

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Jan Lipovnik
Igranje iger z nasilno vsebino
Diplomsko delo

Ljubljana, 2012

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Jan Lipovnik

Mentorica: izr. prof. dr. Tanja Oblak Črnič

Somentorica: asist. dr. Maja Turnšek Hančič

Igranje iger z nasilno vsebino

Diplomsko delo

Ljubljana, 2012

ZAHVALA

Zahvaljujem se somentorici asist. dr. Maji Turnšek Hančič za strokovno svetovanje, pomoč in potrpežljivost pri pisanju diplomskega dela.

Zahvaljujem se tudi lektorici prof. Boženi Volf.

Zahvaljujem se staršem za vzpodbujanje in podpiranje med študijem in pisanjem diplomske naloge.

Igranje iger z nasilno vsebino

V preteklih tridesetih letih, so video igre postale pomemben sestavni del naše kulture, industrija video iger, pa je postala globalna multimilijonska sila. Veliko študij se osredotoča na negativne vplive video iger na posameznika, manj jih poskuša razložiti, zakaj posameznik igro igra, oziroma kaj je motiv za igranje video iger z nasilno vsebino. V študiji sem se opiral na teorijo rab in zadoščanja, ki igralca obravnava kot aktivnega posameznika, ki je usmerjen k nekim ciljem. Poskušal sem odgovoriti na vprašanje, kateri so motivi za igranje nasilnih video iger. Podatke sem pridobil s pomočjo petnajstih intervjuvancev. Ugotovitve kažejo, da posamezniki nasilnih video iger ne igrajo zaradi potrebe po nasilju. Glavni motivi, zaradi katerih posamezniki igrajo nasilne video igre so sprostitve, zabava, socialna interakcija oziroma druženje s prijatelji, užitek, beg iz realnosti, distrakcija pred zunanjim svetom, sproščanje čustev, kratkočasenje in izzivi, ki jih igre predstavljajo igralcu. Kot kažejo rezultati nasilje v igrah igralcev ne moti, temveč naredi igre zanimivejše in bolj realistične.

Ključne besede: video igre, motivi, nasilje, aktivno igranje.

Playing video games with violent content

Video games have become important part of our culture in the past thirty years. Video game industry has grown into a global multi-million business. Many studies focus on negative effects of video games on individuals, however less studies emphasizes the reason why individuals are playing games and why they choose violent video games. My thesis is based on the uses and gratifications theory, which qualifies each player as active individual with a goal. I tried to resolve the question about what are the motives for playing violent video games. The data was aquired by interviewing fifteen people about the subject. Tha main findings of the research reveal that individuals do not play violent games due to their need for violence. Their main motives for playing video games are relaxation, entertainment, socializing, enjoyment, escape from reality, distraction from outside world, emotional release, killing time and challenges that video games represent to the player. The findings of my research show that violence in video games in not disturbing for the players, in fact it makes the game more interesting and realistic.

Keywords: video games, motives, violence, active playing.

Kazalo vsebine

1	Uvod	6
2	Video igra	7
2.1	Kratka zgodovina video iger.....	8
2.2	Strah pred škodljivimi učinki video iger	9
3	Teorija uporab in zadoščanja	10
4	Aktivnost igralca pri igranju video iger	12
5	Raziskovalno vprašanje.....	14
6	Analiza podatkov pridobljenih z intervjujem.....	15
6.1	Vrste video iger in njihovi cilji.....	15
6.2	Motivi	16
6.3	Igre in nasilne vsebine	21
7	Zaključna razprava	22
8	Literatura	26
	Priloge.....	29
	Priloga A: Okvirna vprašanja intervjuja.....	29
	Priloga B: Intervju 1	30
	Priloga C: Intervju 2	34
	Priloga D: Intervju 3	36
	Priloga E: Intervju 4	39
	Priloga F: Intervju 5	43
	Priloga G: Intervju 6	45
	Priloga H: Intervju 7	48
	Priloga I: Intervju 8	51
	Priloga J: Intervju 9	55
	Priloga K: Intervju 10	58
	Priloga L: Intervju 11	62
	Priloga M: Intervju 12.....	65
	Priloga N: Intervju 13	68
	Priloga O: Intervju 14	72
	Priloga P: Intervju 15	75

1 Uvod

V preteklih tridesetih letih so video igre postale pomembni sestavni del naše kulture, industrija video iger pa je postala globalna multimilijonska sila. Vpliv video iger na televizijo, film in internet se veča, igranje je obsedlo na milijone ljudi po vsem svetu. Kljub temu je po mnenju Wolfa (2008) znanost le pred kratkim postala pozorna na vpliv video iger. Opravljenih je bilo veliko raziskav, ki merijo vpliv nasilne igre na posameznika, manj pa študij, ki poskušajo razložiti, zakaj posameznik igro igra in kakšen motiv za igranje ima. V študiji bom izhajal iz teorije rabe in zadoščanja. Poskušal bom ugotoviti, kakšni so vzroki in motivi za igranje video iger, in kako so ti motivi povezani z nasilno ter tekmovalno vsebino video iger.

V prejšnji študiji sem pri predmetu Raziskovalni praktikum raziskoval, kako nasilnost in tekmovalnost vplivata na aktivnost igranja video iger z nasilno vsebino. Raziskovalna metoda, ki sem jo uporabil, je bil anketni vprašalnik. Vprašalnik je izpolnilo 238 anonimnih respondentov. Ugotovil sem, da med aktivnim igranjem iger in agresivnostjo ter tekmovalnostjo ni nobene statistično značilne povezave. V nadaljnji raziskavi bom poskušal narediti korak naprej in ugotoviti motive, ki so v ozadju igranja video iger z nasilno vsebino in zakaj po mnenju anketiranih nasilje naredi video igre zanimivejše.

2 Video igra

Oprelitev video iger je možna s pomočjo dveh kriterijev, ki ju vsebuje ime samo: status igre same in uporaba video tehnologij. Video igre so podobne tako družabnim igram, kot igram s kartami. Elementi, za katere pričakujemo, da jih najdemo v igri, so:

- konflikt z nasprotnikom ali okoliščinami,
- pravila, ki določajo, kaj lahko naredimo in česa ne,
- igralčeva uporaba lastnih sposobnosti (spretnosti, strategija, sreča) in
- sam rezultat igranja (zmaga, poraz, doseg najvišjega števila točk, itd.)

Dogajanje v video igrah se izvaja na zaslonu, bodisi na računalniškem, televizijskem, bodisi na prenosnih konzolah, kot je na primer, Game boy. Video igre torej potrebujejo zaslon, ki lahko hitro spremeni prikazane podobe (Wolf 2008). Zadnja leta se pojavlja globalni trend premika k mobilnim in online igram. Mobilni telefoni so se transformirali iz komunikacijskih naprav v multimedijske naprave. Mobilne igre so postale orodje za eksperimentiranje z novimi oblikami medijske pismenosti in digitalnimi pripovedovanji v vseprisotnih, urbanih okoljih (Hjorth 2011).

Danes smo sredi revolucije novih medijev – obrat vse kulture k računalniško posredovani formi produkcije, distribucije in komunikacije. Računalniška medijska revolucija vpliva na vse stopnje komunikacije, vključno s pridobivanjem, manipuliranjem, shranjevanjem in distribucijo podatkov. Vpliva tudi na vse vrste medijev – tekst, fotografije, filme, zvok in prostorsko konstrukcijo (Manovich 2002).

Sodobne mainstream igre na konzolah in popularne online igre, sodelujejo v intermedialni reprezentacijski strategiji. Tehnike filma, grafike in teksta so združene tako, da spominjajo na obstoječe forme reprezentacije, kot so kino, televizija, šport ali literatura. Današnje mainstream igre so bogate v reprezentacijskih užitkih, ki izboljšajo mehaniko igralnosti. Tako stopnjo reprezentacijskega realizma si želijo in aktivno uporabljajo oblikovalci, kakor tudi igralci (Doveny in Kennedy 2006).

Obstaja več elementov, ki jih najdemo v vsaki video igri. Najosnovnejši so štirje: algoritem, igralčeva aktivnost, vmesnik in grafika. Grafiko lahko razumemo kot vizualni element video

igre, je prevladujoča oblika, skozi katero igre prenašajo informacije. Vmesnik je sestavljen iz vseh elementov programske in strojne opreme igre, ki omogočajo igralcu, da sprejema svoje odločitve. Vmesniki imajo ponavadi obliko igralnega ploščka, miške in tipkovnice. Aktivnost igralca naredi igro interaktivno. Opisuje, kaj igralec dela, da doseže v igri željeni učinek. Brez te aktivnosti bi igra obstala. Algoritem je izraz, ki se uporablja v matematiki, računalniški znanosti, lingvistiki in sorodnih znanstvenih vedah za opis navodil ali za konec naloge. Odgovoren je za reprezentacijo, odziv, pravila in naključnost v igri. Z naključnostjo mislimo, da nobena igra ni povsem enaka prejšnji. Povedano drugače, algoritem je program sam.

2.1 Kratka zgodovina video iger

Izum video iger lahko povežemo z razvojem računalniške znanosti kot discipline v petdesetih in šestdesetih letih dvajsetega stoletja. Steven Russel, takratni študent na Massachusettskem inštitutu tehnologije, je leta 1962 ustvaril prvo igro z imenom Spacewar. Leta 1979 je Atari izdal globalno uspešno igro Space invaders. V začetku osemdesetih let so podjetja Atari, Nintendo, Sega, Microsoft in Sony predstavili igralne konzole. Ta fenomen je bil sočasen s pojavom osebnih računalnikov kot so Commodore 64, Apple 2 in Sinclair Spectrum, ki so uporabnikom omogočali eksperimentiranje, hekanje in ustvarjanje svojih iger (Hjort 2011).

V manj kot štirih desetletjih so se video igre razvile od preprostih, skakajočih kock, do globalne industrije ogromnih dimenzij (Wolf 2008). Hjort (2011) trdi, da so od sedemdesetih let dvajsetega stoletja igre transformirale žanre in postale ena izmed dominantnih medijskih kultur enaindvajsetega stoletja. Kljub nastanku finančne krize leta 2008 je imela igralna industrija globalno 49,9 milijarde ameriških dolarjev letnega profita (Screen Digest v Hjorth 2011). Igre so v osemdesetih letih dvajsetega stoletja prodrle v mainstream, osrednje mesto v popularni kulturi so zavzele ob prelomu stoletja in tako postale ena izmed centralnih form zabave v enaindvajsetem stoletju. Vsebina in žanri iger so se z razvojem razširili od konzol do mobilnih naprav, tako da odražajo demografsko različnost in heterogenost igralcev (Hjorth 2011).

Sčasoma je postalo jasno, da se igre prodajajo bolje, če vsebujejo več nasilja. Pretepaške igre kot sta Double dragon in Mortal combat, so premikale meje nasilja in postale ene izmed najbolj prodajanih iger vse časov (Anderson in drugi 2007). Nintendo in Atari, ki sta

prevladovala na trgu video iger v osemdesetih in v začetku devetdesetih let, sta se zavezala določenim standardom, ki vsebujejo igre brez pretiranega prikaza krvi, nasilja in seksa (Kent in Anderson ter drugi 2007). Ekonomska korist nasilja je postala očitna, ko sta tako Nintendo kot Sega svoje sisteme izdala igro Mortal Kombat. Nintendo je v svoji verziji igre nasilje in prikaz krvi omilil, kar je botrovalo temu, da je Sega prodal trikrat več iger Mortal kombat kot Nintendo. Posledinčno je Nintendo izgubil primat vodilnega na trgu iger. Torej lahko sklepamo, da nasilje prodaja video igre (Anderson in drugi 2007).

