame. Seveda pa se igrače s časom spreminjajo. Lesene piščali in punčke iz cunj so spodrinile barbike, gumijaste žoge, daljinsko vodeni avti, računalniške igre. Kakršnakoli že, igrača vendarle določa vsebino igre. Tisti, ki se igra, pa z obema spoznava pravila, norme, vrednote, tradicijo. Igrača šele z igro dobi svojo polno vrednost, pa čeprav otrok izbere lonec, po katerem tolče s kuhalnico, punčka ali avto pa pozabljena ležita v kotu (Splichal, 2004).

Človek se igra, ker mu je to všeč, ker je igra zanj prijetna in ker v njej uživa. V njej je igralec osredotočen predvsem na samo dejavnost, njegovo vedenje pa je spontano. Cilj(e) si postavlja sam oziroma jih v socialni igri, ko se igra z drugimi, oblikuje skupaj s soigralci. Lahko bi rekli, da nam je potreba po igranju prirojena. Obenem pa je pomemben tudi sociokulturni vidik igre, v njej se namreč zrcalijo pravila, vrednote, norme, prepričanja, vloge in tradicija širšega okolja (Lešnik Musek in Marjanovič Umek, 1999).

1.5 RAČUNALNIŠKE IGRE

Živimo v času, ko so postali računalniki naši stalni spremljevalci. Prinašajo nam mnogo dobrih stvari, včasih pa so predmet vročih debat in hude jeze. To je ponavadi takrat, ko starši stresajo svojo jezo nad otroci, večinoma najstniki, ki ob računalnikih preživljajo ves svoj prosti čas. Pojavlja se vprašanje računalniške igre - da ali ne? Odločilen odgovor na to

vprašanje ni v naših močeh. Računalniške igre so tu, so naša vsakdanjost, možnosti, da se jim izognemo, so zelo majhne. Ob računalniških igrah se zastavljajo mnoga vprašanja. Ali računalniške igre odtujujejo? So računalniške igre zgolj vizualne? Ali računalniške igre povzročajo odvisnost?

Dvajsetega novembra 2005 je v Singapurju potekal finale World Cyber Games – WCG. Ta dogodek, ki ga lahko primerjamo s svetovnim prvenstvom katerega koli nam bolj domačega športnega tekmovanja, je privabil nekaj manj kot 40.000 gledalcev, ki so opazovali profesionalno bojevanje v osmih znanih računalniških igrah na 600 – tih računalnikih in 30 – tih xboxih. Nagradni sklad je bil 435.000 dolarjev. Če je WCG primerljiv s svetovnim prvenstvom, je Cyberathlete Professional League World Tour z množico turnirjev skozi leto in s končnim finalom, ki je bil šestindvajsetega novembra, leta 2005, bolj podoben svetovnemu pokalu. Glavna nagrada je bila vredna 150.000 dolarjev. Velika tekmovanja so letos prvič prenašali mediji. Finale CPL je preko spleta v živo prenašala MTV (Joker, 149: 6).

Zadnja Nacionalna raziskava branosti (www.nrb.info) za prvo polletje leta 2005 kaže, da je računalniška revija Joker, ki se ukvarja predvsem z opisi računalniških iger, z 80.000 bralci na prvem mestu priljubljenosti med računalniškimi mesečnimi revijami. Sledijo SWPower z 52.000 bralci, Monitor s 50.000 bralci, Moj Mikro s 45.000 in PC Format z 40.000 bralci. Računalniška revija Joker se uspešno kosa in prehiteva tudi druge mesečne revije. Revija Avto magazin je imela 73.000 bralcev, Playboy 63.000, FMH 41.000, Men' s Health 58.000. Več bralcev so imele samo nekatere ženske revije, kot so Smrklja s 134.000 bralci in Cosmopolitan s 132.000. Na prvem mestu med mesečnimi revijami pa je revija Ognjišče z 270.000 bralci. (www.nrb.info)

Vsi ti podatki kažejo, da računalniške igre niso stvar ozkega kroga ljudi, temveč širše populacije. Podatek, da ima računalniška revija Joker, ki se ukvarja z opisi računalniških iger, 80.000 bralcev, pove marsikaj. Najmanj 80.000 teh bralcev se v Sloveniji zanima za računalniške igre in o novostih na področju računalniških iger. Igranje računalniških iger in spremljanje novosti na njihovem področju bi lahko opredelili kot določen življenjski stil. Računalniške igre so tako več kot vredne širše, z mojega pogleda, sociološke obravnave.

2. TEORETIČNI DEL

2.1 KRATKA ZGODOVINA RAZVOJA RAČUNALNIŠKIH IGER

Zametki računalniških iger se pojavijo s prvimi računalniki okoli leta 1940. Za računalniške navdušence je delo z računalnikom igra, četudi ga uporabljajo v resne namene. Odkar imajo veliki računalniki sposobnost igranja, se programerji z njimi igrajo. Tako so programerji ponudili programe za razvedrilo, kadarkoli je bilo kaj prostega računalniškega časa. Prvi računalniki so bili namreč zelo dragi in zelo izkoriščeni (Curran in Curnow, 1984: 9).

In kakšni so bili ti prvi programi? Najbolj priljubljene so bile razne ponazoritve računalniških slik Miki miške, golih deklet, Mona Lise ... Te računalniške slike so delali z uporabo črk, natipkanih v različnih kombinacijah oziroma ascii - kodah. Programe so vnašali z luknjanimi karticami, ki so računalniku povedale, kaj naj stori. Nastala je slika na tiskalniku. Te slike niso bile plod posebno zapletenega programiranja. Nastale so s trdim delom. Računalničar je moral sam sestaviti celo sliko, črko za črko. Računalniku je prepustil le izpis (Curran in Curnow, 1984: 9).

Zelo zgodaj, med letoma 1940 in 1950, so se začeli razvijati programi za igranje šaha. Zahtevali so veliko načrtovanja in ni jih bilo mogoče narediti kar tako. Pripraviti računalnik za igranje šaha je bilo počasno in dolgotrajno delo. Veliko teh raziskav so naredili na univerzah. Ker je šah primer zapletenega miselnega procesa, so raziskovalci posvetili šahu veliko časa. S tem ko so računalnik učili igrati šah, so spoznavali, kako naj ga učijo razumnega vedenja (Curran in Curnow, 1984: 9).

Zelo dolgo je trajalo, da so računalniki postali dobri v šahu. Leta 1956 je na računalniku Maniac 1 v Los Alamosu v New Mexicu (ZDA) stekla prva računalniška šahovska igra. Da bi olajšali stvar, je računalnik uporabljal šahovnico s 36 namesto s 64 polji. Vseeno je za vsako potezo porabil približno 12 minut. Šahovsko znanje tega programa je bilo primerljivo znanju popolnega začetnika, igralca, ki ima za sabo komajda 20 iger. Naslednje leto je močnejši računalnik IBM 704 že zmožal odigrati celotno partijo na običajni šahovnici. Tako se je teorija iger, strategija načrtovanja in zmagovanja, nezadržno razvijala. Današnji šahovski

programi so že tako izpopolnjeno razviti, da premagujejo tudi velemojstre (Curran in Curnow, 1984: 11).

Na razvoj računalniških iger pomembno vpliva William A. Higinbotham, ki leta 1958 izdela računalniško igro Tennis for two. V Brookhaven National Laboratory (ameriški jedrski raziskovalni laboratorij), kjer je bil zaposlen, je opazil, da se ljudje, ki so obiskovali vsakoletne dneve odprtih vrat, dolgočasijo ob pogledu na statistične in enolične fotografije opreme. Zato je s pomočjo majhnega analognega računalnika prikazal trajektorije gibljive žogice na osciloskopu. Zlasti pomembno je bilo, da je obiskovalcem omogočil, da so na gibanje žogice sami vplivali. Pri tem mu je pomagal tehnični izvedenec Robert V. Dvorak, ki je sestavil napravo. V treh tednih sta sestavila igralni sistem in ga poimenovala Tennis for two. Igra je postala velik hit in ljudje so v vrsti stali ure in ure, čakajoč svojih pet minut, navkljub slabi zmogljivosti in samo petpalčnem ekranu (Hunter, 1998-2001).

Igra je predstavljala dvodimenzionalni tenis. V levem in desnem kotu ekrana sta stala dva igralca, ki ju je predstavljala pokončna odebeljena črta. Na sredini je bila črta, ki je predstavljala mrežo. Žogica se je odbijala od črte na dnu osciloskopa. Igralni sistem je vključeval še dve škatli z gumbom, s katerim se je dalo odbijati žogico na nasprotno stran, in s kontrolorjem, s katerim se je premikalo igralca. Na voljo je bil tudi že reset gumb, ki je omogočal, da se igra znova zažene (Hunter, 1998-2001).

Leta 1959 se igra, tokrat s posodobitvami, znova pojavi. Posodobitve so vključevale večji ekran in prilagodljivo gravitacijo, ki je obiskovalcem dajala občutek, kako bi izgledala igra tenisa na različnih planetih. Higinbothamu se je njegova ideja zdela preveč očitna, zato je ni tržil in zaščitil (Hunter, 1998-2001).

Prvo resnično pravo video igro ustvarijo programerji na MIT, ki so se poimenovali Tech Model Railroad Club. S prihodom novega računalnika Digital Equipment Corporation PDP-1 se pojavi ideja ustvariti program, ki bi znal izkoristiti vse prednosti tega novega računalnika PDP-1. Tako Wayne Witanen, J. Martin Graetz in Steve Russell, kot glavni programer, ustvarijo igro Spacewar (Hunter, 1998-2001).

Spacewar je igra o dveh vesoljskih ladjah, z omejeno količino goriva, ki se med seboj bojujeta za prevlado v vesolju. Ladji se imenujeta Wedge in Needle, po njuni obliki in se obstreljujeta

z izstrelki. Pri izdelavi programov Stevu Russlu pomagajo številni programerji. Alan Kotok s svojo "sin-cosin rutino", Dan Edwards razvije natančne gravitacijske efekte, Martin Graetz razvije možnost, imenovano hyperspace, ki ladji omogoči, da se naključno pojavi drugje na zaslonu, Peter Samson pa igri doda realistično ozadje zvezdnega polja. Do pomladi leta 1962 je igra končana in povzroči pravo senzacijo na dnevu odprtih vrat univerze MIT. Avtorji morajo, da bi omejili čas igranja, uvesti sistem točkovanja (Hunter, 1998-2001).

Ker igra postane zelo velik hit, jo začno uporabljati tudi na drugih univerzah in v laboratorijih in s tem predstavljajo zmogljivosti PDP-1 računalnika. Steve Russel, podobno kot pred njim Willy Higinbotham, ne patentira svojega in dela ekipe. Mogoče je razlog tudi v tem, da celotni sistem igre Spacewar teče na računalniku, ki ima velikost hladilnika. Njegova cena pa je približno 120.000 ameriških dolarjev. Obširno javno predvajanje in dejstvo, da Russel svojega dela ne patentira, pripomore k temu, da igra postane ena najbolj kopiranih idej v zgodovini video iger. K zgodovini pa sta prav tako prispevala dva zasvojenca z igro Spacewar, ki sta sestavila prvo igralno palico (joystick), ki je zamenjala kontrolno ploščo v originalnih igrah (Hunter, 1998-2001).

Naslednjih nekaj let so se igre razvijale predvsem v smeri arkadnih avtomatov, ki so stali v kotih barov, pubov, gostiln in arkadnih igralnic. Leta 1976 Fairchild Camera and Instrument izdajo prvi programabilni video igralni sistem. Beseda programabilni pomeni to, da igralni sistem omogoča menjavanje različnih iger s pomočjo ROM plošč, ki vsebujejo vsaka različno igro. Ta igralni sistem je prvotno znan kot VES (Video Entertainment System). Prodajajo ga za 170 ameriških dolarjev (Hunter, 1998-2001).

Leta 1972 Nolan Bushnell ustanovi podjetje Atari. Ta se sprva ukvarja z izdelavo igralnih video avtomatov. Kasneje pa se s prvimi prototipi vmeša v tekmovanje za najboljšo programabilno igralno konzolo. Leta 1977 izdajo svojo konzolo, ki se imenuje Atari VCS (Video Computer System). Atari VCS so priloženimi 9-imi različnimi igrami prodajali za 250 ameriških dolarjev. Sprva niso imeli nobenega dobička (Hunter, 1998-2001).

Prelom doživijo leta 1980. Atari postane prvo podjetje, ki licencira arkadno igro. Igra Space Invaders, ki jo izdelava japonski programer Taito, postane največji hit v ZDA. Ljudje množično hitijo v trgovine kupovat sistem Atari VCS, da bi lahko igrali igro Space Invaders. Družba Atari zasluži okoli 100 milijonov ameriških dolarjev. Naslednji dve leti Atari popolnoma

dominira na trgu video iger. Prodajo preko 25 milijonov enot Atari VCS, kar jim prinese preko 5 milijard ameriških dolarjev dobička. Kasneje enoto VCS preuredijo in poimenujejo Atari 2600. Za sistem Atari 40 različnih proizvajalcev izdela preko 200 različnih iger. Prodanih je približno 120 milijonov ROM enot. Po svetu se pojavi 55 kompatibilnih sistemov za igranje iger. Atari zavzame 2/3 celotnega tržišča. Klub prodorom nekaterih drugih proizvajalcev (Amiga, Commodore, Spectrum) obdrži vodstvo vse do pojava prvega osebnega računalnika in s tem iger za osebni računalnik (Hunter, 1998-2001).

Leta 1980 zakonca Ken in Roberta Roberts ustanovita družbo, imenovano On-Line Systems. Kmalu izdata prvo igro za osebni računalnik Apple II., imenovano Mystery House. To je prva igra, ki kombinira tekst z grafiko. V igri, ki je zelo podobna kriminalki Agathe Christie, igralec raziskuje hišo, išče zaklade in se izogiba smrtonosnim pastem. Zakonca Roberts se nato preselita v Californijo, preimenujeta podjetje v Sierra On-Line in izdelata še 20 iger za osebni računalnik Apple II (Hunter, 1998-2001).