Napredek tehnologije v zadnjih nekaj letih je bil izjemen. Drastično povečanje hitrosti in grafičnih zmogljivosti je omogočilo bolj realistično prikazovanje nasilja kot kdaj koli prej. Danes je na voljo vse več nasilnih iger, igra jih lahko kdorkoli, ne glede na starost, če si le to želi (Anderson in drugi 2007).

2.2 Strah pred škodljivimi učinki video iger

Jensen in Rosengren (1996) pravita, da vsak novi medij spremlja široko razširjen strah pred možnostjo njegovih škodljivih učinkov. Moralna panika je spremljala uvajanje filma, stripa, televizije in videa. Taka panika je neposredno in posredno spodbujala raziskovanje vplivov na uporabo medijev (Jensen in Rosengren 1996). Po podatkih Entertainment Software associationa je leta 2010 pet od desetih najbolje prodajanih video iger in sedem od desetih najbolje prodajanih računalniških iger imelo izrazito nasilno vsebino (ESA v Shafer 2012).

Tako kot drugi mediji, so tudi video igre sprožile moralno paniko. Veliko debat v tehnološko determinističnih pristopih se je vrtelo okrog vloge nasilja v igrah. Ti pristopi trdijo, da tehnologija na nas vpliva in nas spreminja. V teh modelih so uporabniki videni kot homogeno, pasivno občinstvo, ki ideje ne interpretira in ne filtrira. Ta naiven, tehnološko deterministični pogled na medij, je v kontekstu medijske analize znan tudi kot model medijskih učinkov oziroma model podkožne igle in predpostavlja, da mediji avtomatsko spremenijo naše vedenje in nam vsilijo svoje ideologije ter prepričanja (Hjorth 2011).

3 Teorija uporab in zadoščanja

Ko so rezultati empirične študije pokazali, da mediji nisi tako učinkoviti, kot so domnevali, se je pozornost preusmerila na vprašanje, zakaj ne. Gunter (2000) pravi, da odgovor najdemo v dveh konceptih - v selektivnosti in v medosebnih odnosih, ki posegajo med komunikatorje in občinstvo ter tako zmanjšujejo neposredni vpliv medijskih sporočil. Gauntlett (1998) je iz dejstva, da tudi po več kot šestdesetih letih raziskovanja neposrednih medijskih učinkov, ti učinki niso jasno razpoznavni, prišel do dveh možnih zaključkov, da neposrednih medijskih učinkov ni ali da so raziskovalci učinkov medijev napačno pristopili k raziskovanju množičnih medijev.

Chandler (1994) pravi, da se teorija rabe in zadoščanja osredotoča na vprašanje, zakaj ljudje uporabljajo določen medij ne glede na vsebino. V nasprotju s tradicijo medijskih učinkov, pri katerih se sprašujemo, kako mediji vplivajo na človeka (kar predpostavlja homogeno množično občinstvo in »podkožni« pogled na medije), lahko teorijo rabe in zadoščanja obravnavamo kot del širšega trenda med medijskimi raziskovalci, ki se ukvarja z vprašanjem, kaj ljudje delajo z mediji. Vse to omogoča različne odgovore in interpretacije. Teorija rabe in zadoščanja trdi, da so ljudje pri izbiri medija motivirani ali ciljno usmerjeni. Medije doživljajo na različne načine, iz njih vedno dobijo zadoščenje (Rubin v Limperos 2007).

Takšna raziskava predpostavlja, da je občinstvo pri participaciji v medijih do neke mere aktivno in ne zgolj pasivno (Perry 2002). Medtem pa teorija podkožne igle obravnava občinstvo kot neke vrste žrtev, ki nima nadzora nad mediji in samo čaka, da jo le-ti oblikujejo. Ta alternativni pristop pravi, da ima občinstvo voljo in da se je sposobno odločiti, kateri medij in katero medijsko vsebino bo uporabilo (Blumler in Katz v Gunter 2000).

Gunter (2000) pravi, da se teorija rabe in zadoščanja osredotoča na subjektivne motive in interpretacije uporabnikov medijev. Tudi najmočnejša medijska vsebina običajno ne more vplivati na posameznika, ki živi v socialnem in psihološkem kontekstu, ki s to vsebino nima nič skupnega (Katz v Gunter 2000). Poudarek teorije je na psiholoških in družbenih okoliščinah ljudi. Upoštevati je treba določene posameznikove značilnosti, ker lahko usmerjajo osebne želje in potrebe, kar lahko posledično vpliva na motivacijo, izbiro medijev in uporabo le-teh (Haridakis v Limperos 2007).

Teoretiki rabe in zadoščanja trdijo, da potrebe ljudi vplivajo na to, kako uporabljajo medij in kako se nanj odzivajo. Tudi televizijski program zadovolji različne potrebe pri različnih posameznikih. Te potreb pa so povezane s posameznikovo osebnostjo, zrelostjo, okoljem in socialno vlogo (Chandler 1994).

Sodobne raziskave rabe in zadoščanja so po navadi ciljno usmerjene ali motivirane. Takšno ravnanje posledično vpliv na ljudi in družbo.

- a) Ljudje izbirajo in uporabljajo komunikacijske vire in sporočila, da zadovoljijo občutene želje in potrebe. Mediji so sredstvo za zadovoljitev naših želja ali interesov, kot je, na primer, iskanje informacij, da bi zmanjšali svojo negotovost ali rešili osebne probleme.
- b) Socialni in psihološki faktorji posredujejo komunikacijsko vedenje. Vedenje je odgovor na medij, filtriran skozi posameznikove socialne in psihološke okoliščine.
- c) Mediji za izbiro, pozornost in uporabo tekmujejo z drugimi oblikami komunikacije.
- d) V odnosu medij – oseba so ljudje običajno bolj vplivni kot mediji (Rubin v Perry 2002).

Aktivnost občinstva ni absolutni, ampak spremenljivi koncept. Različni posamezniki ponavadi kažejo različne vrste in stopnje aktivnosti na različnih področjih komunikacijskega delovanja in ob različnih časih v komunikacijskem procesu (Rubin v Ruggiero 2000). Variabilnost vpletenosti kaže, da na motivacijo za uporabo kakršnega koli medija vpliva tudi to, koliko se posameznik nanaša nanj (Galloway in Meek v Ruggiero 2000) in kako dobro zadovolji njegove ali njene potrebe (Lichtenstein in Rosenfeld v Ruggiero 2000). V preteklosti so bili raziskovalci predvsem osredotočeni na izbiro, sprejem in način odziva občinstva na medije. Ključna predpostavka je bila, da se člani občinstva med medijskimi kanali in njihovo vsebino odločajo zavestno in jih motivirano izbirajo (McQuail v Ruggiero 2000). Kljub temu so se nedavni raziskovalci teorije rabe in zadoščanja začeli spraševati o kredibilnosti predpostavke o aktivnem občinstvu. Kljub temu da raziskovalci še vedno gledajo na občinstvo kot univerzalno aktivno, so nekateri začeli trditi, da niso vsi člani občinstva enako aktivni ves čas (Ruggiero 2000).

Limperos (2007) pravi, da so video igre relativno nov medij in da teorija rabe in zadoščanja zagotavlja potreben okvir za razumevanje posameznikovih lastnosti, motivov, izpostavljenosti in učinkov video iger na igralca.

4 Aktivnost igralca pri igranju video iger

Igralci pričakujejo, da je igranje izkušnja (Bartle v Przybylski in Ryan 2009). Ta predpostavka se kaže tudi v teoriji rabe in zadoščanja, ki trdi, da je uporaba medijev, vključno z video igrami, aktivno motivirana in usmerjena k nekemu cilju. Ljudje iščejo specifično zadovoljstvo, ko sodelujejo pri igranju iger (Blumler & Katz v Przybylski in Ryan 2009). Video igre zagotavljajo določene cilje, ki jih igralci lahko dosežejo v sami igri. Poleg ciljev v igri lahko igralce motivirajo višji cilji, kot so izboljšanje samega igranja, demonstriranje njihove kompetence, itd. (Chan 2009).

Interaktivnost igre omogoča igralcu neprekinjen tok tekmovalnih in izzivalnih situacij, katere mora igralec premagati (Hartman in drugi 2003). Greenberg in drugi (2008) pravijo, da je najpomembnejša motivacija pri igranju iger, ki jo posameznik čuti, samo izziv po končanju igre ali po napredovanju do naslednje stopnje. Sledi želja po premagovanju prijateljev. Posamezniki pogosto igrajo video igre, ker uživajo ob izzivu, ki jim ga igra predstavlja (Newman v Limperos 2007).

V osemdesetih letih 20. stoletja, so se lahko igralci iger o igrah pogovarjali s prijatelji, kupili knjigo, ki je vsebovala strategije, kako v igri najlažje preživeti ali pa kupili majico s podobo karakterja iz igre na njej. To je bilo najverjetneje vse, kar je lahko igra nudila. Danes se lahko igralci iger povežejo na internet, kjer lahko sodelujejo v pogovoru z ostalimi igralci, berejo novice o igrah, surfajo po straneh, ki so posvečene določeni igri, ali pa internetno stran celo sami ustvarijo. Kljub temu da ima večino iger spletno stran, ki so jo naredili ustvarjalci igre, so določenim igram posvečene spletne strani, ki so jih ustvarili oboževalci in igralci le teh. Pozicioniranje igralca kot oboževalca ali aktivno občinstvo je pomemben korak. Tako otroci kot odrasli pri igranju iger, kot tudi pri splošni uporabi medijev, postajajo prefinjeni (Consalvo 2003).

Glede na razširjenost nasilne vsebine v popularnih video igrah, bi lahko sklepali, da je nasilni material sam sebi privlačen in zabaven za igralce in ima pomembno vlogo pri pridobivanju igralcev v igralški svet in pri motiviranju za nakup iger ter igranja. Veliko popularnih video iger z nasilno vsebino je privlačnih tudi zaradi izzivov, ki jih ponujajo, ali svobode za ukrepanje v drugem svetu. Igre, ki vsebujejo vojno, boj ali avanture, lahko zagotovijo priložnosti za psihološko zadovoljitev ne glede na nasilne elemente v igri. Ti vključujejo priložnosti za mojstrstvo, dosežke in junaštvo (Przybylski in Ryan 2009). Shafer (2012) trdi, da se nekateri znanstveniki osredotočajo le na užitek igranja video iger. Užitek izvira iz pozitivnih vidikov video igre.

Video igre zagotavljajo simulacije več vidikov realnosti, kot so dirkanje, letenje, igranje nogometa ali simulacije kompleksnega socialnega razvoja, od urbanega razvoja do razvoja civilizacij. Kvalitetna značilnost iger je, da transformirajo tradicionalne načine zabave v interaktivno formo, ki omogoča igralcu, da aktivno sodeluje pri oblikovanju igre. Filmi ali videi gledalcu omogočajo le pasivno udeleževanje s sledenjem zgodbi in ugotavljanjem možnih izidov, medtem ko video igra zagotavlja igralcu sredstva, da spremeni potek pripovedi (Vorderer in Zillmann 2000).

Enako trdi tudi Trail in James v Limperosu (2007), ki pravita, da je igranje video iger podobno gledanju televizije, vendar gledalci televizije ponavadi med seboj ne tekmujejo. Igre, ki vsebujejo oborožene spopade, vojno ali organiziran kriminal, ponujajo zgodbo, zaradi katere lahko igralca obda občutek samostojnosti in sposobnosti. Na primer bojna igra igralcu ponuja priložnosti za izbiro cilja, izkušnjo izziva, oblikovanje strategije, izvajanje osebne kontrole nad dejanji in tako zadovolji potrebo po samostojnosti in usposobljenosti.