Leta 1983 IBM prosi Sierro, naj zanj izdela igro. Z 700.000 ameriških dolarjev stroškov in ekipo šestih programerjev Sierra izdela igro Kings Quest. Igra je za takratne čase omogočala igralcu neverjetno 16 - barvno CGA 3D grafiko. Igralec skozi igro vodi lik Sira Grahama, ki mora za svojega kralja Edwarda poiskati tri zaklade kraljestva Davenport. Igra doživi neverjeten uspeh. Prodajo več kot 2.7 milijona kopij, sledi ji pa še osem nadaljevanj (Hunter, 1998-2001).

Skozi leta Sierra On-Line izda še več iger in vse doživijo velik uspeh. Leta 1986 tako izide Space Quest, ki ji sledi še šest nadaljevanj. Leta 1987 izide Leisure Suit Larry, ki je izdelana po tekstovni avanturi, imenovani Softporn, iz leta 1982. Še poseben uspeh doživi igra med pisarniškimi uslužbenci. Vsebuje tudi tipko Boss, ki v trenutku izbriše ekran, če se nepričakovano pojavi šef. Tem uspešnim igram sledi Police Quest. Sierra postane sinonim za odlične grafične pustolovščine (Hunter, 1998-2001).

Leta 1987 se pojavi firma LucasFilm, ki se kasneje preimenuje v LucasArts. Ta postane z igrami, kot so Manic Mansion, Monkey Island, Indiana Jones ..., močan nasprotnik Sierri. V teh igrah se pojavi "point and click" uporabniški vmesnik (Hunter, 1998-2001).

Zgodovino igranja računalniških iger bi lahko strnili na tri obdobja: osemdeseta leta, devetdeseta leta ter leto 2000 in naprej (Carlson, 2000).

V osemdesetih letih se je začelo z računalniško igro PONG, nadaljevalo pa z arkadnimi igrami, ki so se pojavile v skoraj vseh gostilnah, barih, pubih in lokalih z igrami. Naslednice PONG-a so bile Defender, Pac Man, Asteroids, Space Invaders ... V gospodinjstvih so se začele pojavljati tekstovne in grafične pustolovščine, kot je npr. igra Ultima in vsa njena nadaljevanja. Pojavijo se številne nove produkcijske hiše, ki izdelujejo igre. LucasArts, Psygnosis in Microprose so zagotovilo, da bodo računalniške igre prišle v naslednjo dobo (Carlson, 2000).

Začetke devetdesetih let zaznamujeta igri Castle Wolfenstein in Doom. Pojavijo se številne nove hiše (Blue Sky, Bullfrog, Origin, Westwood) s številnimi novimi idejami, kako izboljšati program igre, grafiko, pripovedovanje zgodbe in novi uporabniški vmesnik. Te hiše izdajo številne uspešne igre, ki vsaka zase predstavljajo neko novo smernico. Če nastejem samo nekaj teh iger: Dune 2, Syndicate, Alone in the Dark, The Lost Vikings ... Nove smernice, ki težijo k še boljši grafiki, boljšemu vzdušju ..., še posebej začrtajo strelske igre. Najprej Castle Wolfenstein, nato oba dela Doom-a, še posebej pa Quake in njegova nadaljevanja. Predvsem igri Doom in Quake na novo sprožita industrijo proizvodnje in izdelovanja računalniških iger (Carlson, 2000).

Za obdobje od leta 2000 naprej lahko rečemo, da industrija računalniških iger po zaslužku že prehiteva filmsko industrijo. Igre nudijo fantastično 3D vzdušje, ki zlahka pridobiva vse več privržencev. Z razvojem na področju računalništva se enakomerno razvijajo tudi računalniške igre. Zmogljivejši računalniki, boljše grafične kartice omogočajo lepšo, bolj realistično grafiko. Ta pa pričara popolnoma nov svet v računalniških igrah. V računalniških igrah je sedaj že možno prikazati navidezni svet, ki ga je zelo težko ločiti od resničnega. V računalniški igri Half – Life 2, ki jo krasi še posebej lepa grafika, dobiš občutek, da je navidezno mesto, v katerem se nahajaš, resnično. V seriji iger Grand Theft Auto, kjer z različnimi vozili raziskuješ Los Angeles, je mesto v računalniški igri pomanjšan model resničnega mesta. Vse stavbe, ulice, četrti in različni deli mesta, ki jih lahko opaziš v računalniški igri, obstajajo tudi v resničnem, dejanskem mestu. Računalniki so postali tako zmogljivi, da različnim programerjem omogočajo marsikaj. Ni videti, da bi se razvoj na

področju računalništva ustavil, zato je težko napovedati, kaj se bo zgodilo v prihodnosti. Verjetno bodo imele računalniške igre še bolj realistično in osupljivo grafično podobo.

2.2 RAZVRŠČANJE RAČUNALNIŠKIH IGER

Danes ne poznamo niti ene splošno veljavne klasifikacije na področju razvrščanja računalniških iger. The Art of Computer Game Design, knjiga načrtovalca računalniških iger Chrisa Crawforda, je vse do danes edino klasično delo s področja razvrščanja in urejanja računalniških iger. Leta 1982, ko je ta knjiga nastala, večina žanrov niti še ni bila razvita. Poleg tega se, še posebej v zadnjem času, številni žanri prepletajo. Zelo dober primer mešanja žanrov je igra Warcraft 3, založnika Blizzard Entertainment, ki velja za akcijsko fantazijsko vojaško starteško igro z elementi FRP. Crawford je računalniške igre razdelil na dve skupini, na akcijske in strateške, s številnimi podskupinami.

Glede na lastne izkušnje igranja računalniških iger menim da obstajajo določene, večji množici prepoznavne zvrsti računalniških iger. Sam bi računalniške igre, glede na različne zvrsti, razdelil na strategije, arkade, prvoosebno strelske, simulacije, pustolovščine, športne, FRP, na računalnik prenešene družabne igre in abstraktne miselne igre. Med vsemi temi različnimi skupinami računalniških iger obstajajo še številne podskupine. To razdelitev sem opravil sam, glede na večletne izkušnje, ki sem jih pridobil ob igranju različnih računalniških iger, in s pomočjo računalniške revije Joker, ki se ukvarja z opisi računalniških iger. Ta razdelitev se mi zdi smiselna in mislim, da v njej lahko najdejo svoje mesto številne različne računalniške igre.

Poleg delitve na različne zvrsti lahko računalniške igre razdelimo tudi glede na način igranja. Računalniške igre lahko igramo samostojno, preko interneta ali pa tako, da s kabli med seboj povežemo več računalnikov.

2.2.1 DELITEV GLEDE NA ZVRST

2.2.1.1 STRATEGIJE

Strategije so pogosto narejene na podlagi zgodovinskih dogodkov. Poznamo različne vrste strategij. Pri realno časovnih strategijah igralec vodi množico enot na bojnem polju. S svojo državo, civilizacijo mora skozi igro doseči (gospodarski) napredek. V večini primerov se ta napredek kaže skozi bolj razvito vojaško tehnologijo od računalniškega nasprotnika. Primeri dobrih realno časovnih strategij so Warcraft, Dune 2, Red Alert, Age of Civilizations ...

Za potezne strateške igre je značilno, da čas poteka ali zelo počasi ali pa igralec sam določi, kdaj se naj čas pomakne naprej. Igralec sam nima neposrednega nadzora nad dogajanjem. Lahko le določi pogoje, pod katerimi se bodo dejanja izvršila. Igralec nastopa v igri kot neka vseprisotna entiteta. Primeri kakovostnih poteznih strateških iger so Sid Mayers Civilization, Sim City, UFO: Enemy Unknown, Rome: Total War ...

2.2.1.2 ARKADE

Z arkadami se je verjetno srečal že vsak izmed nas. Za arkade je značilen tretjeosebni pogled. Dogajanje v arkadah vključuje zelo dosti skakanja iz ene platforme na drugo, plezanja, teka, streljanja, sabljanja ... Predvsem skoki morajo biti tukaj zelo natančni. Arkade so sestavljene iz številnih sob. V sobi, kjer se nahajamo moramo z uporabo različnih predmetov, skakanja, plezanja, streljanja in številnih drugih sposobnosti in zmožnosti, ki jih ima naš računalniški junak, rešiti določeno uganko. Rešitev nam omogoča, da se pomaknemo v naslednjo sobo in s tem na naslednji težavnostni nivo ali stopnjo. Z večanjem števila sob, ki smo jih rešili, se pomikamo na vedno višjo težavnostno stopnjo in uganke v sobah postajajo vse težje in kompleksnejše. Bolj ko se premikamo proti koncu, bolj je naš uspeh odvisen od številnih zelo natančno preračunanih gibov, s katerimi usmerjamo našega junaka. Naš uspeh v arkadah temelji na številnih neuspešnih poskusih in raziskovanju različnih možnosti. Primeri najbolj znanih klasičnih arkad so Prince of Persia, Sonic the Hedgedog, Mario, Tomb Raider ...

2.2.1.3 PRVOOSEBNE STRELSKE RAČUNALNIŠKE IGRE

V prvoosebnih strelskih računalniških igrah se igralec znajde sam proti vsem. Z uporabo različnega, predvsem strelskega orožja, se prebijamo skozi igro. Tukaj, ravno tako kot pri arkadah, nadziramo en sam lik, ki je naša impersonacija. Osnovni cilj teh iger je zgolj preživetje, čeprav v večini primerov igralec, s tem ko preživi, reši cel svet. Značilna je zelo realistična podoba nasprotnikov, orožja, dogajanja in namišljenega sveta, v katerem se kot računalniški karakter nahajamo. Dosežki na področju računalništva najbolj pridejo do izraza v strelskih igrah, saj boljše grafične kartice omogočajo natančnejši prikaz nasprotnikov in okolja, v katerem se nahajamo. Predvsem pa omogočajo bolj realistični prikaz eksplozij, streljanja, umiranja nasprotnikov in njihove krvi. Kri, kri, še enkrat kri in »razčefuk« je bistvo strelskih iger. Z uporabo različnega strelnega orožja moramo uničiti »vse, kar leze in gre«. Ko pobijemo vse, kar imamo na muhi puške, se premaknemo v naslednjo sobo, stavbo ali pokrajino in tukaj znova uničimo vse, kar vidimo. Najbolj znane prvoosebne strelske igre so Return to Castle Wolfenstein, Doom, Quake, Half-Life, Max Payne, Medal of Honour ...

2.2.1.4 SIMULACIJE

Pri simulacijah poglobljeno nadziramo upravljanje določenega vozila, npr. letala, podmornice, helikopterja ... Pri teh igrah lahko vsaj približno spoznamo, kako upravljati določeno vozilo, ki ga v realnem življenju nimamo možnosti voziti. Običajno lahko nadzorujemo draga in znana vojaška letala, podmornice, helikoptere ... Simulacije se od vseh različnih zvrsti računalniških iger najbolj približajo realnosti, saj upoštevajo različne fizične zakone. V nastavitvah teh vrst iger si lahko ponavadi sami določimo stopnjo težavnosti upravljanja določenega vozila. Lahko si nastavimo, da je vozilo že v gibanju, mi pa ga usmerjamo proti nasprotniku ali kakšnemu drugemu cilju. Tisti, ki igrajo simulacije, si verjetno ne pustijo vzeti užitka, da sami nadzorujejo še najmanjšo malenkost pri upravljanju. Najbolj znane simulacije so več nadaljevanj Flight Simulator-ja, Comanche, IL-sturmovik ...

2.2.1.5 PUSTOLOVSKE RAČUNALNIŠKE IGRE

Pustolovske računalniške igre so bile sprva tekstovne, kmalu pa so dobile grafično podobo in veliko privržencev. V njih z enim ali več liki, ki jih upravljamo, raziskujemo in odkrivamo razna področja. Navdih so dobile po pustolovskih filmih, še posebej po Indiani Jonesu. V teh

igrah je veliko ugank, ki jih moramo rešiti s pravilno uporabo raznih predmetov. Pustolovske igre so bolj umirjene, v njih ni veliko akcije. V pustolovščini ima največji pomen dobra zgodba, ki jo razkrivamo počasi, s premišljeno uporabo predmetov v računalniškem okolju, v katerem se nahajamo. Ravno zaradi tega, ker v pustolovščinah ni toliko akcije in posebnih grafičnih učinkov kot v strelskih igrah, jih dandanes skorajda ni več. Najbolj znane pustolovščine so Leisure Suit Larry, Secret of the Monkey Island, Alone in the Dark, Simon the Sorcerer ...

2.2.1.6 ŠPORTNE RAČUNALNIŠKE IGRE

Že samo ime pove, kaj se dogaja v športnih računalniških igrah, ki so simulacija raznih športov. Najbolj znano računalniško podjetje na področju športnih računalniških iger je EA Games s svojimi serijami iger NHL Hockey, FIFA Football, NBA Live, NFL ... Računalniške igre podjetja EA Games imajo licence športnih zvez. Obstajajo pa tudi zelo dobre športne računalniške igre, ki niso licenčne, kot npr. Pro Evolution Soccer ali Ski Jump Deluxe. Med športne računalniške igre bi uvrstil tudi razne dirkalne igre, kot so MotoGP, F1, Colin McRally, Need for Speed ...

2.2.1.7 FRP RAČUNALNIŠKE IGRE

Pri FRP ali First Personal Role Playing Game z likom raziskujemo razne fantastične dežele, se prebijamo skozi številne nevarnosti in premagujemo razne nenavadne sovražnike. Te računalniške igre so podobne pustolovščinam, saj jih krasi zelo dobra zgodba, ki jo počasi spoznavamo, le da so mnogo bolj akcijsko naravnane. Z računalniškim likom, ki je na začetku neoborožen ali zelo slabo oborožen, se potepamo v domišljajskem svetu, kjer spoznavamo številne prijatelje, nenavadne like in tudi sovražnike. Naš lik se postopoma krepi in postaja močnejši, s tem pa postane zmožen boja s številnimi različnimi sovražniki. Boljše FRP računalniške igre so Diablo II, Gothic, Dungeon Siege, serija Ultima, Baldur's Gate ...