V večigralskem načinu lahko igra ponudi tudi izkušnjo povezanosti in neko zaupanje z drugim igralcem, medtem ko sodelujejo pri izvajanju misij, delijo cilje in nagrade ter pomagajo drug drugemu (Przybylski in Ryan 2009).

Vorderer in Bryant (2004) pravita, da je eden izmed najpogosteje navedenih razlogov za igranje video iger, da dokažemo drugim ljudem, kdo ima najboljše spretnosti in kdo lahko reagira ali misli najhitreje. Tekmovalnost pri igranju video iger ima med ljudmi funkcijo prikaza dominantnosti. Tudi Jansz in Martens (2005) pravita, da je tekmovalnost potreba po zmagi ali potreba po premagovanju drugih. Tekmovalnost je tesno povezana z vsebino igre. Ponavadi so najbolj tekmovalne športne in akcijske igre, vendar pa lahko tudi simulacijske

igre potešijo to potrebo, na primer, ko je posameznik sposoben dokončati igro, ki je njegov prijatelj ni. Gledano z motivacijske perspektive, se igralec loti igre, ker lahko poteši potrebo po tekmovalnosti in nadzoru, prav tako pa tudi potrebo po zabavi. Obenem video igre omogočajo igralcu pobeg iz običajnega življenja. Hartman in drugi (2003) na podlagi empiričnih dokazov, pridobljenih s terensko študijo, trdijo, da je tekmovalnost ena izmed ključnih elementov pri razlagi igralčeve zabavne izkušnje. Tudi ugotovitve Hoffmana in Nadelsona (2009) kažejo na to, da je tekmovalnost eden izmed glavnih razlogov za igranje video iger.

Kutner in drugi (2008) pravijo, da močna vez med nasiljem v video igrah, nasiljem v realnem življenju in zaključkom, da video igre peljejo v družbeno izolacijo in slabe interpersonalne odnose, izvirajo iz slabih ter nepomembnih raziskav. Nadalje trdijo, da je večino informacij o video igrah in njihovih učinkih v popularnih medijih napačnih. Za veliko otrok je igranje iger družabna in ne izolacijska aktivnost. Veliko iger vsebuje možnost igranja za več ljudi naenkrat, bodisi v enaki sobi bodisi na internetu. Velikokrat morajo igralci med seboj sodelovati, da lahko koordinirajo svoja prizadevanja. Raziskave Kutnerja in drugih (2008) pravijo, da je igranje iger z nasilno vsebino povezano z igranjem s prijatelji. Sploh za mlajše otroke so igre tema konverzacije, ki jim omogoča, da gradijo odnose s prijatelji. Jasno je, da veliki strah – nasilne video igre naredijo otroke bolj nasilne v resničnem svetu – ni podprt s strani raziskave Kuntnerja in drugih (2008), vsaj ne v tako enostavni obliki. Cogburn in Silcon (2009) trdita, da igralci strelnih iger odigrajo vlogo v simulaciji smrti več ljudi. Poudarek je na simulaciji. Igralci vedo, da ne povzročajo prave agonije, pohabljenja ali smrti. Trdita, da igre ne smemo kriviti za nasilje v družbi, pač pa naj bi igre imele celo terapevtske učinke. Nasilne igre omogočajo igralcu, da sprosti svoje agresivne emocije in občutke, ne da bi za to moral koga udariti ali na koga kričati.

5 Raziskovalno vprašanje

Igranje video iger lahko označimo za aktivno delovanje, saj je igra vedno usmerjena k nekemu cilju, ki ga mora igralec doseči. Velikokrat je to zadovoljstvo premagovanje nasprotnika, bodisi osebe bodisi umetne inteligence. Opiral se bom na teorijo uporab in zadoščanja, ki trdi, da so ljudje pri izbiri medija motivirani ali ciljno usmerjeni, obravnava jih

kot aktivne posameznike. Ljudje v video igrah iščejo specifično zadovoljstvo. V diplomskem delu bom poskušal odgovoriti na vprašanje, kaj to zadovoljstvo je, oziroma, kakšni so motivi za igranje nasilnih video iger. Podatke sem pridobil s pomočjo intervjujev, ki sem jih opravil s petnajstimi ljudmi iz Maribora in okolice, ki pogosto igrajo video igre. Okvirna vprašanja, ki jih bom uporabil v intervjuju, so: katere igre igra posameznik, kdaj in kako jih igra, kako dojema zmage in poraze.

6 Analiza podatkov pridobljenih z intervjujem

Vprašanja za intervjuje sem razdelil v štiri sklope. Prvi sklop obsega splošna vprašanja, kot so: kakšne igre igrajo, kaj so cilji iger, kako pogosto igrajo. V drugem sklopu so me zanimali motivi za igranje iger. V tretjem sklopu vprašanj sem intervjuvanca spraševal o njegovem karakterju. Zadnji, četrti sklop vprašanj, je vseboval vprašanja, kot so: kakšno je stališče intervjuvanca o nasilju v igrah, ali misli, da nasilje v igri vpliva na posameznika v družbi itd. S tem sklopom vprašanj sem ugotavljal, kako intervjuvanci dojemajo nasilje v igrah.

6.1 Vrste video iger in njihovi cilji

Najbolj priljubljena zvrst igre med intervjuvanci so strelske igre, ki jih igra štirinajst od petnajstih intervjuvancev. Na drugem mestu so igre igranja vlog (RPG) in igre igranja vlog na internetu v večigralskem načinu (MMORPG). Tako ene kot druge, bi lahko opisali kot fantazijske igre. Te igra osem intervjuvancev. Sledijo športne igre in strategije. Oboje igra pet intervjuvancev. Po enkrat pa se pojavljajo dirkalne, pustulovske, akcijske, arkadne in miselne igre. 93 % intervjuvancev igra strelske igre, ki spadajo v kategorijo zelo nasilnih video iger. 53 % intervjuvancev igra RPGje in MMORPGje. 33 % intervjuvancev pa igra športne in pustulovske igre, ki vsebujejo nekaj manj nasilja.

Intervjuvanci pravijo, da je cilj streljaških iger ubiti čim več nasprotnikov in med tem čim manjkrat umreti. Pri igrah igranja vlog (RPG) in igrah igranja vlog na internetu v večigralskem načinu (MMORPG) je cilj razvijati karakter, zbirati vedno boljše opreme in napredovati po stopnjah s premagovanjem raznovrstnih nasprotnikov in opravljanjem nalog, ki so igralcu zadane med igranjem. Tudi cilj strategij je premagovanje nasprotnikov. Le način, kako jih premagam, je drugačen. Pri strategijah mora igralec zgraditi svojo vojsko, vzpostaviti

svojo državo oziroma bazo in izbrati čim boljšo strategijo, da bi uničil čim več sovražnikovih enot in izgubil čim manj lastnih. Vidimo lahko, da je v vseh naštetih igrah prisotno veliko nasilja. Po izbiri spletne strani PCmag (2012, 16. september), so med desetimi najbolj nasilnimi igrami vseh časov štiri streljaške igre. Ostale so akcijske in pretepaške. Treba je povedati, da so meje med žanri iger danes zelo zabrisane. Vedno bolj so popularne hibridne igre, ki mešajo elemente RPGjev strelskih in akcijskih iger. Primer takšne igre, ki jo je omenil eden od intervjuvancev, je Borderlands. Zanimivo je tudi dejstvo, da noben intervjuvanec pri vprašanju, katere igre najraje igra, ni izbral pretepaških iger. Edina zvrst igre, ki je priljubljena med intervjuvanci in ne vsebuje veliko nasilja, so športne igre. Vendar še pri teh lahko najdemo elemente nasilja. Tako se lahko pri hokeju, na primer, stepeš z igralcem nasprotne ekipe.

Na vprašanje, kako pogosto igrajo intervjuvanci video igre, jih je deset odgovorilo, da igrajo vsak dan, vsaj pol ure ali več. Eden je odgovoril, da igra vsak drugi dan, dva trikrat na teden in dva enkrat ali dvakrat tedensko. Iz odgovorov lahko razberemo, da intervjuvanci kar pogosto igrajo video igre. En izmed intervjuvanih je celo priznal, da je z igranjem zasvojen.

Na vprašanje, ali težko prenehajo z igranjem, je odgovorilo osem intervjuvancev. Štirje so odgovorili, da težko prenehajo z igranjem in štirje da s tem nimajo težav. Eden intervjuvanec je priznal, da ga igra kar malo zasvoji. Drugi je povedal: »Ja, težko preneham z igranjem. Rad igram igre, tako da lahko tudi več ur sedim pred računalnikom, ne da bi se naveličal.« Tudi med tistimi, ki nimajo težav s prenehanjem igranja, je eden od njih priznal: »Načeloma lahko neham, kadar hočem. Ko pa si z interneta povlečem ali pa si kupim novo igro, pa je to mogoče malo težje.«

Zanimiv je tudi podatek, da je dvanajst intervjuvancev za igre pripravljenih plačati, polovica jih je zatrdila, da je plačilo zelo odvisno od igre.

6.2 Motivi

Osrednje raziskovalno vprašanje, na katerega želim odgovoriti, je kakšni so motivi za igranje nasilnih video iger. Najpogosteje naveden motiv za igranje sta sprostitev in druženje je odgovorilo devet oseb. Treba je omeniti, da je eden od intervjuvancev omenil, da se med igrami ne sprosti. »Med igranjem sem še bolj napet in moram razmišljati, drugače v igri ne bi

napredoval. Mislim, da se ob igri ne sprostim. Igram bolj za užitek. Enostavno rad igram.« Še eden od intervjuvancev ima o sprostivni funkciji video iger podobno mnenje: »Čeprav bi rekel, da se je dobro tudi vživeti v igre ali v zgodbo. A to ni vedno relaksacija, ker se moraš non-stop prilagajati.« Vendar pa večina intervjuvancev igra zato, da se sprosti.

Pomemben motiv za igranje iger je tudi druženje s prijatelji. Vse več ljudi igra igre na internetu, kjer komunicirajo z drugimi ljudmi. Enajst intervjuvancev ja povedalo, da igrajo igre na internetu proti drugim osebam. Od štirih, ki ne igrajo iger na internetu, trije igrajo konzole v večigralskem načinu. Igre so se zadnja leta zelo spremenile. Časi, ko so ljudje zaradi igranja iger prebili dneve in noči, izolirani od drugih, so minili. Igranje video iger postaja vse bolj družabni dogodek. Igralci med seboj komunicirajo, izbirajo najboljšo strategijo za napad, se šalijo in pogovarjajo o vsakdanjih dogodkih. Dva intervjuvanca sta povedala: »Streljanje igra veliko mojih prijateljev, tako da skupaj igramo drug proti drugemu, se pogovarjamo itn. Včasih igramo tudi proti računalniku.« in »Po navadi komuniciramo, saj nam lajša igranje. Vmes pa se seveda zabavamo in izzivamo en drugega.« Trditev Kunterja in drugih (2008), da je za veliko otrok igranje iger družabna aktivnost in ne izolacijska torej drži. Treba pa je povedati, da so bili vsi intervjuvanci polnoletni, zato bi bilo dobro podobno teorijo razširiti na otroke in celo na odrasle.

Naslednji motiv je zabava, in sicer so jo intervjuvanci omenili kar osemkrat: »Igram za zabavo in sprostitev.« Upam si trditi, da je zabava univerzalen motiv, ki se pojavlja pri vseh igralcih, četudi ga niso posebej omenili. Težko si predstavljam, da bi se kdo lotil igre in se ob tem ne bi zabaval. Zabavo vidim kot eno izmed glavnih vzrokov za igranje video iger. Menim, da vsi, ki radi igrajo video igre, to počnejo zaradi zabave. Zabava proizvaja užitek (Vorderer in drugi v Shafer 2012). Shafer (2012) pravi, da užitek izvira iz pozitivnih vidikov video igre. Treba je povedati, da igranje ne proizvede vedno užitka. Po trditvah intervjuvancev lahko igre igralca tudi zafrustrirajo, sploh če pri igri niso tako uspešni kot po navadi. Igre nas zadovoljijo in nam dajo občutek, da smo nekaj dosegli v monotonem, pogosto agresivnem vsakdanu (McGonial v Shafer 2012). Najpreprostejša razlaga, zakaj igramo igre je, da to delamo iz zabave.

Štirje intervjuvanci so povedali, da jim igranje predstavlja užitek. Trije intervjuvanci so kot razlog za igranje navedli kratkočasje oziroma zapravljanje časa. Med motivi za igranje iger se pojavljajo tudi beg iz realnosti, distrakcija pred zunanjim svetom, odklop možganov ter sproščanje čustev. Ena intervjuvanka je povedala: »Ko sem jezna, mi ugaja, ko postrelim

karakterje v igri.« Tu gre za sproščanje jeze skozi video igre. Drug intervjuvanec je dejal: »World of Warcraft, mi je tako všeč tudi zaradi tega, ker se dobesedno lahko vživiš v igro. V igri ješ, spiš, kupuješ stvar..., kot da bi v igri živel.« in »Ko sem začel igrati World of Warcraft, sem si večkrat predstavljal, da sem v igri. Takrat sem igral neprestano. Ven sem šel mogoče za kakšno uro, ostali del dneva pa sem preigral.« Ta dela odgovorov nakazujeta na beg iz realnosti. Dva izmed intervjuvancev sta dejala, da skozi igro prevzameta neko vlogo oziroma dosežeta nekaj, kar v realnem svetu ne moreta, kar se vidi v trditvah: »Pri igri se vživiš v neko vlogo, v katero se v realnem svetu ne moreš.« in »Skozi igre dosegam cilje, ki jih drugače v življenju ne bi mogel.« Eden intervjuvanec je opisal igranje iger kot hobi.

Bakke in Peirce (2010) pravita, da več kot posamezniki igrajo, manj te igre dojemajo kot orodje za krajšanje časa. Ti igralci bodo svoj čas aktivno porabili za zbiranje iger in izboljšanje svojih spretnosti. Njihovo igranje je usmerjeno in ima namen. Namen njihovega igranja pa ni le krajšanje časa. To se kaže tudi v vzorcu intervjuvancev. Vsi redno igrajo video igre. Deset izmed njih igra video igre vsak dan. Samo trije intervjuvanci so kot motiv izpostavili krajšanje časa. Dva od teh treh igre ne igrata vsak dan. Očitno teorija Bakkea in Peirca drži. Igranje zelo aktivnih igralcev je usmerjeno in ima namen ter ne služi le krajšanju časa.

Na vprašanje, ali se intervjuvanec s prijatelji veliko pogovarja o igrah, ki jih igra, jih je sedem odgovorilo, da se o igrah pogovarjajo bolj malo. Trije so odgovorili, da se o igrah nikoli ne pogovarjajo, štirje pa so odgovorili, da se o igrah pogovarjajo pogosto. En intervjuvanec na to vprašanje ni odgovoril. Eden izmed teh, ki se s prijatelji veliko pogovarjajo o igrah, je na vprašanje odgovoril: »Neprestano. Ko izide kakšna nova igra, se večino časa pogovarjamo o njej. Za večino intervjuvancev igre niso pogosta tema pogovora. Kunter in drugi (2008) trdijo, da so predvsem za mlajše otroke igre tema konverzacije, ki jim omogoča, da gradijo odnose s prijatelji. Vsi intervjuvanci so polnoletne osebe, kar je verjetno razlog, da se o igrah ne pogovarjajo in na njih ne gradijo družabnih odnosov. Te ugotovitve potrjuje izjava intervjuvanca, ki je povedal: »Včasih smo se neprestano pogovarjali o igrah. Zadnje čase pa ne več toliko.«

Kot trdita Przybylski in Ryan (2009) igre igralcem predstavljajo posebni izziv in jim lahko zagotovijo priložnosti za psihološko zadovoljitev, ne glede na nasilne elemente v igri, kar je potrdil tudi eden izmed intervjuvancev: »Rad imam take vrste izzivov, da se boriš za boljše

mesto, za kak pokal.« Slednji se je opisal kot tekmovalni tip, kot najljubši žanr iger pa je izbral športne igre, ki ne vsebujejo toliko elementov nasilja kot, na primer strelske igre.

Ker sem v prejšnji seminarski nalogi raziskoval, ali agresivni in tekmovalni značaj posameznika vplivata na igranje video iger z nasilno vsebino, sem se odločil dati tekmovalnosti nekaj več poudarka. V predhodni raziskavi sem ugotovil, da med igranjem in tekmovalnim značajem ni statistične povezave. Večina iger, sploh internetnih, je narejenih tako, da moraš premagati nasprotnika, bodisi človeka, bodisi umetno inteligenco. Zanimivo bo primerjati ugotovitve te in predhodne raziskave glede tekmovalnosti. Eden izmed intervjuvancev trdi: »Mislim, da še nisem igral nobene takšne igre, katere cilj bi bil sodelovanje z drugimi. Vedno je cilj nekje zmagati.« Intervjuvanci so na vprašanje, kako se počutijo, ko zmagajo oziroma izgubijo, odgovarjali zelo podobno. Večino lahko povzamem s trditvama dveh intervjuvancev: »Če zmagam, se seveda počutim boljše. Vendar pa v primeru zmage nisem evforičen, ali depresiven v primeru poraza.« in »Ko zmagam, se počutim dobro. Občutim neko zadovoljstvo, da sem boljši od nasprotnika. Če izgubim, se počutim nekoliko slabše. Ponovno je odvisno od igre. Pri igrah, za katere mislim, da jih znam zelo dobro igrati, se bom ob porazu bolj sekiral kot pri igrah, ki jih ne obvladam najbolje. Vendar pa so to vedno kratkoročne in ne preveč močne emocije.« Ugotovil sem, da je igralcem pomembnejša zabava kot zmagovanje in premagovanje nasprotnikov. Eden celo trdi: »Če me na dober način premagajo, mene niti malo ne moti, če izgubim, je samo še ena lekcija.« Neposredno so se kot tekmovalni opisali le trije intervjuvanci. Eden je na vprašanje, kako se počuti, ko zmaga oziroma izgubi proti nasprotniku, odgovoril: »Čutim neko notranje zadovoljstvo, veselje. Ko igram in tekmujem, čutim napetost in adrenalin, ker bi rad dosegel neki cilj. In ko ga dosežem, čutim veselje, kot da bi v resničnem življenju pojedel čokolado. Če zgubim, pa je obratno, nisem tako vesel. V vsakem primeru se potrudim, da bi dosegel zmago.« Eden izmed intervjuvancev je celo obiskoval razna tekmovanja v video igrah.

Na vprašanje, ali igralec z drugimi igralci raje tekmuje ali sodeluje, jih je sedem odgovorilo, da raje sodelujejo kot tekmujejo. Pet jih je odgovorilo, da jim je všeč tako sodelovanje kot tekmovanje. Iz njihovih odgovorov lahko sklepam, da je to odvisno od igre. Eden od intervjuvancev je odgovoril: »Povsem odvisno od iger. Pri strategijah raje sodelujem, pri športnih pa raje tekmujem. Pri streljanju je tako, da se vedno proti nekemu boriš, zato istočasno sodeluješ in tekmuješ proti drugim«. Samo eden je odgovoril, da raje tekmuje oziroma: »Mislim, da še nisem igral nobene takšne igre, katere cilj bi bilo sodelovanje z drugimi. Vedno je nekje cilj zmagati.« Eden intervjuvanec je povedal: »Po internetu raje

tekmujem z drugimi, ker je sodelovanje precej oteženo.« Dva intervjuvanca na to vprašanje nista odgovorila. Eden izmed njiju nikoli ne igra proti človeku. Igra samo proti računalniku.

Pomemben motiv za igranje iger je tudi zgodba igre. Vsi intervjuvanci so povedali, da se jim zgodba zdi pomemben element igre. Nekaterim zgodba sicer ne predstavlja posebnega motiva za igranje, le vidijo radi, da je igra smiselno povezana. Zgodbi niti natančno ne sledijo. En intervjuvanec je povedal, da lahko zgodba tudi moti pri sproščanju ob igranju: »V glavnem igram zato, da se relaksiram. Ampak ne vedno. Čeprav relaksacija, bi dodal, da se je dobro tudi vživeti v zgodbo. Tisto ni vedno relaksacija, ker se moraš neprestano prilagajati.« Drugi pa je na vprašanje, ali je zgodba pomembni del igre, odgovoril: »Ja. Včasih se zraven igre tudi jočem, na primer, v Final fantasy, ko se karakterja prvič poljubita.« Ti podatki nakazujejo, da je zgodba pomembni element pri motivih za igranje iger.

Trije intervjuvanci so kot motiv za igranje iger navedli tudi grafično podobo igre. Vendar iz spodnjega citata lahko sklepam, da grafika ne sodi med najpomembnejše motive, zaradi katerih človek igro igra: »Pri nekaterih igrah ja, pri drugih je dovolj dobra igralnost. Pomembnejše mi je, da je igralnost dobra. Še vedno, na primer, igram Heroes of might and magic 3, kljub temu da je igra stara in grafika zanič. Je pa igralnost zelo dobra. Je pa vseeno prijetno, če je dobra tako igralnost kot grafika.« Očitno je bolj pomembna igralnost igre in sama zabava pri igri, grafika pa igri doda še neko dodatno privlačnost.

Dvanajst intervjuvancev je povedalo, da igrajo raje poti človeku, kot proti računalniku. Večina jih kot razlog navaja to, da so igre proti človeku težje in bolj zanimive, saj lahko v določenem trenutku ugotoviš vzorce igranja umetne inteligence in igra postane dolgočasna. Ljudje prilagajajo svojo igro igri nasprotnika, se učijo iz napak in razvijajo svoje sposobnosti. Eden je na vprašanje, ali se počuti drugače, če premaga oziroma izgubi proti računalniku ali človeku, odgovoril: »Je drugače. Ko premagaš človeka, je zadovoljstvo večje. Računalnik so samo neki parametri brez občutkov.« Dva intervjuvanca sta povedala, da jima je vseeno ali igrata proti računalniku ali fizični osebi, in samo eden je zatrdil, da ne igra proti ljudem.

Zanimiv je podatek, da enajst od petnajstih intervjuvancev igra na internetu, štirje pa ne. Od teh štirih trije vsaj občasno igrajo konzole v večigralskem offline načinu, torej tako, da niso povezani na internet. Samo eden izmed njih igra raje proti človeku, kot proti računalniku. Proti ljudem, oziroma z drugimi ljudmi je najlažje in najbolj praktično igrati na internetu, saj lahko vsak igra od doma, za svojim računalnikom, igra pa lahko veliko število ljudi. Pri igranju konzol v offline načinu, morajo biti vsi igralci fizično prisotni na enem mestu. Poleg

tega jih lahko igra le malo število naenkrat. Torej je najlažji in najbolj enostaven način igranja iger v večigralskem načinu na internetu.