2.2.1.8 NA RAČUNALNIK PRENESENE DRUŽABNE RAČUNALNIŠKE IGRE

Na računalnik prenesene družabne računalniške igre so predvsem šah, monopoli, risk, tarok, poker ... Skratka, vse igre, ki jih ponavadi igramo s prijatelji. Te igre lahko igramo sami proti računalniku, lahko pa jih igramo tudi preko interneta s prijatelji ali popolnimi neznanci. Če

igramo te igre sami proti računalniku, nam je to lahko dober trening, saj se lahko iz igranja proti računalniku marsikaj naučimo. Preko interneta lahko igramo družabne računalniške igre z nasprotniki z različnimi stopnjami znanja in različnimi stili igre. Če nimamo možnosti igranja s prijatelji in si zelo želimo, da bi igrali določeno družabno igro, je računalnik lahko dobra možnost.

2.2.1.9 ABSTRAKTNE MISELNE RAČUNALNIŠKE IGRE

Za abstraktne miselne računalniške igre je značilno, da moramo skrbno premisliti, kako rešiti določen problem. Tempo igranja v miselnih računalniških igrah je počasen, saj moramo načrtovati vsako našo potezo. Kljub temu so lahko miselne računalniške igre zelo zabavne in sproščujoče. Najbolj znane abstraktno miselne računalniške igre so Lemmings, Sokoban, The Lost Vikings, Tetris, Mah-Jong ...

2.2.2 DELITEV GLEDE NA NAČIN IGRANJA

2.2.2.1 SOLO NAČIN

Solo ali puščavniški način je najbolj običajen način igranja. V puščavniškem načinu računalniško igro igramo sami. Zaženemo igro, sledimo zgodbi, počasi igramo in slej ko prej pridemo do konca. In tu se solo način konča.

2.2.2.2 LAN (local area network) NAČIN

Način lan je naslednja stopnja v načinu igranja računalniških iger. Ko enkrat končamo računalniško igro v puščavniški obliki, običajno ni več užitek še enkrat od začetka igrati isto igro, ki smo jo že dobro spoznali. Lahko pa s kabli povežemo več računalnikov in s prijatelji ali z drugimi ljubitelji določene igre igramo računalniško igro skupaj. Tukaj imamo na izbiro več možnosti. Ena je, da s soigralci igramo proti računalniku. Običajno pa igralci tekmujejo drug proti drugemu. Številne, še posebej strelske igre, tako nudijo užitek še dolgo potem, ko smo jih končali v puščavniškem načinu. Nekaj popolnoma drugega je, če igraš igro sam ali pa se s soigralci podiš in skrivaš v temačnih hodnikih.

2.2.2.3 IGRANJE PREKO INTERNETA

Povsem običajno je postalo, da lahko računalniške igre igramo preko interneta. Vse več je računalniških iger, ki so namenjene le igranju preko interneta, kot so npr. World of Warcraft, Guild Wars, Battlefield 1942 ... S širjenjem dostopa do interneta je postalo zelo priljubljeno masovno igranje domišljjskih vlog (MMORPG-Massively Multiplayer Online Role Playing Game). Gre za igre, ki temeljijo na neprestano spreminjajočih se virtualnih domišljjskih svetovih, kjer se nenehno dogaja ogromno zanimivih stvari. V virtualni fantazijski deželi se naenkrat potika od nekaj deset tisoč do milijon in več obiskovalcev. Posameznik je tukaj, za razliko od solo variante, malo vreden. Praviloma se posamezniki združujejo v skupnosti in maloštevilne odprave, potem pa skupaj raziskujejo navidezno deželo, rešujejo princeske, se bojujejo s pošastmi ...

Kaj je hujšega, kot da so med tvojim neplodnim ždenjem v šoli ali službi tovariši brez tebe izbojevali veličastno bitko proti velikanom, uplenili nepojmljive zaklade in za nameček zavzeli grad nasprotnega klana? (Tomšič, 2005)

Domišljjske omrežne igre so zelo nalezljive in hitro se lahko zgodi, da oseba postane odvisna od njih. Temeljna značilnost domišljjskih iger je postopno razvijanje računalniškega lika. Da računalniški lik, ki je lahko barbar, paladin, čarovnik, strelka ali kaj drugega, postane npr. barbar stopnje 90, je treba podrobno raziskati domišljjsko deželo, rešiti številne bolj ali manj plemenite naloge in premagati številne sovražnike. Na nekatera področja računalniške fantazijske dežele se z računalniškim likom, ki ni dovolj močan oziroma ni še dosegel dovolj visoke stopnje, ni možno podati, ker so nevarnosti tam zanj prehude. Zato je treba ure, dneve graditi in izboljševati svoj lik, da lahko postane zmožen velikih dejanj. Pri omrežnih domišljjskih igrah je vse to še bolj izrazito, ker nihče noče, da bi zaostal za člani svoje skupine, za prijatelji, s katerimi se potika po nevarni deželi, in tako postal izločen iz skupine. Tipičen primer takšne računalniške igre in ena od računalniških iger, ki je zaznamovala leto 2005, je World of Warcraft, ki so jo prodali v več kot 5 milijonih izvodih (Joker 150: 31), kar je svojevrsten rekord. Omrežne igre in še posebej omrežne domišljjske igre bi lahko zaznamovale prihodnost računalniških iger.

2.3 RAČUNALNIŠKE IGRE IN DRUGI MEDIJI

2.3.1 RAČUNALNIŠKE IGRE IN KNJIGE

Za računalniške igre trdijo tisti, ki jih niso nikoli igrali, da so brez domišljije, v njih je vse točno določeno, priti moraš skozi igrico, pobiti čimveč sovražnikov in zmagati, da na koncu ostaneš v zadnji sobi, na najvišji stopnji - čisto sam. Poglejmo sedaj primer knjige. Bereš jo čisto sam, prebiti se moraš skozi jo od prve do zadnje strani, natančno po tistem vrstnem redu, kot si ga je zamislil pisatelj. In ko prideš do konca, si zmagal in spet ostaneš sam. To seveda ni res. Ne pri računalniški igri ne pri knjigi ne ostaneš sam. Bogatejši si za številna nova spoznanja. S prijatelji se lahko pogovarjaš o doživetem. Prednost je celo na strani računalniške igre, saj knjige ne moreš brati skupaj z drugimi, medtem ko računalniško igro lahko skupaj s prijatelji igraš preko modema (Novak, 1998).

Računalniške igre so izjemno barvite, bogato ilustrirane in tridimenzionalne. Predvsem pa so ravno tako napete kot knjige, s tem da bralec knjigo pasivno podoživlja, medtem ko računalniško igro lahko aktivno igra. Računalniška igra je tudi v veliki meri odvisna od odločitev igralca, ne le od programa (Novak, 1998).

Računalniška igra ni ne film ne knjiga, temveč temelji na drugačni obliki reprezentacije, ki namesto gledalca in bralca pri filmu in knjigi postavlja v središče igralca kot kar se da dejavnega uporabnika. Slednji gleda, posluša in bere (navodila ali tekstne objekte, ki so del igrinega scenarija), toda ob tem tudi igra. Igralec računalniške igre je intenzivno potopljen v okolje igre, ki od njega zahteva stalne interakcije, nagle posege in takojšnje odgovore na zahtevo kompleksnega, v živo se spreminjajočega sveta igre. Soočen je z izhodiščnim stanjem rizične neurejenosti, ki je praviloma pospremljena z grožnjami različnih izvorov (Strehovec, 2003: 278).

Ta izvorna neurejenost se igralcu razodeva kot naloga in izziv za njegove posege, akcijo. V svet, ki je izrazito antagonističen, skuša vnesti urejenost. Pri tem pa se mora spopasti s stoterimi nalogami, ki so povezane s premagovanjem ovir, z reševanjem izvirnega konflikta in z blokiranjem nasprotnikovih protiakcij. Igralec računalniške igre nima veliko časa za odlašanje, prestavljanje nalog na pozneje. Tega "pozneje" sploh ne sme poznati, ker bi sicer

deloval kot neuspešen igralec. Igralec je intenzivno v prav posebnem času, času računalniške igre, za katerega je značilno, da ima šibko preteklost in komaj slutečo prihodnost, zato pa toliko bolj "obsežnejšo" sedanost (Strehovec, 2003: 279).

Računalniška igra ni zgodba, že naslikana slika ali posnet film. Pri njej ni tistega "nekoč je bilo" oziroma je takšen narativni moment samo podrejena enota dominantne strukture igre, ki se ne izčrpa v pripovedovanju o tem, kaj se je zgodilo, temveč temelji na oblikovanju zgodbe v realnem času, se pravi, na njenem sprotne sestavljanju. Za potek igre je ključen ta "zdaj", prav sedanja reakcija in interakcija igralca. Z uničevanjem ovir in s premagovanjem sovražnika uničuje, metaforično rečeno, tudi preteklost, briše jo kot nebistveno, v ospredje pa postavlja sedanost (Strehovec, 2003: 279).

Okolje računalniške igre je aranžirano tako, da stimulira občutek daljinske prisotnosti, se pravi občutek biti tam sredi akcije, v kateri igralec prevzame vloge, teče, dirka, premaguje ovire, skače in predvsem s strelnim orožjem uničuje nasprotnika. Lahko tudi v, kar se da, krvavi obliki, kar je značilnost igre Quake. Biti tam, pomeni biti v zaslonu, v njegovem responzivnem okolju čistih akcij, ki vodijo bodisi k napredovanju v igri, v osvajanju njenih novih, zahtevnejših nivojev bodisi k neuspehom, ki pogosto povzročajo prave frustracije. Neuspešen igralec, med igro intenzivno potopljen v svet akcij in prevzet od njih, je pri tej dejavnosti lahko zavržen bolj boleče in v bolj drastični, izključujoči obliki kot v primeru, ko deluje kot neuspešen bralec knjige ali slab gledalec filma (Strehovec, 2003: 283).

Ravno tako kakor knjige lahko računalniške igre širijo naša obzorja. V njih imamo zgodbo, ki so jo napisali ustvarjalci, prikazujejo zgodovinske, geografske in razne druge podatke. S tem netijo našo domišljijo, saj je ponekod treba dobro premisliti, da najdeš pravo rešitev za nadaljnje odvijanje zgodbe (Novak, 1998).

Razlika med knjigo in računalniško igro ter tudi filmom, televizijo, gledališčem je samo v nosilcu medija, torej v tehniki. Vsepovsod gre za pripovedovanje zgodbe. S tem da je pripovedovanje zgodb preko računalnika še v povojih, knjiga pa je najstarejša in zato najbolj dognana oblika pripovedovanja zgodb. V besedni umetnosti smo prišli od vrača, ki je pri ognju pripovedoval zgodbe, do tega, da bo vsakdo lahko svoje zgodbe brez posrednikov s pomočjo računalnika poslal v vseh jezikih med ljudi. Če pogledamo na zadevo s tega zornega

kota, se za književnost ni bati. Sentimentalno se sicer lahko bojimo za knjigo kot predmet, pripovedovanje zgodb pa ostaja večno (Novak, 1998).

2.3.2 RAČUNALNIŠKE IGRE IN FILMI

Industrija računalniških iger že nekaj let prinaša več dobička kot filmska industrija. Cena kino vstopnice je sicer neprimerno nižja od cene posamezne igre, vseeno pa so leta 2002 igre prinesle v svetovnem merilu 21 milijard dolarjev skupnega prihodka, filmi v kinematografih pa le 9.2 milijarde. Industrija računalniških iger in filmska industrija postajata vse bolj povezani. Za to povezavo celo obstaja skovanka Siliwood (računalniške igre + filmi = Siliwood) (Šetina, 2004).

Na trgu se pojavlja vse več iger, v katerih se s svojimi podobami ali glasovi pojavljajo znani filmski igralci. Znani scenaristi in režiserji vse pogosteje sodelujejo pri izdelavi računalniških iger. Naslednji način sodelovanja med Hollywoodom in računalniškimi igrami je ta, da se številne uspešne igre, kot recimo Mortal Kombat, Street Fighter, Tomb Raider, Resident Evil, Alone in the Dark, Doom prenesejo tudi na filmsko platno. Kakovost teh filmov je sicer zelo slaba, a vseeno producentom prinašajo dobiček.

Sodelovanje poteka tudi v obratni smeri. Vse več filmov, še posebej filmski hiti, slej ko prej dobijo svojo podobo tudi v računalniški igri. Tudi računalniške igre, ki so narejene po filmih so praviloma zanič, se pa najde kakšna svetla izjema kot King Kong, Lord of the Ring: The Return of the King, številne igre, ki so narejene po filmski seriji Star Wars, nekaj pustolovščin, ki jih je navdihnil Indiana Jones, in še kaj bi še našlo. Nažalost velja pravilo, ko je film ali računalniška igra na vrhuncu priljubljenosti, hočejo producenti skovati čim večji dobiček od izdelka. Eden od načinov, da to storijo, je da čim prej na filmsko platno vržejo uspešno računalniško igro, ne glede na kakovost na hitro narejenega izdelka, in obratno, da čim prej naredijo računalniško igro uspešnega filma.

Zaradi množice posebnih efektov v filmih lahko dobimo občutek, da gledamo računalniško igro na velikem platnu. Vse več filmskih prizorov je računalniško narejenih ali obdelanih po snemanju. Navsezadnje je zaradi pomanjkanja izvirnih idej vse več neumnih in zanič filmov, ki dajejo občutek, kakor da bi na filmskem platnu gledali slabo računalniško igro. Po drugi strani pa zmogljivejši računalniki omogočajo računalniškim igram zelo realistično podobo. Če

računalniško igro spremlja še dobra zgodba in nudi dobro igralnost, je lahko zadetek v polno. Vse to vodi k vse manjšim mejam med filmom in računalniško igro. Skratka, filmska in industrija računalniških iger sta medsebojno zelo prepleteni in vse kaže, da se bo sodelovanje med tema dvema medijama v prihodnosti samo še okrepilo.