Vsi intervjuvanci so se opisali kot umirjene, neagresivne osebe. Večina se med igranjem iger kdaj razjezi, vendar pa ta agresivnost hitro mine. Običajno samo kričijo, se jezijo in ne uničujejo stvari. Samo trije pravijo, da so med igranjem tudi kaj uničili. Takole sta dva izmed intervjuvancev odgovorila na vprašanje, ali se kdaj med igro razjezita: »Se. Sem že uničil tudi kakšno miško ali tipkovnico, vendar zadnje čase samo kričim. Raje ugasnem igro, kot da zraven popolnoma znorim. Na koncu ugotoviš, da ni vredno uničevati stvari zaradi igre.« in »Ja se. Včasih se mogoče tudi odzovem agresivno, vendar nastradajo samo predmeti.«

6.3 Igre in nasilne vsebine

Vseh petnajst intervjuvancev je pričakovano povedalo, da jih nasilje v igrah ne moti. Veliko jih je opozorilo, da je treba ločiti realni svet od virtualnega. Intervjuvanci so povedali: »Me ne moti, ker ločim, kaj je realno in kaj ni. Mogoče celo predstavlja neki ventil, ko si, na primer slabe volje in v igri streljaš karakterje. Večina iger vsebuje neko nasilje. Težko je najti igro, ki bi jo igralo dosti ljudi in kjer se ne bi pobijali ali premagovali.« in »Me ne moti. Igre so pač takšne. Pri njih se streljaš, ubijaš z nožem, o nasilju sploh ne razmišljaš, ker veš, da si v igri. Ne razmišljaš ali to karatkerja boli ali ker je pač igra. Mislim, da nobeden ne postane bolj nasilen zaradi iger, mogoče prej zaradi filmov, kjer vidiš trpeti resnične ljudi. To pa so le igre. V bistvu je v vseh igrah, ki jih poznam, noter nasilje.« Na vprašanje, ali bi igralci izklopili prikaz krvi, če bi igra imela to možnost, je vseh petnajst intervjuvancev odgovorilo, da ne. Eden je celo povedal: »Ponavadi je v igrah premalo krvi, kar pripomore k nerealnosti igre. Če nekoga ustreliš, teče kri, ne pa samo ena kaplja krvi, kot je to prikazano v večini iger.« Drugi je povedal, da to možnost včasih uporabi, vendar le če je krvi preveč in je moteča za igro: »Včasih se za to možnost odločim, ker je lahko kri moteča za samo igranje, saj ni tako dobro razvidno dogajanje na ekranu.«

Tudi na vprašanje, ali mislijo, da nasilne igre vplivajo na posameznika v družbi, so intervjuvanci odgovorili podobno. Vsi so mnenja, da nasilne igre ne vplivajo na posameznika na tako direktni način, oziroma, da igra vpliva le na otroke ali na določene posameznike, vendar je vpliv zanemarljiv. Na vprašanje, ali nasilna igra vpliva na posameznika v družbi, je eden odgovoril: »Samo v primeru, ko ne loči igre od realnosti, ko ima napačni odnos do

igranja.« Drug je povedal: »Mislim, da z nasiljem v igrah ni nič narobe. Nasilje najdemo tudi v filmih in knjigah, zato ne vidim razloga, da bi nasilje v igrah obravnavali drugače. Mislim, da nasilje v igrah človeka ne spremeni v podivjanega norca. Mogoče lahko k temu pripomore, vendar pa so v ozadju vedno neki drugi, močnejši dejavniki, npr. nasilje v družini in podobno.« Tudi glede omejitev prodaje video iger z nasilnimi vsebinami so intervjuvanci enotnega mnenja. Večina jih meni, da je dostop do nasilnih iger kljub omejitvam enostaven, saj jih lahko potegnemo z interneta. Primarni je po mnenju intervjuvancev nadzor nad igranjem iger z nasilno vsebino. Zato so predvsem odgovorni starši.

Na splošno se intervjuvanci strinjajo, da je nasilje v igrah potrebno, saj pripomore k realističnosti igre, kar dobro opredelita naslednja odgovora: »Ne bi rekel, da naredi igre zanimivejše. Je pa tako, da je nasilje del igre. Če bi nogometašem odvzeli žogo, ne bi mogli igrati nogometa. Tako je tudi na primer pri streljanju. Kaj bi počeli, če bi iz igre izvzeli nasilje? Nasilje naredi igre bolj realistične in posledično zanimivejše. Obstajajo pa tudi igre, ki ne vsebujejo skoraj nič nasilja, pa so vseeno zelo dobre.« in »Če je nasilja preveč, lahko igro tudi pokvari. Vendar pa mislim, da nasilje enostavno pripomore k stvarnosti igre, tako da igra mora vsebovati nekaj nasilja.«

7 Zaključna razprava

V prejšnji študiji sem raziskoval, ali agresivni oziroma tekmovalni značaj posameznika vpliva na igranje tekmovalnih iger z visoko stopnjo nasilja. Kot raziskovalno metodo sem uporabil anketni vprašalnik. Našel nisem nobene statistične povezave. V diplomski nalogi sem kot raziskovalno metodo uporabil intervju, s katerim sem zbral veliko podatkov, ki mi bodo pomagali odgovoriti na vprašanje, kakšni so motivi za igranje nasilnih iger z visoko stopnjo nasilja. Intervju sem opravil s petnajstimi osebami, ki pogosto igrajo video igre. Ugotovitve bom predstavil v sledeči razpravi.

Ugotovil sem, da vsi intervjuvanci igrajo nasilne igre. Večina jih igra prvoosebne strelne igre, ki veljajo za eno izmed najbolj nasilnih iger med vsemi. Vendar pa tudi druge našteje igre, kot so igre igranja vlog in igre igranja vlog na internetu, strategije, akcijske igre, pustolovske ter tudi športne igre vsebujejo dosti, ali pa vsaj nekaj nasilja. Upam si celo trditi, da toliko iger vsebuje nasilno vsebino, da se ljubitelji igranja iger težko ognejo nasilnim vsebinam, tudi če se hočejo. Sodeč po raziskovalnem vzorcu se ljudje nasilju ne izogibajo. Vsi intervjuvanci so

povedali enako, in sicer, da jih nasilje v igrah ne moti. Vsi tudi menijo, da igre z nasilnimi vsebinami ne vplivajo na posameznike v družbi. Kot izjemo so večkrat omenili otroke in določene posameznike, na katere lahko imajo igre določen vpliv.

Rezultati raziskave se ujemajo z rezultati, ki sem jih pridobil v prejšnji raziskavi s pomočjo anketnega vprašalnika. Na vprašanje, kako se počutijo, ko premagajo nasprotnika, so vsi intervjuvani odgovorili, da dobro. Nekateri nekoliko bolj, nekateri nekoliko manj, vendar je vsem skupno, da se po zmagi počutijo bolje. Ob porazu se pričakovano vsi počutijo nekoliko slabše, vendar so to šibke in kratkotrajne emocije. Zmagi oziroma porazu v igri ne dajejo velikega pomena. Iz vzorca intervjuvancev lahko sklepam, da jih le manjšina igra izključno zato, da premagajo nasprotnika. Podobno lahko trdim tudi za potrebo po agresivnosti. Kljub temu da so trije intervjuvanci povedali, da jim ugaja, ko streljajo karakterje v igri, menim, da to ni razlog za seganje po agresivni vsebini. Eden izmed intervjuvancev je celo izrecno omenil, da ne igra zaradi potrebe po agresivni vsebini. Menim, da streljanje karakterjev v igri nima funkcije zadovoljavanja potrebe po agresivnosti, prej funkcijo bega iz realnosti, distrakcije in sprostitev. Drugi motivi, ki jih glede na odgovore intervjuvancev igra zadovoljuje, so zabava, druženje, užitek in kratkočasenje. Sprostitev je ena izmed največkrat omenjenih motivov za igranje nasilnih video iger, vendar se vsi ob igranju iger ne sprostijo. Eden intervjuvanec je povedal, da je ob igranju še bolj napet in da mora med igro veliko razmišljati, saj drugače ne bi napredoval. Menim, da je motiv sprostitve zelo odvisen od igralca samega in njegovega značaja, pa tudi od same igre.

Eden od intervjuvancev je povedal, da igra zato, da se družijo s prijatelji. Druženje oziroma socialna interakcija je motiv, ki ga ne smemo prezreti. Vse več iger se igra na internetu. Igralci velikokrat med seboj komunicirajo. Časi, ko so ljudje zaradi igranja iger prebili dneve in noči, izolirani od drugih, so minili. Igranje video iger postaja vse bolj družabni dogodek. Igralci med seboj komunicirajo, izbirajo najboljšo strategijo za napad nasprotnika, se šalijo, drug drugega provocirajo in se pogovarjajo o vsakdanjih dogodkih. Vendar to druženje velikokrat ne poteka tako, da so vsi igralci fizično prisotni na enem mestu. Kot sem že omenil, največ intervjuvancev igra doma, ampak po internetu.

Pomemben je tudi podatek, da intervjuvanci z drugimi igralci raje sodelujejo kot tekmujejo. Iz odgovorov intervjuvancev lahko razberemo, da igre ne ponujajo, oziroma omogočajo dovolj sodelovanja. Tako je eden povedal, da pri igranju na internetu raje tekmuje, ker je sodelovanje precej oteženo. Menim, da bi bilo iz perspektive družbenih odnosov boljše, če bi več iger

izpostavljalo sodelovanje namesto tekmovanj, in tako predvsem mlajše igralce učilo sodelovanja v družbi in življenju.

Vendar pa glavno vprašanje ostaja neodgovorjeno. Zakaj so igre z nasilno vsebino tako popularne?

Cogburn in Silcon (2009) pravita, da so bili od tretjega stoletja pred našim štetjem, do četrtega stoletja našega štetja, najpopularnejša oblika zabave v civiliziranem svetu gladiatorski boji. Meščani antičnega Rima so gledali vojne zapornike, sužnje in kriminalce, kako se z orožjem med seboj borijo do smrti. Včasih so, da bi bili boji še bolj spektakularni in krvavi, vanje vključili eksotične živali. V različnih oblikah, so takšni spektakli prisotni tudi danes. Eden izmed zelo nasilnih športov je ameriški nogomet, kjer se veliki, močni moški zaletavaj od drug v drugega. Tudi hokeju nasilje ni tuje. Pretepi na hokejskih tekmah so stalnica.

Iz zgornjega odstavka lahko razberemo, da je nasilje kot oblika zabave prisotno že zelo dolgo. Dejstvo, da je nasilje tako razširjeno, nakazuje, da je nasilje privlačno (Hamilton v Weaver 2011). Intervjuvanci so povedali, da nasilje naredi igre bolj realistične in posledično zanimivejše. Nekaterim je vseeno, ali igre vsebujejo nasilje ali ne, vsem pa je skupno, da jih nasilje v igrah ne moti. Weaver (2011) trdi, da ljudje ne iščejo nasilja zato, ker bi ga imeli raje kot nenasilne alternative. Nasilje iščejo zato, ker je prepovedano. Ravno to naredi nasilje privlačnejše. Weaver to teorijo imenuje efekt prepovedanega sadeža. Tudi nekateri odgovori intervjuvancev kažejo na to teorijo. Eden izmed njih je, na primer, odgovoril, da mu igre omogočajo narediti stvari, ki jih v resničnem življenju ne more.

Menim, da bi se morale nadaljnje raziskave na področju video iger osredotočiti na bolj pozitivne vidike video iger, kot so funkcija sprostitve, druženja in zabave. Eden izmed intervjuvancev celo verjame, da igre pomagajo pri razvoju mišljenja. Veliko že opravljenih raziskav se osredotoča na negativne vidike video iger. Izpostavljajo predvsem negativni vpliv nasilnih video iger na ljudi. Kot podlago uporabljajo teorijo hipodermične igle, ki uporabnika dojema kot pasivnega. Sam sem za podlago v raziskavi uporabil teorijo rabe in zadoščanja, ki raziskuje motive zaradi katerih posamezniki uporabljajo določeno vrsto medija. Menim, da je ta teorija primernejša za raziskovanje medijev in posledično video iger, saj predpostavlja aktivnega uporabnika. Igralec se zavestno odloči, da bo igral neko igro zato, ker mu ta zagotavlja zadovoljitev neke potrebe.