2.4 RAZLOGI ZA IGRANJE RAČUNALNIŠKIH IGER

Za računalniške igre je, opazovano s strani uporabnika-igralca, bistven koncept potopitve (immersion), ki temelji na prepričljivi kibernetiki komunikaciji, utemeljeni na "feed-backu", med igralcem in računalnikom kot pametnim strojem. Računalnik namreč kar se da naglo, skorajda sočasno, odgovarja na vse aktivnosti igralca, kar izzove njene nove reakcije in ponovne, stimulative odgovore računalnika. Računalnikovi nagli odgovori, povezani s spremembami v okolju, ki se odpirajo kot naloge za uresničitev igralčevih možnosti, so tisti, ki močno priklenejo in stimulirajo igralca. Prav tako so zanj zelo privlačni tudi scenariji igre, še posebej pri takšnih, ki igralcu omogočajo, da se poistoveti z junakom ali junakinjo na zaslonu. Iznenada je v središču sveta, sestavljenega iz množice majhnih zgodb, ki jih sam združuje v obsežnejšo in smiselnejšo celoto (Strehovec, 2003: 286).

Velika privlačnost računalniških iger temelji tudi na fantastični arhitekturi igerskih pokrajin, ki je členjena na tunele, koridorje in zapletene prehode med različnimi nivoji umetnih svetov. Igralec se nenadoma znajde v visoko adrenalinskih stanjih, ki so povezani z njegovim povsem negotovim položajem znotraj nove prostorske geometrije in spremenjene sintakse časa. (Igersko) simulacijo kreativnega občutka popolne negotovosti in izgubljenosti v dani resničnosti ne more nikoli doživeti v taki kompleksnosti. Na filmu si ga sicer lahko ogleda, toda tam sam ni neposredno udeležen (Strehovec, 2003: 287).

2.4.1 MOTIVACIJSKI DEJAVNIKI

Zakaj ljudje igramo računalniške igre? Kaj nas vzpodbuja k temu? Kaj dela igro zanimivo? Cris Crawford, eden od glavnih mislecev na področju računalniških iger trdi, da je glavni razlog za kakršnokoli igranje učenje. Ta motivacija je lahko nezavedna, ni pa zato nič manj pomembna.

Ko gledamo mlade mucke, kako se igrajo, nam je to lahko zelo zabavno. Mlade mucke skačejo druga po drugi, se pretepajo, lovijo druga drugo, se skrivajo v travi, prežijo druga na drugo ali mogoče na kakšnega metulja, uživajo v svoji brezskrbni igri. Ta na prvi pogled nedolžna igra pa jih pripravi za kasnejše življenje, na skrivanje, prežanje na plen in lovljenje le - tega. Igra jih tako nauči osnovne življenjske veščine (Crawford, 1982).

Učenje skozi igro je prisotno samo pri višje razvitih živalskih vrstah, samo pri pticah in sesalcih. Znanstveniki niso še opazili, da bi se ribe, insekti, plazilci, reptili ..., učili skozi igro. To dokazuje, da je igranje nujno povezano z velikostjo možganov, inteligentnostjo in s sposobnostjo učenja. Igranje je tako pomemben dejavnik pri razvoju številnih organizmov. Igranje je učenje (Crawford, 1982).

Poleg tega nezavednega pa obstajajo tudi številni drugi dejavniki za igranje, ki imajo mogoče dosti večji pomen za posameznika. Ti motivacijski dejavniki so potreba po fantaziji/domišljiji, možnost neupoštevanja družbenih pravil (v igri), dokazovanje/potrjevanje, vzpodbujanje družabnosti, vaja in potreba po spoznavanju/prepoznavanju (Crawford, 1982).

2.4.1.1 BEG V FANTAZIJSKI/DOMIŠLJIJSKI SVET

Eden od najpomembnejših dejavnikov za igranje računalniških iger je beg v fantazijski/domišljijijski svet. Ravno tako, kakor knjige in filmi, lahko tudi računalniške igre odnesejo igralca daleč stran od vsakdanjega sveta, v katerem živi. V tem svetu lahko igralec popolnoma pozabi na vse moreče stvari in svoje težave v realnosti. Tudi če igralec nima nobenih težav v vsakdanjem svetu, je potreba po begu v domišljijijski svet zelo močna. Računalniška igra nudi celo več od pasivnega branja knjige, gledanja filma, poslušanja glasbe. Pri igranju računalniške igre je igralec aktivno vključen v samo igro in nadzoruje potek igranja (Crawford 1982).

Računalniška igra nam ponuja velik domišljijijski svet, poln zanimivih stvari, nenavadnih oseb in zgodb, ki jih moramo spoznati. Pri tem lahko spoznamo mnogo zanimivega in občutimo stvari, ki jih v realnosti ne moremo. Računalniške igre nam omogočajo, da se ukvarjamo s stvarmi, ki nas veselijo, a nimamo možnosti, da bi se z njimi ukvarjali v življenju. V računalniški igri smo lahko bojevniki in se bojujemo proti različnim nasprotnikom, lahko igramo košarko, nogomet ali karkoli drugega na najvišjem nivoju, lahko dirkamo s sanjskim

avtomobilom, pilotiramo avion ... Skratka v računalniški igri lahko vstopimo v katerikoli svet, ki si ga zamislimo in o njem fantaziramo. Naša realnost pa nam iz dneva v dan ponuja betonsko džunglo, avte, drvenje v šolo ali službo in številne obveznosti. Sedaj pa izberite!

Crawford navaja primer Disneyland-a, zabavišnega in tematskega parka, ki je najuspešnejši na svojem področju, saj pri njem ne gre zgolj za razvedrilo. Ta park od trenutka, ko vstopiš vanj, ponuja drug svet, svet Miki Miške, svet domišljije. To je tisto, kar privablja. Zato je zadovoljitev lastne domišljije eden od najpomembnejših dejavnikov človeške igre.

2.4.1.2 MOŽNOST NEUPOŠTEVANJA DRUŽBENIH PRAVIL (V IGRI)

Pomembna naloga računalniških iger je tudi, da zagotavlja navidezno premagovanje oziroma ne oziranje na družbena pravila. Številne računalniške igre potisnejo igralca v vlogo, ki v realnosti ne bi bila družbeno sprejemljiva, recimo v vlogo razbojnika, morilca, prevaranta ... Zelo redke so igre, ki ne vsebujejo tega domišljijskega neupoštevanja družbenih pravil. V igri, kot je Monopoli, pa smo sicer postavljeni v družbeno sprejemljivo vlogo, toda igra nas prisili v družbeno nesprejemljivo taktiziranje, s katerim hočemo zmagati. Cilj strategij in vojnih iger ni doseči mir, ampak izzvati vojaški spopad, zelo priljubljena dirkalna igra Need for Speed omogoča igralcu noro drvenje z avtomobili po mestu, Duke Nuke in številni drugi junaki računalniških iger vzpodbujajo moško mačistično vedenje do nasprotnega spola ... (Crawford, 1982)

Poseben primer so arkade in strelske igre. Te vrste iger naravnost povečujejo nasilje, saj je uničiti nasprotnika glavni smisel. Dogajanje v teh igrah pa spremljajo številne eksplozije in slikovite animacije. Zgodba je bolj ali manj podobna v vseh igrah. Zlobna pošast iz vesolja hoče uničiti zemljo, mi pa jo edini lahko ustavimo. Naš lik v igri je miroljuben, zgolj brani svojo zemljo, ni torej napadalec, agresor, ampak branilec. V igri ne ubijamo, uničujemo človeških likov, ampak zlobna bitja iz vesolja. Množični pokol vesoljčkov je torej družbeno sprejemljiv, saj so nas oni prvi napadli, poleg tega je tu vprašanje obstoja celotne človeške rase. Pri ubijanju tako ne moremo dobiti občutka krivde, saj smo v vojni, kjer je vse dovoljeno in opravičljivo. Tako računalniške igre omogočajo varno sproščanje naših najbolj skritih čustev, ki jih v realnem svetu ne moremo, ali bolje rečeno, ne smemo pokazati (Crawford, 1982).

2.4.1.3 DOKAZOVANJE/POTRJEVANJE

Računalniške igre nam omogočajo, da se v njih potrjujemo in dokazujemo, kar v večji ali manjši meri podpirajo vse igre. Obstajajo tudi številne računalniške skupnosti, ki organizirajo tekmovanja in turnirje v različnih računalniških igrah. Podobno kot recimo v tenisu ali šahu imajo najboljši igralci svoj rating, ki jim točno pove njihov položaj v množici igralcev. V arkadnih igrah je cilj že sam po sebi zbrati čimvečje število pik, saj ko končaš z igranjem ti igra ponudi možnost, da vtipkaš svoje inicialke in se tako uvrstiš na lestvico (Crawford, 1982).

Kaj nam prinaša prihodnost? V Koreji je glavni televizijski hit gledanje igralcev računalniških iger, kako medsebojno tekmujejo v določenih računalniških igrah. Vsi televizijski kanali se borijo za pravice do prenosa tekem. Tekmovanje v najbolj priljubljenih igrah lahko privabi večtisočglavo množico navdušencev. Najboljši igralci računalniških iger pa se v Koreji lahko po priljubljenosti kosajo s hollywoodskimi filmskimi zvezdami (The Economist, 2004).

Verjamem, da obstajajo ljudje, ki si lahko rečejo: "Saj je samo igra", in so se dejansko zmožni tega držati. Toda ponavadi, ko igraš igro, si ne želiš zgolj zmage. Ta je sama po sebi lepa, toda še lepši je občutek, ko vidiš nemočnega poteptanega poraženca in se zaveš, da si boljši od njega. Če je ta igralec dostojen nasprotnik, je občutek še toliko slajši.

Miselne, vojne in športne igre še prav posebj vzpodbujajo tekmovalnost. Tukaj ni glavni cilj igranja sproščanje ob preprosti ali zanimivi igri. Glavni cilj je zmaga, še bolj kot zmaga pa popolna prevlada nad nasprotnikom. Igra tudi ni zgolj igra, je bolj konflikt, spopad, iskanje sredstev za uničenje nasprotnika. Te igre tako omogočajo sproščanje najbolj prvinskih občutkov, globokega zadovoljstva ob doseženi zmagi ... Nekateri igralci zato ne marajo takšnih iger. Čeprav je, kakor sem že dejal, tekmovalnost prisotna pri vseh igrah, pri določenih še v nekoliko večji meri.

2.4.1.4 VZPODBUJANJE DRUŽABNOSTI

Pogosto igre vzpodbujajo družabnost, posebej pri starejših. Dober primer takšnih iger so karte, šah, monopoli in številne miselne igre, ki jih lahko skupaj rešujemo ob računalniku. Tudi vse športne igre omogočajo, da jih lahko igra več igralcev. Tako lahko pozimi kar preko

računalnika tekmuje s prijatelji v košarki, nogometu ali katerikoli drugi športni simulaciji. Večina iger omogoča igranje preko mreže in tako lahko v sobo prinesemo več računalnikov, jih povežemo s kabli in igramo kakšno igro z večjim številom znancev naenkrat. Igranje računalniške igre ni nujno antisocialno vedenje, kakor bi lahko sklepali na prvi pogled. Poleg tega je lahko dobra računalniška igra tema pogovora in razglabljanja.

2.4.1.5 VAJA

Naslednji motivacijski dejavnik za igranje računalniških iger je vaja. Z igranjem določene računalniške igre lahko ostaneš v "formi". Igralec šaha z igranjem šaha na računalniku vzdržuje svojo "formo". Številne miselne igre omogočajo ljudem, da naprezajo svoje možgane in tudi na ta način ohranjajo svojo mentalno "formo". Strelske in arkadne igre so dobra vaja za reflekse. Obstajajo številni simulatorji letenja, s katerimi lahko vadijo piloti. Za vse naštetje in še mnogo več načinov je računalniška igra lahko odlično vadbeno sredstvo.

2.4.1.6 POTREBA PO SPOZNAVANJU/PREPOZNAVANJU

Vsi ljudje čutijo potrebo po tem, da jih drugi ljudje prepoznajo. Prepoznavanje tu ni mišljeno zgolj eksistencialno prepoznavanje nekoga kot fizične osebe, ampak prepoznavanje nekoga kot neke določene osebnosti, z določenimi lastnostmi, težavami ... Znanec, ki nas naključno sreča, nas prepozna in pozdravi: "Živjo Janez", mnogo bolj pa smo zadovoljni, če nas ta znanec prepozna kot neko točno določeno osebo, z neko točno določeno značilnostjo in nas recimo pozdravi z: "Živjo Janez, kako je kaj s tvojim kolenom?" Dober primer potrebe po prepoznavanju je skrb za hišne ljubljence. Čeprav ti zahtevajo kar dosti opravkov s hrano, z veterinarsko oskrbo, s sanitarijami ..., si jih ljudje vseeno želijo. Celo raje imajo pse in mačke kot recimo zlate ribice, s katerimi je dosti manj opravkov. To pa za to, ker nas ti hišni ljubljenci prepoznajo, vedo, kdo smo in na nek način komunicirajo z nami (Crawford, 1982).

Tudi igra nam omogoča, da nekoga zaznamo kot osebo s povsem specifičnimi lastnostmi. Igra omogoča dvema igralcema ali več, da spoznajo drug drugega. Dobre igre nam omogočajo, da vnesemo precejšno mero lastne osebnosti v igranje, saj nam omogoča, da jo igramo na način, na katerega jo lahko igramo samo mi, na nam lasten, originalen način. Naš nasprotnik lahko tako na podlagi našega igranja zazna našo originalnost, brihtnost in celotno našo osebnost, ki

jo izžarevamo v igri. Ko se takšna igra konča imava jaz in moj nasprotnik občutek, da se pozna mnogo bolje, kot sva se pred začetkom igre (Crawford, 1982).