V diplomski nalogi sem potrdil rezultate prejšnje raziskave, in sicer sem ugotovil, da posamezniki ne igrajo iger z nasilno vsebino zaradi potrebe po nasilju in tekmovalnosti. Glavni motivi, ki igralce vlečejo k igranju, so sprostitev, druženje, zabava, užitek, beg iz realnosti, distrakcija pred zunanjim svetom, odklop možganov, sproščanje čustev, kratkočasenje in izzivi, ki jih igre predstavljajo igralcu. Nasilje v video igrah igralcev ne moti. Kot pravijo, naredi igre zanimivejše in bolj realistične. Z napredkom tehnologije in večanjem števila rednih igralcev video iger postaja potreba po razumevanju iger vedno večja. Video igre moramo razumeti kot pomembni dejavnik v življenju ljudi. Odgovornost naslednjih raziskav je, da k preučevanju video iger pristopijo na bolj primerni način in se osredotočajo tudi na pozitivne vidike igranja video iger.

8 Literatura

- Anderson, Craig A, Douglas A. Gentile in Katherine E. Buckley. 2007. *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, research and public policy*. Oxford university press: New York.
- Bakke, Emil in Meghan L. Peirce. 2010. *Individual Motives and Video Game Investment: A Predictive Model of Violent Video Game Play*. Conference Papers - National Communication Association. Dostopno prek: <http://web.ebscohost.com.nukweb.nuk.uni-lj.si/ehost/detail?vid=3&hid=112&sid=6acdb0a9-8490-4523-921b-e3cdecccfabe%40sessionmgr104&bdata=Jmxhbmc9c2wmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#d b=ufh&AN=59227458> (25. september 2012).
- Bryant, Jennings in Peter Vorderer, ur. 2004. *Playing video games: motives, responses and consequences*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Chan, Elaine. 2009. *More Than Just a Game: Competence Goals and Video Game Playing Motivation*. Conference Papers - International Communication Association. 3: 1–32. Dostopno prek: <http://web.ebscohost.com.nukweb.nuk.uni-lj.si/ehost/detail?vid=5&hid=112&sid=6acdb0a9-8490-4523-921b-e3cdecccfabe%40sessionmgr104&bdata=Jmxhbmc9c2wmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#d b=ufh&AN=45286000> (25. september 2012).
- Chandler, Daniel. 1994. *Why do people watch television?* Dostopno prek: <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/usegrat.html> (25. september 2012)
- Cogburn, Jon in Mark Silcon. 2009. *Philosophy through video games*. London: Routledge.
- Consalvo, Mia. 2003. Zelda 64 and video game fans: a walkthrough of games, intertextuality and narrative. *Television & new media* (4) :321–334.
- Dovey, Jon in Helen W. Kennedy. 2006. *Game cultures: Computer games as new media*. Glasgow: Bell & Baine Ltd.

- Gauntlett, David. 1998. Ten things wrong with the »effect model«. V *Approaches to audiences: a reader*, ur. Roger Dickinson, Ramaswami Harindranath in Olga Linne, 120–130. London: A Hodder Arnold Publication.
- Greenberg, Bradley S., John Sherry, Kenneth Lachlan, Kristen Lucas in Amanda Holmstrom. 2008. Orientations to video games among gender and age groups. *Simulation & gaming* 20: (10) 1–22.
- Gunter, Barrie. 2000. *Media research methods: measuring audiences, reactions and impact*. London: Sage Publications.
- Hartmann, Tilo, Peter Vorderer in Christoph Klimmt. 2003. Explaining the enjoyment of playing video games: the role of competition. *ACM International Conference Proceeding Series* (38): 1–9 .
- Hoffman, Bobby in Louis Nadelson. 2009. Motivational engagement and video gaming: a mixed methods study. *Educational technology research & development* (58): 245–270 .
- Jansz, Jeoren in Lonneke Martens. 2005. Gaming at LAN event: the social context of playing video games. *New media & society* 7 (3): 333–357.
- Jensen, Klaus B. in Karl E. Rosengren. 1996. Pet tradicij iskanja občinstva. *Teorija in praksa* 33 (2): 308–331.
- Limperos, Anthony. 2007. *Violent Video Games, Users, and Aggression: A Uses and Gratifications Explanation*. Conference Papers - National Communication Association. Dostopno prek: <http://web.ebscohost.com.nukweb.nuk.uni-lj.si/ehost/detail?vid=7&hid=112&sid=6acdb0a9-8490-4523-921b-e3cdecccfabe%40sessionmgr104&bdata=Jmxhbm9c2wmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#d b=ufh&AN=35506056> (25. september 2012).
- Manovich, Lev. 2002. What is new media? V *The new media theory reader*, ur. Robert Hassan in Julian Thomas, 5–10. Cambridge: MIT press.
- *PC Magazine*. 2012. The 10 most violent video games of all time. Dostopno prek: <http://www.pcmag.com/slideshow/story/260445/the-10-most-violent-video-games-of-all-time/1> (25. september 2012).

- Perry, David K. 2002. *Theory and Research in Mass communication: Contexts and Consequences*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Przybylski, Andrew K. in Richard M. Ryan. 2009. The motivating role of violence in video games. *Personality and social psychology bulletin* 35 (2): 243–260.
- Ruggiero, Thomas E. 2000. Uses and gratification theory in 21st century. *Mass communication & society* 3 (1): 3–37.
- Shafer, Daniel M. 2012. Causes of state hostility and enjoyment in player versus player and player versus environment video games. *Journal of Communication* 62 (4): 719–737.
- Vorderer, Peter in Dolf Zillmann. 2000. *Media entertainment: the psychology of its appeal*. London: Erlbaum associates.
- Weaver, Andrew J. 2011. A Meta-Analytical Review of selective exposure to and the Enjoyment of Media Violence. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 55 (2): 232–250.
- Wolf, Mark J. P. 2008. *The video game explosion: a history of PONG to Playstation and beyond*. Westport: Greenwood press.

Priloge

Priloga A: Okvirna vprašanja intervjuja

Dober dan. Moje ime je Jan Lipovnik. Delam diplomsko nalogo o igranju računalniških iger. Zelo bi mi pomagali, če bi si vzeli dvajset minut časa in opravili intervju na prej omenjeno temo.

Splošno: katere igre, kako, cilj iger, opis iger, kdaj

1. Ali igrate kakšne igre?
2. Kakšne igre najraje igrate?
3. Zakaj ravno te igre?
4. Kaj pri teh igrah počnete? Kaj je cilj teh iger?
5. Ali težko prenehate z igranjem? Kako se počutite, ko prenehate z igranjem (po uspešni/neuspešni igri?)
6. Ali raje igrate proti računalniku ali proti človeku?
7. Igrate igre preko interneta?
8. Kako pogosto igrate?
9. Ali ste za igranje iger pripravljeni plačati?

Motivi za igranje: zakaj, užitek, sprostitev, zadovoljitev potreb

10. Se ob igranju iger počutite boljše? Ali rezultat vpliva na vaše počutje? Vam igranje zagotavlja užitek?
11. Igrate igre za zabavo ali vas motivira tudi kaj drugega?
12. Se vživite v zgodbo igre ali vam je pomembno samo igranje?
13. Se med igranjem pogovarjate z drugimi osebami?
14. Se s prijatelji, veliko pogovarjate o igrah, ki jih igrate?

Tekmovalnost:

15. Igrate tako dolgo, dokler ne zmagate?
16. Kako se počutite, ko premagate nasprotnika (ste bolj samozavestni, ...)?
17. Kako se počutite, ko izgubite?
18. Ali se počutite drugače, ko zmagate/izgubite proti računalniku ali proti človeku? Kakšna je razlika?

19. Raje sodelujete ali raje tekmujete z drugimi pri igranju iger preko interneta?
20. Si z določenimi kodami ali programi poenostavite igro? Na kakšni težavnostni stopnji igrate?

Karakter:

21. Kako bi opisali svoj značaj?

(Ste temperamentni? Se hitro razjezite? Ste bolj umirjen tip človeka? Ste družabni ali se raje držite za sebe? Ste pri stvareh ki se jih lotite radi najboljši ali vam je vseeno?) – vprašanja za pomoč

Nasilje:

22. Ali vas moti nasilje v igrah? Zakaj ne/da?

23. Če ima igra možnost izklopa prikaza krvi, ali se za to možnost tudi odločite?

24. Ali uporabite kode, za še bolj nasilen grafični prikaz? Se vam zdi doživetje ob tem boljše?

25. Se strinjate s popolno prepovedjo prodaje iger, ki vsebujejo veliko nasilja? Kaj pa z omejitvami pri prodaji npr. mladoletnim osebam ...

26. Mislite, da igre igrajo veliko vlogo pri nasilju v skupnosti?

27. Kako mislite, da vplivajo nasilne igre na nasilje v skupnosti?

28. Se med igranjem iger kdaj razjezite? Zakaj?

29. Naredi nasilje igre zanimivejše?

Zahvaljujem se vam za sodelovanje!

Priloga B: Intervju 1

Ali igrate kakšne igre?

Igram.

Kakšne igre igrate najraje?

Nimam ravno veliko preferenc. Toda če bi že moral izbrati, bi to bilo igranje strategije.

Zakaj ravno to igro?

Ker je zanimivo izbirati protiakcije.

Protiakcije?

Ja. V strategijah pride do napada, ki se odvija tako ali drugače. Izbereš najboljšo taktiko za protinapad. Zato so mi strategije najbolj zanimive.

Kaj je v bistvu cilj strategij?

Cilj iger je ponavadi, da zmagaš. Samo meni osebno je najbolj všeč to, kar se dogaja na sredini, ko je še vse neodločeno. Pot do zmagovalca mi je bolj zanimiva kot sama zmaga.

Ali težko prenehate z igranjem iger? Kako se počutite, ko prenehate z igranjem?

Včasih sem res težko prenehal z igranjem. Zdaj mi je malo lažje postavljati časovne cilje, kdaj prenehati z igranjem. Zdaj mi je že »fajn« nehat. Po igranju se počutim sproščeno, ker je neko dejanje zaključeno.

Kako pogosto igrate video igre?

Rekel bi, da vsak drugi dan.

Ali raje igrate igre proti računalniku ali proti človeku?

Oboje.

Oboje, torej vam je vseeno proti komu igrate?

Ne. So različne igre proti računalniku ali proti človeku. Odvisno, kaj želiš. Na primer, igre proti človeku so hitrejše, napake pa bolj vidne. Računalnik je predvidljiv.

Ali raje premagate človeka ali računalnik?

Kot sem prej rekel, meni je bolj zanimiva pot do zmage. To, da zmagam ni toliko pomembno, je le razlog, da začnem novo igro, ali končam z igranjem.

Igrate igre tudi preko interneta z drugimi osebami?

To pa ne. S prijateljem igrava konzolo v večigralskem načinu, vendar pa ne na internetu. Igrava sama na eni konzoli.

Ste za igre pripravljeni plačati?

Tudi ne. Ha,ha,ha. Govoriva o online igranju. Plačevanja mesečnin ne maram. Dobro igro pa sem pripravljen tudi kupiti.

Prej ste rekli, da rezultat ne vpliva na vaše počutje. Se med igranjem počutite boljše?

Ne bi rekel boljše, ampak nekakšna distrakcija pa le je. Lahko razmišljaš zraven o drugih stvareh, če je mirna igra, počasna, recimo, kakšni puzzli ali sestavljenke ali reševanje problemov, pri strategijah pa bi težko rekel, da se počutim boljše, ker je non-stop pritisk. Je super, ko se konča, ker ni treba več paziti, na primer, na novi napad.