2.4.2 DEJAVNIKI IZBIRANJA DOLOČENIH RAČUNALNIŠKIH IGER

Moramo biti pazljivi, da lahko ločimo med dejavniki, ki vzbodbujajo ljudi, da sploh igrajo računalniške igre, in dejavniki, ki pomagajo ljudem pri izbiri točno določene igre. Ali z drugimi besedami, odgovor na vprašanje, zakaj ljudje sploh igrajo računalniške igre, je lahko povsem drugačen od odgovora na vprašanje, kaj je tisto, kar naredi določeno igro bolj zabavno od ostalih. Nekateri dejavniki vzbodbujajo ljudi, da igrajo igre, ostali vodijo k izbiri točno določene igre. Dejavnika izbiranja sta dva, in sicer dejavnik zaznavnega užitka (sensory gratification) in dejavnik igralnosti. Poudariti pa je treba, da so motivacijski dejavniki in dejavniki izbire medsebojno povezani. Igra sama po sebi ne more biti dobra, če ne zadovolji motiva po igranju (Crawford, 1982).

2.4.2.1 DEJAVNIK ZAZNAVNEGA UŽITKA (SENSORY GRATIFICATION)

Dejavnik zaznavnega užitka je zelo pomemben kazalnik zabavnosti, ki nam jo lahko neka igra nudi. Dobra grafika, slikovitost, animacije in zvok so pri igralcih zelo cenjene. S pomočjo njih se lahko v igri ustvari čudovit domišljjski svet, ki vsebuje pridih čarobnosti in je videti zelo stvaren. Podobno lahko vidimo v številnih filmih, kjer so posebni efekti pomembnejši od same zgodbe. Ti posebni efekti privabljajo množico ljudi in nas ponesejo v nek domišljjski svet, ki je videti tako stvaren, da podzavestno vemo, da je resničen, pa čeprav ni. Velikokrat ravno dobra grafika, slikovitost, zvok in posebni efekti ločijo dobro igro od slabe. Dejavnik zaznavnega užitka v veliki meri vpliva na izbiro igre, ki jo bomo igrali. Ni pa bistven. Ravno tako kakor pri filmu, če igra nima neke vsebine, nečesa, kar bi nas poleg tega pritegnilo k njej, ji ne pomaga niti množica posebnih efektov. Računalniška igra brez zanimive zgodbe je zgolj zbirka lepih slik (Crawford, 1982).

2.4.2.2 DEJAVNIK IGRALNOSTI

Bistveni element vsake računalniške igre je njena igralnost. Dobra igralnost je ključna za uspeh računalniške igre. Igralnost omogoča igralcu, da vstopi v igro, kjer postaneta eno. Sam

pomen pojma igralnost je nejasen. Crawford ponuja opredelitev, da je igralnost sožitje tempa, hitrosti in zmožnosti igre, da ponudi igralcu naraščajoče učenje, njene bistvene lastnosti in napredovanje skozi igro na podlagi tega. Strelska igra, kot recimo Quake, ima zelo hiter tempo. V strategiji Rome: Total War, je tempo bolj umirjen, zato pa moramo bolj premišljevati, kaj storiti. Obe igri sta zelo igralni.

2.4.3 OSEBNI OKUSI

Do sedaj je bilo govora o motivacijskih in dejavnih izbire kot da so edini kazalniki, ki vplivajo na igranje računalniških iger. Kar seveda ni res. Vsak človek ima svojo lastno osebnost, katere lastnosti vplivajo na izbiro vrste igre, ki jo bo igral. Ta osebni okus seveda ni nekaj statičnega. Vsak posameznik odrašča, se spreminja in prav tako se spreminja njegov okus. Kot mladostnik ima tako nekdo lahko zelo rad strelske igre, z odraščanjem pa vse raje igra strategije in popolnoma opusti igranje strelskih iger. Osebni okus je lahko zelo pomemben dejavnik, ki vpliva na igranje računalniških iger.

3. EMPIRIČNI DEL

3.1 RAZISKAVA RIS

Pred predstavitvijo rezultatov lastne raziskave o študentih in igranju računalniških iger bom na kratko podal podatke, ki zadevajo mojo temo, iz raziskave o osebnih računalnikih in rabi interneta v slovenskih gospodinjstvih, RIS 2000/2001, julij 2001. Raziskave RIS že vrsto let na Fakulteti za družbene vede opravlja dr. Vasja Vehovar.

V juniju 2001 je bila izvedena telefonska anketa RIS, kjer je bila podrobno analizirana opremljenost slovenskih gospodinjstev z osebnimi računalniki in internetom. Skoraj polovica (46 %) gospodinjstev ima osebni računalnik (PC) in skoraj desetina (8 %) ima dva računalnika ali več. Skoraj petina (18 %) gospodinjstev že razmišlja o nakupu osebnega računalnika. Gospodinjstva so imela sredi leta 2001 okoli 330 000 delujočih PC-jev, od tega 20.000 prenosnih računalnikov, ki pa se v polovici primerov uporabljajo (prenašajo) tudi za službene namene. Tretjina (34 %) osebni računalnik tudi uporablja, preostalih 12 %, ki v gospodinjstvu posedujejo PC, pa o tem v glavnem ne razmišlja (samo desetina razmišlja o uporabi).

Brez osebnega računalnika so predvsem starejši od 50 let, nekateri zaposlitveni statusi (kmet, gospodinja, upokojenec, delavec, nezaposleni) in manj izobraženi (tri četrtine respondentov z vsaj srednjo šolo ima doma osebni računalnik). Opaziti je tudi znatne regionalne razlike, posebjaj med osrednjo Slovenijo na eni in Štajersko na drugi strani.

Računalnik poseduje večji delež moških (53 %), kot žensk (36 %). Skoraj tri četrtine oseb, starih od 20 do 24, let poseduje osebni računalnik. Rast števila gospodinjstev z osebnimi računalniki se še vedno nadaljuje, vendar nekoliko manj intenzivno.

3.2 O RAZISKAVI

Najbolj primerna raziskovalna metoda za raziskavo o študentih in igranju računalniških iger se mi je zdelo anketiranje. Izvajal sem ga na Fakulteti za družbene vede, kjer sem večino anket povsem naključno razdelil študentom v največji predavalnici. Nekaj anket, okoli 15,

sem razdelil prijateljem in znancem. Prednost sem dajal anketirancem moškega spola, ker predvidevam, da več igrajo računalniške igre kot osebe ženskega spola. Rezultati, ki sem jih zbral se nanašajo na slučajni vzorec 100-tih anket. Pri tem nisem spraševal, če oseba igra računalniške igre ali ne. Tako sem lahko dobil vsaj nek približen odgovor na vprašanje, kako je pojav razširjen med študenti.

Povprečna starost anketirancev je 20 let, pri čemer ima najstarejši anketiranec 33 let, najmlajši pa 13 let. Anketiranci so večinoma študenti, približno 15 oseb jih hodi v srednjo šolo ali pa je že zaposlenih. V anketni raziskavi je sodelovalo 62 oseb moškega spola in 38 oseb ženskega spola.

3.3 SPLOŠNI REZULTATI

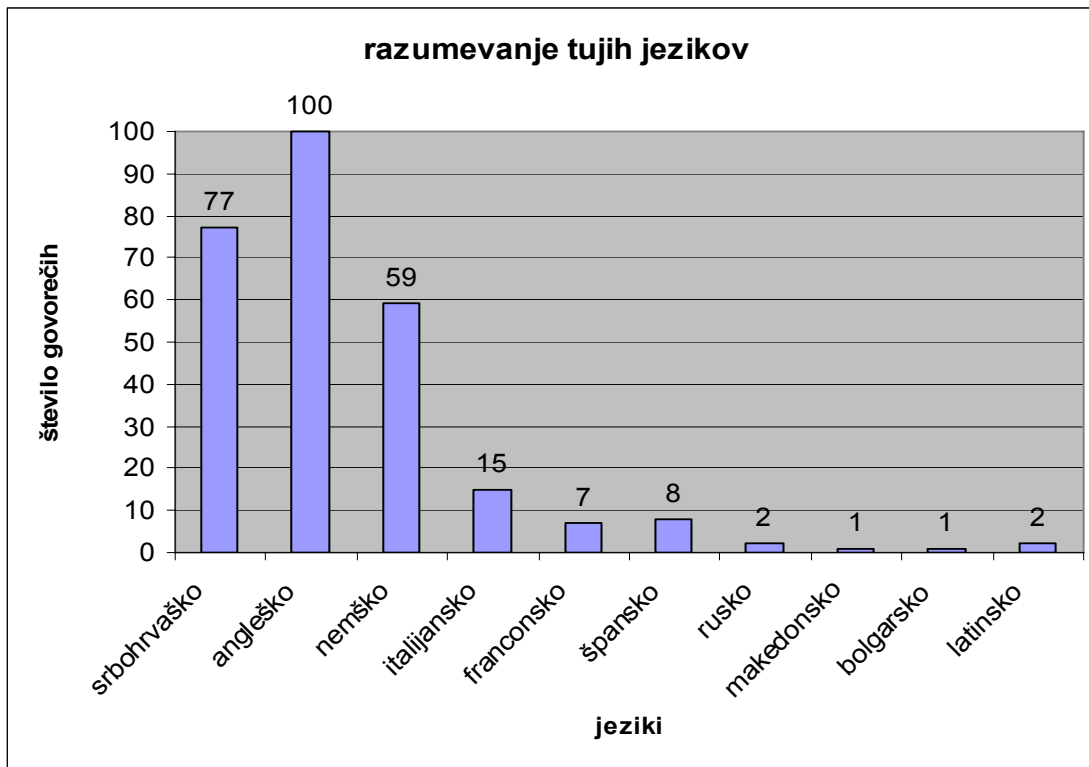
V splošnih rezultatih bom predstavil podatke, zbrane iz anketiranja, ki ne zadevajo prve in druge domneve, so pa zanimivi za tematiko, ki jo obravnavam. Anketirancem sem zastavil vprašanje o znanju tujih jezikov (vprašanje št. 3), o posedovanju osebnih računalnikov (vprašanje št. 15) in o dostopu do interneta (vprašanje št. 16).

3.3.1 ZNANJE TUJIH JEZIKOV

Anketirancem sem zastavil vprašanje, koliko tujih jezikov razumejo. V povprečju vsi razumejo tri (2,7) tuje jezike. Popolnoma vsi anketirani razumejo angleški jezik. Srbohrvaški jezik razume 77 oseb, nemški jezik 59 oseb. V manjši meri nato sledijo italijanski (15), španski (8), francoski (7), ruski (2), latinski (2), makedonski (1) in bolgarski (1) jezik. (glej graf št. 1)

Graf št. 1

3.) Ali razumete katerega od naštetih jezikov?



N=100

3.3.2 POSEDOVANJE OSEBNIH RAČUNALNIKOV

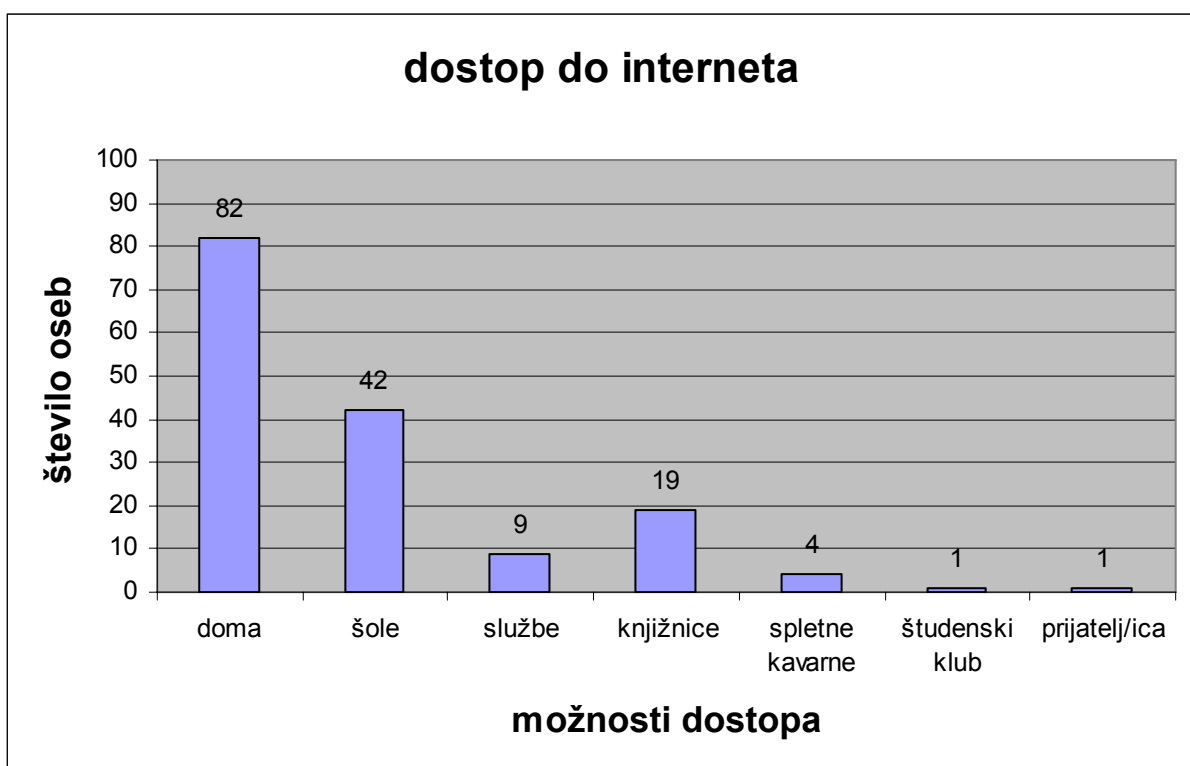
Na petnajsto vprašanje, ali imajo doma svoj ali družinski računalnik, sta samo dve osebi odgovorili nikalno. Skoraj vsi imajo torej doma na razpolago svoj ali družinski računalnik. To je bilo glede na podatke iz raziskave RIS 2000/2001 tudi pričakovati, saj ima tri četrtine oseb, starih od 20 do 24 let, na razpolago osebni računalnik. Glede na raziskavo RIS 2000/2001 velja tudi, višja kot je izobrazba osebe, večja je verjetnost, da bo oseba imela osebni računalnik. Ker moja raziskava zajema študente, torej ljudi, ki imajo vsaj srednjo šolo, stare v povprečju 20 let, ne preseneča podatek, da samo 2 osebi od 100 možnih nimata na razpolago osebnega računalnika doma.