Igrate zato, da se relaksirate?

Določene igre, ja. V glavnem igram zato, da se relaksiram. Toda ne vedno. Včasih, bi rekel, se je dobro tudi živeti v igri, v zgodbo. Tisto ni vedno relaksacija, ker se moraš nenehno prilagajati zgodbi oz. igri.

Se s prijatelji veliko pogovarjate o igrah, ki jih igrate?

Ja, kar dosti, vendar igre niso nikoli glavna tema.

Kako bi pa opisali svoj značaj oz. temperament? Se hitro razjezite, ste umirjen tip človeka?

Jaz sem umirjen, mene ne moti zgubiti. Redkokdaj se zgodi, da bi od jeze poškodoval računalnik, miško, tipkovnico, ali kaj podobnega. Je pa res, da če me kaj razjezi, neham igrati. Preprosto ugasnem računalnik in grem stran.

Veliko iger vsebuje dosti nasilja. Ali vas nasilje v igrah moti?

Nasilje v igrah me ne moti.

Zakaj ne?

Zato, ker je samo igra. Ni nekakšne realne škode, posledic.

Torej ne verjamete, da bi nasilna igra naredila človeka bolj agresivnega?

Samo v primeru, ko ne loči igre od realnosti, ko ima napačen odnos do igranja.

Ali se odločite za možnost izklopa prikaza krvi, če ima igra to možnost?

Ponavadi to možnost ravno vklopim, razen ko je krvi res preveč, ko moti dogajanje, ko več ne razumeš, kaj se dogaja. Takrat pa izklopim ali zmanjšam.

Se ne strinjate s popolno prepovedjo prodaje iger, ki vsebuje veliko nasilja?

Ne. Isto bi potem lahko veljalo za filme, glasbo, zgodbe, knjige, konec koncev je to odvisno od človeka, to ne bi smeli uravnavati na vladni ravni.

Kaj pa omejitve pri prodaji iger mladoletnim osebam?

S tem bi se strinjal. Ampak ta možnost ne deluje najboljše, ker starejši brat ali starejši bratranec hitro mlajšemu kupi igro, ali pa si jo potegne z interneta. Se pa strinjam, da bi to morala biti dolžnost staršev, ne trgovine in ne kakršnih koli drugih institucij.

Mislite, da nasilne videoigre igrajo veliko vlogo pri nasilju v skupnosti?

V primeru otrok je možno, ker hočejo ponavljati to, kar vidijo, v primeru odraslih pa kot sem prej rekel. Na tiste, ki ne ločijo igre od realnosti, imajo take nasilne igre velik vpliv, zase pa bi težko rekel, da imajo kakršen koli negativen vpliv.

Naredi nasilje igre zanimivejše, na splošno?

Ja, moram potrditi. Nasilje naredi akcijske igre zanimivejše. Recimo, v kakšnih taktičnih igrah ali poteznih igrah, kjer moraš več razmišljati, pa je nasilje res mogoče malo moteče.

Igrate igro tako dolgo, dokler ne zmagate?

To ponavadi na začetku. Ko še spoznavam igro in njena pravila, takrat je izziv, da zmagaš močnejši, potem pa mi je bolj pomembno, da je igra zanimiva, kot pa moj rezultat.

Kako se počutite, ko premagate nasprotnika?

Če je nekdo boljši od mene, potem se dobro počutim. Drugače pa, kot sem prej rekel, je samo en razlog za igranje, da grem na novo igro ali neham igrati.

Predvidevam, da se enako počutite tudi ko izgubite?

Če me na dober način premagajo, me niti malo ne moti, če pa izgubim, je to samo še ena lekcija.

Rajši sodelujete, ali raje tekmujete z drugimi pri igranju iger po internetu?

Moram reči, da raje tekmujem z drugimi, ker je sodelovanje precej oteženo.

Kaj pa, na primer, split screen, da se ne omejuje samo na internet?

To pa je definitivno najboljša možnost za kooperativno igranje oziroma sodelovanje.

Torej, raje sodelujete kot tekmujete z drugimi?

Če je možnost, raje sodelujem.

Si z določenimi kodami ali programi poenostavite igro?

Ko sem bil mlajši velikokrat, zdaj pa skoraj nikoli več.

Na kateri težavnosti igrate igro?

Ponavadi začnem s sredinsko težavnostjo, nato zaostrim na hard, najtežje pa redkokdaj igram, razen če igro zelo dobro poznam.

Mislite, da ste tekmovalni? Bi sebe opisali kot tekmovalnega?

Redkokdaj, težko bi sam sebi rekel, da sem tekmovalen.

Verjetno pri določenih igrah že?

Proti osebam, proti računalniku pa ne. Če oba dobro igrava, se začne tekmovalnost. To je zame izziv, ko premagaš nekoga, ki je težko premagljiv.

Priloga C: Intervju 2

Ali igrate kakšne igre?

Včasih.

Kakšne igre najraje igrate?

Zadnje čase igram večinoma zelo preproste igre na Ipadu.

Kaj pa računalniške igre?

Na računalniku pa že dolgo ne igram več.

Zakaj ravno igre na Ipadu?

Ker so priročne, ker so bolj enostavne in ker ponavadi nimam toliko časa, da bi lahko nekaj ur sedel za računalnikom .

Lahko opišete te igre?

Večinoma igram preproste strategije in arkadne igre.

Kaj je cilj teh iger?

Zapraviti čas. Pri arkadah je cilj, da dovolj hitro in spretno prideš do naslednje stopnje in tako dalje. Nikoli ne pridem do konca. Pri strategijah pa drug drugega napadajo.

Igrate samo proti umetni inteligenci, ali igrate tudi proti drugim ljudem, na primer, po internetu?

Samo proti računalniku.

Kdaj ponavadi igrate igre?

Ob prostem času. Večinoma zvečer.

Kako pogosto igrate?

Igram približno trikrat tedensko.

Kaj je razlog da sploh igrate igre?

Zabava.

Se vživite v zgodbo, ali vam je pomembno samo igranje?

Nekoliko se že vživim, čeprav te igre, ki jih igram, nimajo neke zgodbe.

Se s prijatelji pogovarjate o igrah, katere igrate?

Ne, nikoli.

Se med igranjem iger kdaj razjezite?

Ne prav posebej. Sem bol umirjen tip človeka.

Kakšno je vaše stališče o nasilju v igrah?

Nasilje v igrah me ne moti.

Mislite da imajo nasilne igre veliko vlogo pri nasilju v skupnosti?

Mislím, da ne. Predstavljam si, da igre igrajo predvsem mla, mením pa, da zaradi iger ne postanejo nasilnejši.

Naredi nasilje igre zanimivejše?

Vseeno mi je. Nasilja v igrah ne iščem, če pa nasilje je, pa me tudi ne moti.

Kako se počutite, ko premagate nasprotnika?

Dobro, kako pa se naj počutiš, če kaj dosežeš?

Predvidevam, da če izgubite, se pa vendarle počutite malo slabše?

Ja, ampak nisem zato depresiven.

Vztrajate pri igranju tako dolgo, da zmagate?

Odvisno. Včasih ne neham igrati, dokler neke stvari ne naredim. Včasih pa me igra čisto potegne vase.

Priloga D: Intervju 3

Igrate kakšne igre?

Da

Kakšne igre igrate?

Največ igram MMORPGjev (massive multiplayer online role playing game).

Igrate še kakšne druge igre?

Igram tudi tretje-osebno streljanje in prvo osebno streljanje.

Ali lahko te igre opišete? Kakšni so cilji teh iger?

Pri shooterjih oziroma streljanju je poanta igre da imaš čim več killov, torej da ubiješ čim več nasprotnikov. Lahko se igra posamezno ali v ekipah. Tista ekipa, ki prva doseže določeno

število killov, zmaga. Igra je lahko tudi časovno omejena, torej kdo v določenem času ubije več nasprotnikov, zmaga. V streljaških igrah igraš različne vloge. Lahko igraš ofenzivo, defenzivo, podporo itd. Obstaja tudi način igre capture the flag, kjer mora ekipa dobiti zastavo nasprotnika in jo odnesti v svojo bazo.

Pri vseh teh načinih igre, gre torej zato, kdo ubije največ nasprotnikov in obenem doseže nek cilj, kot na primer ukrade zastavo?

Da. Na ta način se igrajo strelske igre. Kot sem že omenil igram tudi MMORPGje. Pri teh igrah igraš specifičnega karakterja, ki ga skozi igra izboljšuješ. Začneš na prvi stopnji iz katere nato napreduješ v višje stopnje. Med igro zbiraš opremo, ki se z višanjem stopenjboljša. Z višanjem stopnje, postajajo močnejši tudi nasprotniki.

Kako pa napredujete po stopnjah? Kaj je treba storiti da napredujete?

Napredujete tako, da delate quests (naloge) in seveda z ubijanjem nasprotnikov.

Kako pogosto igrate?

Igram vsak dan.

Igrate raje proti računalniku ali proti človeku?

Odvisno od igre.

Ste za igre pripravljeni plačati?

Ponovno odvisno od igre.

Zakaj igrate igre?

Rekel bi da za zabavo in sprostitev. Pri igri se vživiš v neko vlogo, v kater so v realnem svetu ne moreš.

Imate morda še kakšne druge motive za igranje iger?

Ne. Mislim da igre igram predvsem za zabavo in sprostitev.

Se vživite v zgodbo igre?

Se vživim, razen v streljaških igrah, kjer ponavadi ni neke posebne zgodbe.

Se s prijatelji veliko pogovarjate o igrah?

Ne prav pogosto. Odvisno tudi s kom se pogovarjam.

Igrate kdaj igre z drugimi ljudmi v enaki sobi?

Občasno.

Kako bi opisali svoj značaj?

Mislím da sem umírjen tip človeka. Ne mečem in ne razbijam stvari.

Torej med igro ne vzkípíte?

Ne. Mirno igram. Ko mi ne gre, pač ne gre. Vsak ma kdaj slab dan.

Povedali ste da igrate kar nasilne igre. Vas to nasilje v igrah moti?

Nasilje v igrah me ne moti. Vendar pa moramo vedeti, da to nasilje ni enako nasilju v realnem svetu. Večina ljudi misli, da je v igrah polno krvi in trupel, pa ni vedno tako. Velikokrat karakterjih, ki jih v igri ubiješ enostavno izginejo iz ekrana.

Vendar pa obstajajo tudi igre, v katerih so kri in trupla nazorno prikazana. Vas ta prikaz ne moti?

Ne, me ne moti.

Torej ko ima igra možnost izklopa prikaza krvi se za to možnost ne odločíte?

Včasih se za to možnost odločím, ker je lahko kri moteča za samo igranje, saj ni tako dobro razvidno dogajanje na ekranu.

Se strinjate z omejitvami prodaje iger z nasilno vsebino?

Odvisno od igre, vendar pa mislim, da so za to kaj otroci igrajo, odgovorni njihovi starši in da omejevanje prodaje ni prava rešitev.

Mislíte da igre z nasilno vsebino igrajo veliko vlogo pri nasilju v družbi?

Mislím da ne. Ljudje postanejo agresivni, ko so odvisni od iger. Ko naprimer ne morejo igrat in so zato živčni in agresivni. Sama igra mislim da nima vpliva na agresivnost.

Igrate igre tako dolgo, dokler ne zmagate oziroma jo končate?

Igre igram tako dolgo dokler so mi zabavne. Večino iger ne končam, ker se jih naveličam in začnem igrati nekaj novega. Zato pa igram toliko različnih iger.

Kako se počutite ko premagate nasprotnika?

Dobro.

Kako pa se počutite ko izgubite?