3.3.3 DOSTOP DO INTERNETA

Šestnajsto vprašanje se nanaša na dostop do interneta. Možnost dostopa do interneta doma ima 82 oseb. Poleg tega anketiranci dostopajo do interneta še v šoli (42), knjižnici (19), spletni kavarni (4), službi (9), študentskem klubu (1), ena oseba gre k prijateljici. (glej graf št. 2)

Graf št. 2

16.) Kje dostopate do interneta?



N=100

3.4 REZULTATI, KI SE NANAŠAJO NA PRVO HIPOTEZO

V prvi hipotezi trdim, da je igranje računalniških iger postalo prevladujoči vir zabave med informacijsko pismeno mladino. Da bi to hipotezo lahko potrdil ali ovrgel, sem anketiranim postavil vprašanje, koliko časa namenijo igranju računalniških iger (vpr. št. 17 in 18). Vse tiste, ki na ti dve vprašanji in naslednja niso odgovarjali, sem uvrstil v kategorijo tistih, ki ne

igrajo računalniške igre. Poleg vprašanj, ki se nanašajo na igranje računalniških iger, sem anketiranim zastavil tudi vprašanja, ki se nanašajo na gledanje televizije (vpr. št. 13 in 14), branje knjig (vpr. št. 9) in obiskovanja kinematografov (vpr. št. 11). Na ta način sem najprej ugotovil, kolikšen delež anketiranih sploh igra računalniške igre, potem pa sem dobil še neko primerjavo z ostalimi najbolj splošnimi in primerljivimi mediji, še posebej s televizijo.

3.4.1 ŠTEVILO IGRALCEV RAČUNALNIŠKIH IGER

Od sto anketiranih oseb jih je 58 navedlo, da igrajo računalniške igre. Je pa igranje računalniških iger stvar moškega spola, saj je izmed 58-tih kar 53 oseb moškega spola. Od 62 anketiranih oseb moškega spola jih samo 9 ne igra računalniške igre. Po drugi strani jih od 38 oseb ženskega spola samo 5 igra računalniške igre. To je bilo tudi za pričakovati, saj naj bi bilo igranje računalniških iger predvsem domena moškega spola. Moja prva ugotovitev bi torej bila, da je igranje računalniških iger sicer priljubljeno razvedrilo mladine, ampak predvsem za tiste moškega spola. (glej tabelo št. 1)

Tabela št. 1

Število igralcev računalniških iger

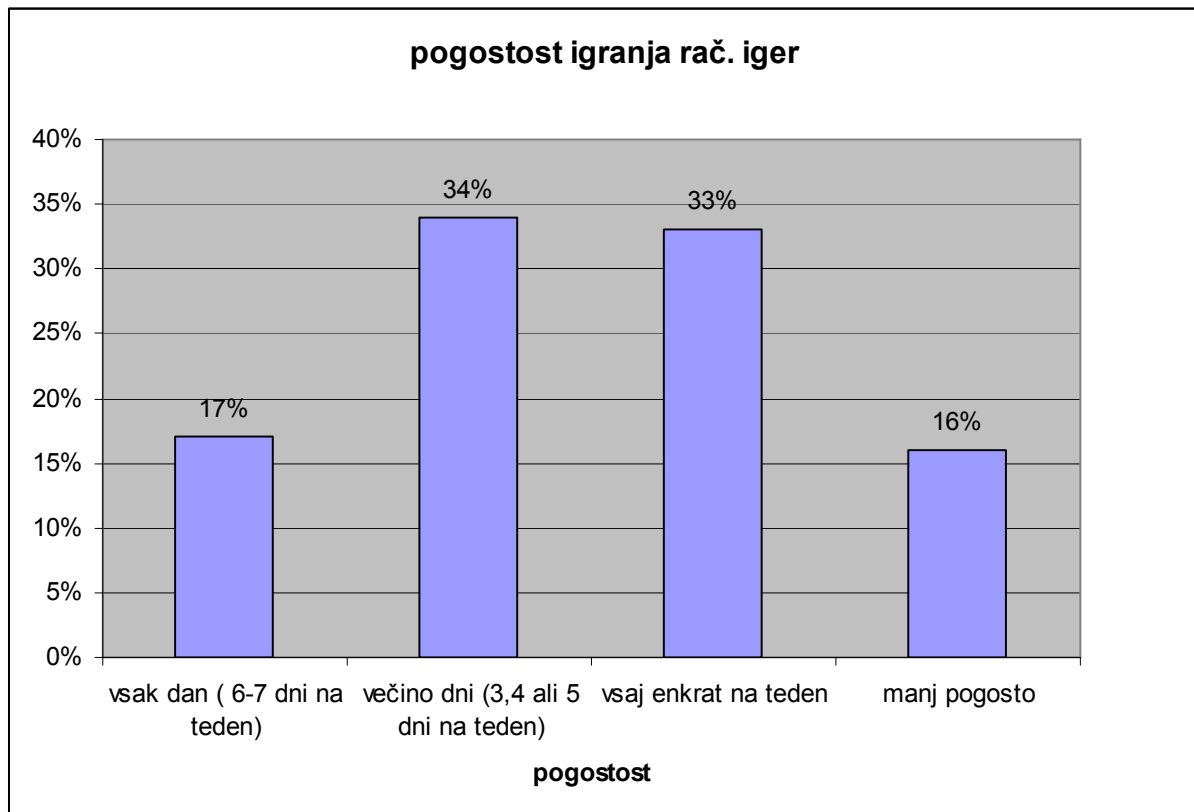
	igrajo rač. igre	ne igrajo rač. igre
vsi	58	42
moški	53	9
ženske	5	33

3.4.2 POGOSTOST IGRANJA RAČUNALNIŠKIH IGER

58-tim osebam, ki igrajo računalniške igre sem nato zastavil vprašanja, koliko časa namenijo igranju računalniških iger (vpr. št. 17 in 18). V povprečju igrajo 1,8 ure. Le 17 % je teh, ki namenijo igranju vsak dan. Največ je tistih, ki namenijo igranju večino dni (3, 4 ali 5 dni na teden) in sicer 34 %. 33 % jih igra vsaj en dan v tednu, 16 % pa jih je navedlo, da igrajo manj pogosto. (glej graf št. 3)

Graf št. 3

17.) Kako pogosto igrate računalniške igre?



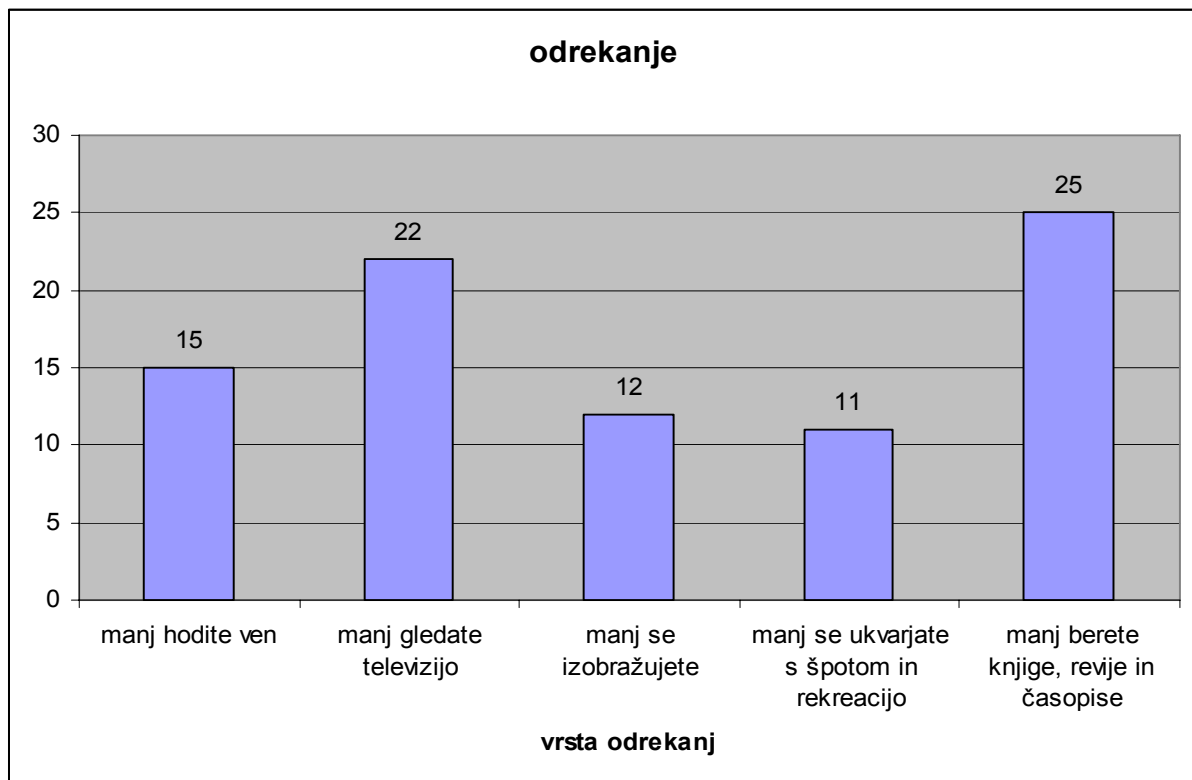
N=58

3.4.3 ODREKANJE NA RAČUN IGRANJA RAČUNALNIŠKIH IGER

Igralcem računalniških iger sem zastavil vprašanje (vpr. št. 19), čemu se odrekajo z igranjem računalniških iger. S 25-timi glasovi prevladuje odgovor, da zato manj berejo knjige, revije in časopise. 22 oseb je navedlo, da z igranjem računalniških iger, manj gledajo televizijo. 15 oseb zato hodi tudi manj ven, 12 se jih manj izobražuje in 11 se na račun igranja računalniških iger manj ukvarja s športom in z rekreacijo. (glej graf št. 4)

Graf št. 4

19.) Ali zato ker, igrate računalniške igre:



N=58

3.4.4 POGOSTOST GLEDANJA TELEVIZIJE

Anketiranci povprečno gledajo televizijo 2 uri na dan. Tisti, ki ne igrajo računalniških iger, gledajo televizijo povprečno 1,8 ure na dan, tisti, ki igrajo računalniške, igre gledajo povprečno 2,2 ur na dan. Večinoma anketiranci gledajo televizijo vsak dan v tednu. Zopet pa tisti, ki igrajo računalniške igre, tudi dosti bolj redno gledajo televizijo. Kar 46 % igralcev računalniških iger gleda televizijo vsak dan. Neigralcev, ki vsak dan gledajo televizijo, je zgolj 31 %. (glej tabelo št. 2)

Gledanje televizije je torej bolj pogosto razvedrilo kot igranje računalniških iger. Tudi igralci računalniških iger gledajo televizijo vsak dan v povprečju več ur, medtem ko igranje računalniških iger večinoma ni vsakodnevna stvar. Je pa res, da je igranje računalniških iger

mnogo bolj zahtevno kot zgolj pasivno gledanje televizije. To bi lahko bil eden od razlogov, da igranje računalniških iger ni tako pogosto razvedrilo kot gledanje televizije

Tabela št. 2

13.) Kako pogosto gledate televizijo?

	Vsak dan (6-7 dni na teden)	Večino dni (3, 4 ali 5 dni na teden)	Vsaj enkrat na teden	Manj pogosto
Vsi	40%	39%	18%	3%
Igralci rač. iger	46%	38%	14%	2%
Neigralci	31%	39%	18%	3%

3.4.5 POGOSTOST BRANJA KNJIG

11 % anketiranih sploh ne bere knjig in 34 % je takšnih, ki preberejo 1 do 3 knjige letno. 19 % je takšnih, ki preberejo več kot 10 knjig letno. Tisti, ki ne berejo knjig, izhajajo iz skupine igralcev računalniških iger. In tudi na splošno tisti, ki igrajo računalniške igre manj berejo kot neigralci. Sicer pa je bil odgovor, da zato, ker igrajo računalniške igre, manj berejo knjige, revije in časopise, najpogosteje navedena možnost igralcev računalniških iger pri 19 vprašanju. Dejstvo je torej, da igralci računalniških iger manj berejo kot neigralci. (glej tabelo št. 3)

Tabela št. 3

9.) Zanima me, ali berete knjige, in ali ste v času od oktobra lani do sedaj prebrali kakšno knjigo, pri tem mislim zgolj na knjige, ki ste jih prebrali iz lastnega veselja in ne kot obveznost? Koliko?

	1-3	4-6	7-10	11-15	16-30	31 in več	nobene
Vsi	34%	25%	11%	12%	2%	5%	11%
Igralci	34%	24%	9%	9%	2%	3%	19%
Neigralci	33%	26%	14%	17%	3%	7%	0

3.4.6 POGOSTOST OBISKOVANJA KINEMATOGRAFOV

Kar zadeva obiskovanje kinematografov, je 7 % takšnih, ki sploh ne hodijo v kino. Največ, 44 %, jih hodi v kino enkrat do trikrat na pol leta. 27 % obiskuje kinematografe enkrat do trikrat na leto, 21 % enkrat do trikrat mesečno in 1 % anketirancev hodi v kino vsak teden. Glede razlik med igralci in neigralci računalniških iger rezultati kažejo, da neigralci pogosteje obiskujejo kinematografe. Kar 33 % neigralcev hodi v kino enkrat do trikrat mesečno, medtem ko je takšnih igralcev le 12 %. Res pa je, da je med neigralci tudi 12 % takšnih, ki sploh ne hodijo v kino, igralcev računalniških iger je med temi zgolj 3 %. (glej tabelo št. 4)

Tabela št. 4

11.) Kako pogosto hodite v kino?

	Vsak teden	1-3 mesečno	1-3 pol leta	1-3 na leto	Ne hodim v kino
Vsi	1%	21%	44%	27%	7%
Igralci	0	12%	50%	35%	3%
Neigralci	2%	33%	36%	17%	12%

3.4.7 SKLEP

Glede na vse zgoraj navedene rezultate moram prvo hipotezo zavrniti. Rezultati so potrdili, da imajo doma skoraj vsi na razpolago osebni računalnik (le dve osebi od stotih ga nimata). Očitno pa posedovanje osebnega računalnika ne pomeni nujno tudi tega, da ga oseba, ki poseduje računalnik, uporablja za igranje računalniških iger. Od 100-tih anketirancev, jih 58 igra računalniške igre. Igranje računalniških iger je predvsem, kakor sem že ugotovil, stvar oseb moškega spola. Gledanje televizije je mnogo bolj pogosto razvedrilo, saj kar 40 % anketirancev gleda televizijo vsak dan, 39 % pa večino dni v tednu. Po drugi strani računalniške igre igra vsak dan le 17 % anketirancev, 34 % pa večino dni v tednu. Poleg tega zelo majhen odstotek anketirancev ne hodi v kino in ne bere knjig. Vsekakor je igranje računalniških iger priljubljena oblika zabave med študentsko populacijo, to navsezadnje potrjuje kar 58 % anketirancev, ki igrajo računalniške igre. Igranje računalniških iger pa ni prevladujoči vir zabave med informacijsko pismeno mladino. Prva domneva je tako zavrnjena.

3.5 REZULTATI, KI SE NANAŠAJO NA DRUGO HIPOTEZO

Pri drugi hipotezi ugotavljam, ali igralci računalniških iger izbirajo vrsto računalniške igre, ki jo hočejo igrati, na podlagi lastnih preferenčnih osebnostnih značilnosti. Osebnostna lastnost igralca, njegove navade, hobiji, področje zanimanja naj bi, če drži ta hipoteza, vplivali na izbiro računalniške igre, ki jo bo igral. Po tej hipotezi naj bi ljubitelji športa igrali športne igre, navdušenci nad zgodovino zgodovinske igre ... Ta hipoteza je vprašljiva, toda v anketni vprašalnik sem poskušal vstaviti čim več vprašanj, s katerimi bi lahko ugotovil, kaj nekoga zanima in mu je všeč.

Ta vprašanja so:

-vpr. št. 4: Ste mogoče bili, ste ali bi radi bili včlanjeni v kakšen športni klub, kakršnokoli društvo ali organizacijo? Če ste, navedite v katera?

-vpr. št. 5: Kaj radi počnete v prostem času?

-vpr. št. 6: Kateri je vaš sanjski poklic?

-vpr. št. 7: Kateri je vaš najljubši šolski predmet oziroma je bil, če več ne hodite v šolo?

-vpr. št. 8: Ali imate radi avtomobile, motorje in dirkalne športe? DA / NE

-vpr. št. 10: Kakšne knjige najraje berete?

-vpr. št. 12: Kakšne filme najraje gledate?

Odgovore na zgoraj navedena vprašanja sem nato primerjal z odgovorom na vprašanje št. 21, ki se glasi: Katere so vaše najljubše računalniške igre? Navedi 3 do 5 iger, ki so vam najbolj všeč. Zakaj?

Če ima nekdo rad avtomobile, motorje ter dirkalne športe na splošno in igra dirkalne računalniške igre, potem ta oseba že potrjuje hipotezo. Prav tako velja, če je nekdo član košarkarskega kluba ali v prostem času najraje igra košarko, igra pa računalniške igre, ki simulirajo košarko. Oseba, ki najraje bere zgodovinske knjige, gleda zgodovinske filme in tudi najraje igra računalniške igre, ki obravnavajo zgodovinske dogodke, ravno tako potrjuje to domnevo. Tako sem razmišljal, ko sem sestavljal vprašanja v anketi. Nekatera so se mi posrečila bolj, nekatera manj, sama ideja pa se mi zdi dobra.

3.5.1 PRILJUBLJENE RAČUNALNIŠKE IGRE

Ugotovil sem že da, 58 anketiranih oseb od 100-tih igra računalniške igre. Pri njih sem podrobno pregledal odgovore na vprašanje, katere računalniške igre imajo najraje in zakaj (vpr. št. 21). Najraje imajo, z redkimi izjemami, podobne računalniške igre. Na vrhu priljubljenosti, so znane računalniške igre, tako da se odgovori na vprašanje, kaj radi igrajo, niso pretirano razlikovali. Daleč najbolj priljubljene so športne (NBA live 2006, FIFA 2006, Pro Evolution Soccer) in dirkalne računalniške igre (Need for Speed: Underground, MotoGP, Colin MC Rally). Tem sledijo arkade (Grand Theft Auto: Vice City, Grand Theft Auto: San Andreas, Prince of Persia: Warrior Within). Daleč zadaj, za športnimi in arkadnimi računalniškimi igrami sledijo ostale. Priljubljene so še strategije (C&C: Red Alert, Warcraft 3, Age of Empires, Rome: Total War), domišljajske računalniške igre (Gothic, Diablo II) in strelske računalniške igre (Max Payne, Call of Duty, Jedi Outcast, Medal of Honor, Return to castle Wolfenstein). Vse ostale zvrsti računalniških iger so omenjene zelo poredkoma. Preseneča me, da ni nobena od strelskih računalniških iger pristala pri vrhu priljubljenosti, drugače pa se mi zdijo rezultati popolnoma pričakovani in predvidljivi. Tri največkrat omenjene računalniške igre so FIFA 2006 (17x), NBA Live 2006 (16x) in Need for Speed: Underground (14x). V prilogi je priložen seznam 10-tih najljubših računalniških iger anketirancev in seznam treh najljubših računalniških iger glede na zvrst.

Anketiranci so kot najpogostejši razlog, zakaj igrajo računalniške igre, navajali da se ob igranju računalniških iger sprostijo.

3.5.2 IGRANJE PREKO INTERNETA

Vprašanja št. 22, 23 in 24 se navezujejo na igranje računalniških iger preko interneta. Od 58-tih anketirancev je samo eden včlanjen v mednarodni klan, in sicer pri računalniških igrah Ultima Online in Spaceminers. S soigralci iz klana se družijo z dopisovanjem preko interneta. Eden anketiranec je odgovoril, da je bil včlanjen v Quake 3 slovenski klan, vendar sedaj ni več.

3.5.3 UGOTOVITVE PRI DRUGI HIPOTEZI

Ugotovitve veljajo samo za 58 anketirancev, ki igrajo računalniške igre. Za vsakega posamezno, za teh 58 anketirancev, sem si naredil seznam računalniških iger, ki jih igrajo in ta seznam primerjal z osebnostnimi lastnosti, ki sem jih uspel razbrati pri posameznikih. Od 58-tih anketirancev, ki igrajo računalniške igre, jih je 10 takih, pri katerih nisem uspel najti nobene povezave med računalniškimi igrami, ki jih igrajo, in njihovimi osebnostnimi značilnostmi oziroma sem imel premalo podatkov, da bi lahko karkoli sklepal.

Začel bom pri tretjem vprašanju iz ankete. 42 anketiranih oseb od 58-tih, ki igrajo računalniške igre, je obkrožilo, da imajo radi avtomobile, motorje in dirkalne športe. Od teh 42 oseb, ki je odgovorilo pritrdilno, jih je 32 kot najljubše računalniške igre navedlo vsaj eno dirkalno športno igro (Need for Speed: Underground, Colin MC Rally, Moto GP, F1 Grand Prix). Od 16-tih anketirancev, ki so obkrožili, da ne marajo avtomobilizma, motorizma in dirkalnih športov, samo ena oseba igra dirkalne športne računalniške igre. Razvidno je, da igralci računalniških iger, ki imajo radi avtomobile, motorje in dirkalne športe, tudi raje igrajo dirkalne športne računalniške igre kot tisti, ki ne marajo tega področja. Domneva je tukaj potrjena. (glej tabelo št. 5)

Tabela št. 5

Povezava med naklonjenostjo avtomobilizmu, motorizmu in dirkalnim športom ter igranju dirkalnih računalniških iger

	Imajo radi avtomobile, motorje in dirkalne športe	Igrajo dirkalne rač. igre
DA	42	32
NE	16	15

39 anketirancev od 58-tih, ki igrajo računalniške igre, je navedlo bodisi da jim je najljubši šolski predmet športna vzgoja ali da trenirajo kakšen šport bodisi da bi se radi ukvarjali s kakšnim športom. Od teh 39-tih anketirancev, ki sem jim pripisal značilnost, da imajo radi šport, jih 27 igra športne računalniške igre (FIFA 2006, NBA Live 2006, Pro Evolution Soccer, NHL 2006, Ski Jump Deluxe). Od ostalih 19-tih anketirancev, ki igrajo računalniške

igre in pri katerih nisem mogel razbrati, da imajo še posebej radi šport, trije igrajo računalniške športne igre. Pokaže se, da tisti igralci računalniških iger, ki imajo radi šport ali se mogoče tudi sami ukvarjajo s kakšnim, igrajo raje športne računalniške igre kot tisti igralci računalniških iger, ki jim šport ni posebj pri srcu. Domneva je tako tudi drugič potrjena. (glej tabelo št. 6)

Tabela št. 6

Povezava med naklonjenostjo športu in igranju športnih računalniških iger

	Imajo radi šport	Igrajo športne rač. igre
DA	39	27
NE	19	16

Pri 20-tih anketirancih, od 58-tih ki igrajo računalniške igre, je moč razbrati, da imajo radi zgodovino. Teh 20 anketirancev je odgovorilo, ali da jim je zgodovina najljubši šolski predmet ali pa (oziroma vse hkrati), da radi berejo zgodovinske knjige in gledajo zgodovinske filme. Ker se strategije ponavadi ukvarjajo z različnimi zgodovinskimi obdobji, sem skušal ugotoviti, če igralci računalniških iger, ki jim je všeč zgodovina, raje igrajo strategije kot ostali igralci računalniških iger. 13 igralcev računalniških iger od 20-tih, ki jim je všeč zgodovina, radi igrajo strategije (Rome: Total War, C&C: Red Alert, Age of Empires, Civilization). Samo trije igralci od ostalih 38, pri katerih ni bilo mogoče razbrati, da jim je zgodovina všeč, igra strategije. S tem je moja domneva zopet potrjena. (glej tabelo št. 7)

Tabela št. 7

Povezava med naklonjenostjo zgodovini in igranju strategij

	Imajo radi zgodovino	Igrajo strategije
DA	20	13
NE	38	35

15 igralcev računalniških iger je obkrožilo, da radi gledajo akcijske filme. Od teh 15-tih igralcev računalniških iger, ki radi gledajo akcijske filme, jih 11 rado igra strelske računalniške igre. Od ostalih 43-tih igralcev računalniških iger, ki jim akcijski filmi niso posebej pri srcu, jih samo 6 igra strelske računalniške igre. Pokaže se, da tisti igralci računalniških iger, ki radi gledajo akcijske filme, tudi raje igrajo strelske računalniške igre kot igralci računalniških iger, ki jim akcijski filmi niso posebej pri srcu. Domneva je zopet potrjena. (glej tabelo 8)

Tabela št. 8

Povezava med naklonjenostjo akcijskim filmom in igranju strelskih računalniških iger

	Imajo radi akcijske filme	Igrajo strelske rač. igre
DA	15	11
NE	43	37

Šestim igralcem računalniških iger so všeč znanstvenofantastične knjige in filmi. Od šestih igralcev računalniških iger, ki so jim všeč znanstveno fantastične knjige in filmi, jih 5 igra računalniške igre z znanstvenofantastično tematiko. Od ostalih 52-tih igralcev računalniških iger, ki jim še posebej niso všeč knjige in filmi z znanstvenofantastično tematiko, nobeden ne igra računalniške igre s priokusom znanstvene fantastike. Igralci računalniških iger, ki imajo še posebej radi znanstveno fantastiko, so bolj naklonjeni računalniškim igram z znanstvenofantastično tematiko kot tisti igralci računalniških iger, ki znanstvene fantastike pretirano ne marajo. Domneva je zopet potrjena. (glej tabelo št. 9)

Tabela št. 9

Povezava med naklonjenostjo znanstvenifantastiki in igranju računalniških iger z znanstvenofantastično tematiko

	Imajo radi ZF knjige in filme	Igrajo rač. igre z ZF tematiko
DA	6	5
NE	52	52

Šestim igralcem računalniških iger so všeč pustolovske knjige in filmi. Od teh šestih igralcev računalniških iger, ki so jim všeč pustolovske knjige in filmi, so štirje navedli pustolovske računalniške igre med svojimi najljubšimi računalniškimi igrami. Med ostalimi 52-imi igralci računalniških iger, ki niso navedli, da so jim še posebej všeč pustolovske knjige in filmi, nihče ne omenja kakršnekoli pustolovske računalniške igre med svojimi najljubšimi računalniškimi igrami. Pokazalo se je, da tisti igralci računalniških iger, ki imajo še posebej radi pustolovske knjige in filme, uživajo tudi ob pustolovskih računalniških igrah. Domnevo bi tako zopet potrdil. (glej tabelo št. 10)

Tabela št. 10

Povezava med naklonjenostjo pustolovskim knjigam in filmom ter igranju pustolovskih računalniških iger

	Imajo radi pustolovske filme	Igrajo pustolovske rač. igre
DA	6	4
NE	52	52

3.5.4 SKLEP

Poleg vseh ugotovitev pri drugi domnevi je ena anketirana oseba navedla, da je njen sanjski poklic biti voznik WRC Rally-ja, najraje pa igra igro Colin Mc Rally. Dve osebe sta napisali, da študirata zgodovino in imata nasploh radi vse v zvezi zgodovino. Njuna najljubša igra je strategija Rome Total War, kjer se kot rimski poveljnik trudiš razširiti rimski imperij. Nimamo vsi radi istih stvari. Vsaka oseba ima svoj okus in značilnosti in kot kaže, osebnostne značilnosti igralcev računalniških iger vplivajo na izbiro računalniške igre, ki jo bo nekdo igral. Če torej sklepam po odgovorih anketirancev v svoji raziskavi, osebnostne značilnosti vplivajo na izbiro računalniške igre, ki jo bo neka oseba igrala. Drugo hipotezo bi sprejel kot potrjeno.

4. ZAKLJUČEK

Kljub temu, da igranje računalniških iger ni stvar celotne populacije študentov, kot je predvsem gledanje televizije, v manjši meri pa tudi branje knjig in obiskovanje kinematografov, se ob gledanju televizije, branju knjig in obiskovanju kinematografov, velik del študentov posveča igranju računalniških iger. Te prav gotovo niso več samo stvar še nedoraslih mladostnikov, saj jih radi igrajo tudi starejši. Navsezadnje imam tudi v svoji anketni raziskavi kar nekaj oseb, starih okoli trideset let, ki z veseljem igrajo računalniške igre. Računalniška igra tudi ni nekaj nekoristnega, kot vsaka igra nas nauči marsikaj novega in nas obogati s številnimi novimi doživetji in spoznanji. Kot recimo dobra knjiga ali film. Vsi, ki so kdajkoli igrali kakšno dobro računalniško igro, prav gotovo ob spominu na njo doživijo številne nostalgичne občutke in si pričarajo navdušujoče trenutke, ki jim jih je ta igra ponudila.

Igranje je učenje in tudi z igranjem računalniških iger se lahko marsikaj naučimo. Znanje pri reševanju težav (ki jih imamo z zagonom računalniških iger) lahko uporabimo kdaj kasneje, ko imamo morebiti težavo z zagonom kakšnega pomembnega programa. Z igranjem računalniških iger spoznavamo dele računalnika in se naučimo, čemu služi posamezni del. Spoznamo osnovno delo z datotekami in se naučimo popravljati datoteke v želji prirejanja rezultatov računalniške igre sebi v korist. Z igranjem računalniških iger spoznamo okolje Windows.

Same računalniške igre izboljšujejo reflekse, utrjujejo poznavanje miške in tipkovnice, krepijo prostorsko predstavo, učijo tujih jezikov, predvsem angleškega, učijo novih pojmov in povezav iz sociologije, zgodovine, letalstva, psihologije, ekonomije, vojske, politike ... Računalniške igre nas lahko, ne da bi se tega sploh zavedali, naučijo marsikaj. Kot vsaka stvar pa imajo tudi računalniške igre svoje slabe stvari. Sam bi izpostavil predvsem izgubo časa, saj se z igranjem zanimive računalniške igre lahko povsem zatopimo v njo in pozabimo na svoje obveznosti. Kot drugo slabo stvar bi omenil možno asocializacijo.

Ob vse večjem razvoju informatike in dejstvu, da je današnja družba informacijska, dobijo računalniške igre še večjo veljavo. Tako bodo v prihodnosti prav gotovo še bolj priljubljene in bodo še bolj zaznamovale naše življenje. Če poteka današnja socializacija otrok ob televiziji,

bo v prihodnosti v vse večji meri potekala ob igranju računalniških iger. Zato se mi zdi prav, da sem se v diplomski nalogi lotil teme, ki še ni dovolj raziskana, in upam, da sem s tem dal neke smernice k nadaljnemu raziskovalnemu delu.

Raziskati bi se dalo še marsikaj. Zanimivo bi bilo vedeti, kje mladostniki dobijo računalniške igre, kolikšen delež populacije kupi originalno računalniško igro. Primerno vprašanje je tudi, kje izvejo za določeno računalniško igro in ali berejo kakšno računalniško revijo. Koristna informacija bi bila tudi ali so igralci računalniških iger pripravljene kupiti zmogljivejši računalnik, z namenom igrati novejšo, programsko zahtevnejšo računalniško igro. Predvsem bi bilo dobro opredeliti resne igralce računalniških iger in potem ugotoviti njihovo število. Koliko časa mora neka oseba igrati računalniške igre in kakšne računalniške igre naj igra, da ga lahko opredelimo kot resnega igralca računalniških iger. Ogromno stvari je še neznanih pri igranju preko interneta. Katere računalniške igre igrajo preko interneta, koliko časa namenijo temu, ali preko interneta igrajo s prijatelji, ob katerih urah igrajo preko interneta ... Posredno bi tukaj lahko dobili podatek, kolikšno število ljudi je "zasvojenih" z internetnimi računalniškimi igrami. Računalniške igre so predvsem stvar moškega spola. Zakaj je tako in kakšne računalniške igre rade igrajo predstavnice ženskega spola, je še eno od številnih vprašanj. Skratka, ogromno je še odprtih možnosti raziskovanja na področju računalniških iger.

5. LITERATURA

5.1 PISNI VIRI

-Atkins, Barry (2003): More than a game: the computer game as fictional form. Manchester University Press. Manchester.

-Curran, Susan in Curnow, Ray (1984): Igre, grafika in zvoki. Delavska enotnost. Zveza organizacij za tehnično kulturo Slovenije.

-Danilović, Mirčeta (1986): Video-kompjuterske igre. Uvod u psihologiju video-igara. Novinsko-izdavačka radna organizacija. Beograd.

-Heroji igrice:igranje s svetom za zaslonom (1992): Povzeto po Independent on Sunday, V Delu, Št. 205, november 1992.

-Kovač, Grega (2002): Odvisnost od igranja iger prek interneta. Diplomsko delo. Fakulteta za družbene vede. Univerza v Ljubljani.

-Lešnik Musek, Petra in Marjanovič Umek, Ljubica (1999): Simbolna igra: kaj jo določa in kako igra določa otrokov razvoj. V publikaciji: Psihološka obzorja. Leto 8, št. 2/3, Junij/September 1999.

-Marjanovič Umek, Ljubica in Zupančič, Maja (2001): Psihologija otroške igre. Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.

-Novak, Bogdan (1998): Med knjigo in računalnikom. V publikaciji: Otrok in knjiga. Št. 45. Rotovški trg 6. Maribor.

-revija Joker, Št. 149, december 2005, letnik XIV. Delo revije d. d.

-revija Joker, Št. 150, januar 2006, letnik XIV. Delo revije d. d.

-Smole, Dušan (1993): Igranje igrice in učenje. V publikaciji: Didakta. Št. 12/13, oktober 1993. Didakta. Radovljica.

-Splichal, Urška (2004): Potreba po igranju je prirojena. V reviji: Delo in dom, letnik 12, Št. 47, november 2004.. Priloga Dela in Slovenskih novic.

-Socialising for the wired generation (2004): V časniku: The Economist, Vol. 373, Iss. 8402, november 2004.

-Strehovec, Janez (2003): Umetnost interneta: umetniško delo in besedilo v času medmrežja. Študentska založba Ljubljana.

-Šetina, Uroš (2004): Industrija videoiger. V časniku: Delo, Št. 111, maj 2004.

-Tomšič, David (2005): Uvodnjak. V reviji: Joker. Št. 140, marec 2005, letnik XIII. Delo revije d. d.

-Vešligaj, Alfred (2003): Razvrščanje, načrtovanje in vrednotenje izobraževalnih računalniških iger. Diplomsko delo. Fakulteta za elektrotehniko in Fakulteta za računalništvo in informatiko. Univerza v Ljubljani.

-Videogre-da ali ne (1993): V publikaciji: Življenje in tehnika, letnik 44, Št. 7/8, julij/avgust 1993. Tehniška založba Slovenije. Ljubljana.

5.2 INTERNETNI VIRI:

-Carlson, Rich (2000): The history of computer games. GameSpy Industries.
<http://archive.gamespy.com/devcorner/january01/carlson>

-Crawford, Chris (1982): The Art of Computer Game Design. Washington State University Vancouver.
<http://www.vancouver.wsu.edu>

-Hunter, William (1998-2001): The Dot Eaters Classic Video Game History 101.

<http://www.emuunlim.com/doteaters/>

-Nacionalna raziskava branosti

<http://www.nrb.info>

-Projekt RIS

<http://www.ris.org/>

-Vehovar, Vasja (2001): RIS 2000/01. Osebni računalniki in internet v gospodinjstvih.

<http://www.ris.org> Univerza v Ljubljani. Fakulteta za Družbene vede.

6. PRILOGE

A ANKETNI VPRAŠALNIK

Pozdravljeni! Moje ime je Stanko Stariha. Sem absolvent sociologije na Fakulteti za družbene vede. V okviru svoje diplomske naloge opravljam anketno raziskavo na temo **Razlogi za igranje računalniških iger**. Anketa je popolnoma anonimna in ni dolga. Če bi jo izpolnili, bi mi zelo pomagali.

- 1) Koliko ste stari? ___ let
- 2) Vaš spol? M / Ž
- 3) Ali razumete katerega od naštetih jezikov? (obkrožite tiste, ki jih razumete)
 - a) Srbohrvaško
 - b) Angleško
 - c) Nemško
 - d) Italijansko
 - e) Francosko
 - f) Madžarsko
 - g) Rusko
 - h) Špansko
 - i) Drugo _____ (navedite)
- 4) Ste mogoče bili, ste ali bi radi bili včlanjeni v kakšen športni klub, kakršnokoli društvo ali organizacijo? Če ste navedite v katera? _____

- 5) Kaj radi počnete v prostem času? _____

- 6) Kateri je vaš sanjski poklic? _____
- 7) Kateri je vaš najljubši šolski predmet oziroma je bil, če več ne hodite v šolo? _____

- 8) Ali imate radi avtomobile, motorje in dirkalne športe? DA / NE

9) Zanima me, ali berete knjige in ali ste v času od oktobra lani do sedaj prebrali kakšno knjigo, pri tem mislim zgolj na knjige, ki ste jih prebrali iz lastnega veselja in ne kot obveznost? Koliko?

- a) 1-3
- b) 4-6
- c) 7-10
- d) 11-15
- e) 16-30
- f) 31 ali več
- g) nobene

10) Kakšne knjige najraje berete?

- a) Zgodovinske
- b) Kriminalke
- c) Znanstveno fantastične
- d) Domišljjske
- e) Pustolovske
- f) Ljubezenske
- g) Mladinske
- h) Potopise
- i) Avtobiografske
- j) Strokovno literaturo
- k) Drugo _____ (navedite)

11) Kako pogosto hodite v kino?

- a) vsak teden
- b) 1-3 mesečno
- c) 1-3 na pol leta
- d) 1-3 na leto
- e) ne hodim v kino

12) Kakšne filme najraje gledate?

- a) Zgodovinske
- b) Znanstveno fantastične
- c) Pustolovske
- d) Kriminalke
- e) Drame
- f) Komedije
- g) Akcijske
- h) Dokumentarce
- i) Grozljivke
- j) Drugo _____ (navedite)

13) Kako pogosto gledate televizijo? (če je ne gledate, preskočite na vprašanje 14)

- a) vsak dan (6-7 dni na teden)
- b) večino dni (3, 4 ali 5 dni na teden)
- c) vsaj enkrat na teden
- d) manj pogosto

14) Kako bi ocenili, koliko ur povprečno na dan gledate televizijo? __ ur

15) Ali imate doma svoj (družinski) računalnik? DA / NE

16) Kje dostopate do interneta?

- a) Doma
- b) Šole
- c) Službe
- d) Knjižnice
- e) Spletne kavarne
- f) Drugo _____ (navedite)

17) Kako pogosto igrate računalniške igre? (če jih ne igrate, preskočite na konec ankete)

- a) vsak dan (6-7 dni na teden)
- b) večino dni (3, 4 ali 5 dni na teden)
- c) vsaj enkrat na teden
- d) manj pogosto

18) Kako bi ocenili, koliko ur povprečno na dan igrate računalniške igre? __ ur

19) Ali zato ker igrate računalniške igre: (lahko obkrožite več možnosti)

- a) manj hodite ven
- b) manj gledate televizijo
- c) manj se izobražujete
- d) manj se ukvarjate s športom in rekreacijo
- e) manj berete knjige, revije, časopise

20) Katero zvrst računalniških iger imate najraje?

- a)strelske b)arkadne c)strategije d)športne e)FRP (fantazijske) f)pustolovske
h)dirkalne i)drugo- _____ j)nimam najljubše zvrsti

21) Katere so vaše najljubše računalniške igre? Navedite 3 do 5 iger, ki so vam všeč.

Zakaj?

22) Ali ste včlanjeni v kakšen klan?

- a) Včlanjen sem v slovenski klan
- b) Včlanjen sem v mednarodni klan
- c) Nisem včlanjen v noben klan

23) Ali se družite s soigralci iz klana? DA / NE

24) Za katere igre gre? _____

Hvala lepa za sodelovanje!

B NAJLJUBŠE RAČUNALNIŠKE IGRE

B.1 DESET NAJLJUBŠIH RAČUNALNIŠKIH IGER:

- 1 FIFA 2006
- 2 NBA Live 2006
- 3 Need for Speed: Underground
- 4 Grand Theft Auto: San Andreas
- 5 Grand Theft Auto: Vice City
- 6 C&C: Red Alert 2
- 7 Pro Evolution Soccer
- 8 Gothic
- 9 Warcraft 3
- 10 Call of Duty

B.2 NAJLJUBŠE ŠPORTNE RAČUNALNIŠKE IGRE:

- 1 FIFA 2006
- 2 NBA Live 2006
- 3 Need for Speed: Underground

B.3 NAJLJUBŠE ARKADE:

- 1 Grand Theft Auto: San Andreas
- 2 Grand Theft Auto: Vice City
- 3 Mafia

B.4 NAJLJUBŠE STRATEGIJE

- 1 C&C: Red Alert 2
- 2 Warcraft 3
- 3 Rome: Tottal War

B.5 NAJLJUBŠE STRELSKE RAČUNALNIŠKE IGRE:

- 1 Call of Duty
- 2 Max Payne
- 3 Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast

B.6 NAJLJUBŠE FRP (DOMIŠLJIJSKE) RAČUNALNIŠKE IGRE:

- 1 Gothic
- 2 Diablo II
- 3 Severance: Blade of Darknes

B.7 NAJLJUBŠE SIMULACIJE

- 1 Sims
- 2 Championship Maneger 2001/2002

B.8 NAJLJUBŠE PUSTOLOVSKE RAČUNALNIŠKE IGRE:

- 1 Return to Monkey Island
- 2 Sibiria

B.9 NAJLJUBŠE DRUŽABNE RAČUNALNIŠKE IGRE:

1 Solitaire

2 Pasjansa

B.10 NAJLJUBŠE MISELNE RAČUNALNIŠKE IGRE:

1 Tetris

2 Lemmings

3 Sokoban