Slabše, vendar se ne sekiram preveč. Enostavno gremo dalje, bo že naslednjič boljše.

Je kakšna razlika če izgubite proti človeku ali računalniku?

Ni razlike. Izgubil sem v vsakem primeru. Je pa odvisno kako izgubiš in pri katerih igrah izgubiš. Pri streljaških igrah si kriv sam, ker nisi dovolj dobro reagiral. Pri MMORPGjih je ponavadi kriva tvoja oprema in stopnja. Tu ne gre za to kdo je boljši, pač pa kdo ima boljše stvari.

Radi pri igranju iger sodelujete z drugimi?

Da.

Si z določenimi kodami in programi poenostavite igre?

Ne.

Na kakšni stopnji težavnosti ponavadi igrate?

Na normalni. Ponavadi izberem možnost medium.

Bi sebe opisali kot tekmovalnega?

Ne. Jaz igram za sebe, da se zabavam. Ni moj cilj da postanem najboljši v določeni igri. To ni za mene.

Priloga E: Intervju 4

Ali igrate kakšne igre?

Ja, igram. Večinoma video igre.

Kakšne igre igrate?

Najraje igram, športne, kot je Fifa, prvo osebne streljaške igre kot naprimer Call of duty, kjer mi je zanimiva tudi zgodba, ker so noter ponavadi kakšne zarote. Všeč mi je naprimer Assassin's creed. Včasih igram tudi kakšne miselne igre, puzzle itd...Rad pa imam tudi »nažigancijo«, ko se samo streljaš.

Lahko malo bolj podrobno opišete te igre? Kaj pri njih počnete?

Fifo recimo igram z bratom. Pri Call of duty pa ne igram na najtežjo težavnost, ker se mi ni tolko za truditi, ker hočem videti kako se razplete zgodba in pobiti nekaj nasprotnikov. Všeč mi je ko hodim okoli in strelam.

Call of duty igrate tudi proti bratu?

Ne, samo proti umetni inteligenci.

Kako se počutite ko prenehate igrati? Vas naprimer vleče nazaj k igranju?

Ne, že dolgo me ni nobena igra tako zasvojila. Že od prvega Maxa Payna, ki sem ga igral še v osnovni šoli. Mogoče edino Alan Wake, misteriozni triler. Ob njem sem res užival. Ponavadi igro enostavno vgasnem. Assassin's creed in L.A. Noir sem se prav trudil, da sem dokončal, ker mi ni bilo več do igranja. Hotel sem videti kako se zgodba razplete. Tudi Fifo se naprimer hitro naveličam, ker me brat dvakrat premaga in zgubim vso voljo do igranja.

Torej bi lahko rekli, da se zelo vživite v zgodbo?

Odkvisno od igre. Pri nekaterih igrah me zgodba potegne vase. Call of duty naprimer, ima po mojem mnenju zelo dobro zgodbo. Ampak sem lahko prenehal z igranjem in se šel naprimer učiti. Nisem sedel osem ur pred Xboxom.

Kako pogosto igrate?

Igram vsak dan, vsaj pol ure.

Igrate igre tudi preko interneta?

Ne. Enkrat sem poskusil Call of duty, vendar so me takoj ubili, tako da sem igro samo izklopil in šel delat nekaj druga.

Ste morda za igre pripravljeni plačati?

Običajno iger ne kupujem. Recimo originalnih iger v fizični obliki na Cdju oziroma DVDju ne kupujem, ker so preveč drage. Raje piratiziram. Sem pa

pred kratkim naredil dobro delo in kupil Microsoft točke ter si za njih kupil igro Serious Sam. To je prva originalna stvar, ki sem jo za kupil ya Xbox razen seveda Xboxa samega.

Zakaj igrate igre?

Da se sprostim in odklopim možgane. Zdaj bo recimo zima, pa namesto da zvečer pogledam film, bom zaigral kakšno igro. možgane daš na »off« in se eno uro zabavaš. Nimam nekih motivov, da nadomestim ubijanje v resničnem svetu s tem da ubijam v igri. Kul je strelat okoli v igri. Sem ljubitelj akcije.

Se s prijatelji veliko pogovarjate o video igrah?

Občasno , vendar ponavadi se pogovarjamo o čem drugem.

Se kdaj med igro razjezite?

Ja, večkrat. Assassin's creed in Red dead redemption me znata zelo razjeziti, sploh ko me ubijejo pred koncem in moram vse začeti znova. Razjezi me tudi Fifa, sploh ko jo igram z bratom. Enostavno sproščam jezo. Sej to je tudi funkcija iger.

Uničite tudi kakšno stvar?

Ne, to pa ne. Igra name ne vpliva tako, da bi postal ekstra agresiven.

Kako bi opisali svoj značaj?

Sem miren človek, nisem vzkipljiv, nisem agresiven. Tepel se nisem že od osnovne šole.

Kakšno je vaše stališče do nasilja v igrah?

Nasilje v igrah me ne moti. Nevem zakaj bi to koga motilo. Treba je ločevati virtualen svet od realnega.

Predvidevam da menite, da nasilje v igrah ne vpliva na splošno klimo, tako da bi posamezniki postali bolj agresivni?

Ne, sploh ne! Mogoče res nekomu »preklopi« in postane agresiven ampak na splošno mislim da ne vpliva. Sej so video igre tako narejene, da vidiš da ni realen svet. V nemčiji so naprimer

šli tako daleč, da v igrah v niti ni krvi. Namesto rdeče tekočine šprica zelena in mislim da je to nesmiselno.

Torej ne izklapljate prikaza krvi v igrah?

Ne, niti pomislim ne na to. Igra mora stremeti k čim večji realnosti. Mnenja sem, da če so nasilni prikazi v igri onemogočeni to ni dobra igra. Seveda govoriva o akcijskih, nasilnih igrah in ne otroških.

Menite, da bi mogli omejiti kdo lahko do nasilnih iger dostopa?

Ne. Streljanja, ki so se zgodila v Ameriki, na Finskem in v Nemčiji bi se zgodila tudi če ti ljudje iger ne bi igrali. Tu so še drugi pogoji, ki sprožijo takšna dejanja. Igra ni pri vsem tem kriva nič. On si je pač preko igre naredil plan kako bo postrelil ljudi.

Bi lahko rekli da nasilje igre naredi zanimivejše?

Odvisno od igre. V vojaški igri more biti not nasilje. Zdi se mi, da lahko najdemo neko obliko nasilja v vseh igrah. Tudi v Supermariu, ko skačeš po želvah. Tudi v športnih igrah je nasilje. V hokeju se lahko naprimer med igro celo stepeš z nasprotnikom.

Igrate igre tako dolgo, da jih dokončate oziroma zmagate?

Odvisno. Fifo ne, ker brata zelo težko premagam. So pa tiste redke zmage bolj sladke. Jaz igram večinoma samo dolgo pričakovane igre, ki dobijo dobre kritike. Ne igram vsega kar je na internetu. Tiste igre, ki jih potegnem iz interneta in jih zapečem na dvd, poskušam odigrati v celoti, da zvem zgodbo. Zdi se mi, da so v zadnjih letih zgober v igrah postale veliko bolj sofisticirane in kompleksne. Sama zgodba je že zelo podobna filmu.

Kako se počutite ko zmagate in kako ko izgubite?

Ko zmagam oziroma dokončam igro, se počutim dobro. Včasih mi je žal, da se je igra že zaključila. Če so igre težke ali dolgočasne, čutim olajšanje da sem jo dokončal.

Se počutite drugače, ko izgubite proti računalniku ali človeku?

Ja, seveda je razlika! Drugače je če štirje igramo nogometni turnir, ker smo v istem prostoru in en drugega provociramo. Dosti bolj se veselim ko dam gol proti človeku kot proti računalniku.

Raje sodelujete ali tekmujete proti drugim?

Raje igram proti človeku kot proti računalniku. Zdi se mi bolj pristno, bolj podobno pravi stvari.

Bi sebe opisali kot tekmovalnega?

Mogoče malo.

Priloga F: Intervju 5

Ali igrate kakšne igre?

Ja.

Kakšne igre najraje igrate?

Športne in streljanje, kot so Borderlands in Deus Ex. Sedaj čakam na izdajo Borderlands 2. Včasih igram tudi RPGje in pustolovske igre.

Lahko opišete te igre? Kaj, na primer, počnete pri teh igrah?

Streljaš ljudi in živali, ali pa rešuješ miselne uganke, kako nadaljevati sobo. Večinoma igram športne igre z žogo.

Ali raje igrate proti računalniku ali proti človeku?

Proti človeku, ker se lahko zraven pogovarjam.

Igrate na internetu ali tudi z več ljudmi v enaki sobi?

Samo po internetu.

Kako pogosto igrate video igre?

Približno dvakrat na teden.

Ste pripravljeni plačati za igro?

Da.

Zakaj igrate ravno te igre?

Ker so zabavne in mi krajšajo čas.

Dobite iz igre še kakšno drugo zadovoljstvo?

Ko sem jezen, mi ugaja, ko postrelim karakterje v igri.

Se vživite v zgodbo?

Ja. Včasih se zraven igre tudi jočem, na primer, v Final fantasy, ko se karakterja prvič poljubita.

Se ob igranju počutite boljše?

Da.

Ali rezultat igre vpliva na vaše počutje?

Da. Če me nasprotnik ubije, sem še bolj jezna.

Torej se med igranjem tudi razjezite?

Da.

Ali kdaj tudi kaj uničite?

To pa ne.

Kako bi opisali svoj značaj?

Sem umirjen tip človeka, miroljubna, razen pri igricah. Če sem zelo jezna, se jočem, stvari pa ne uničujem. Raje izklopim igro.

Kakšno je vaše stališče do nasilja v igrah?

Najboljše ravno ni, ampak včasih paše. Nasilje v igrah me na splošno ne moti, sploh pa ne v igrah kot je GTA, ker brez nasilja igra enostavno ne bi bila ista.

Če ima igra možnost izklopa prikaza krvi, se za to možnost odločite?

Ne. Ponavadi je v igrah premalo krvi, kar pripomore k nerealnosti igre. Če nekoga ustreliš, teče kri, ne pa samo ena kaplja.

Kaj menite o omejitvah iger z nasilnimi vsebinami otrokom?

Primarno je to skrb staršev. Na splošno me nasilje v igrah ne moti in ga ne bi omejevala.

Mislite, da imajo nasilne igre veliko vlogo pri nasilju v skupnosti?

Mislím, da je povezava. Nekateri so takšni kot jaz, ko v igri postrelijo nekaj karakterjev in se počutijo boljše. Na neki način se rešiš stresa. Pri drugih pa je tako, da igra na njih močno vpliva, sploh na mlajše igralce.

Igrate igro tako dolgo, dokler ne zmagate?

Odvisno od zanimivosti igre.

Kako se počutite, ko zmagate, in kako, ko izgubite?

Ko izgubim, sem jezna, ko zmagam, pa ponosna.

Se počutite drugače, ko izgubite proti človeku ali proti računalniku?

Da. Proti človeku je hujše izgubiti.

Ali rajši sodelujete ali raje tekmujete z drugimi?

Raje sodelujem. Všeč mi je tak način igranja.

Si z določenimi kodami in programi poenostavite igranje?

Seveda. Pri Theme hospital vedno. Pri tej igri vedno uporabim kodo za neomejeno denarja.

Na kakšni težavnostnji stopnji ponavadi igrate?

Na srednji. Ne na najlažji in ne na najtežji.

Priloga G: Intervju 6

Ali igrate kakšne igre?

Ja. Igre igram na računalniku, na mobitelu, bolj poredko pa igram tudi konzole, priključene na televizijo.

Kakšne žanre iger igrate?

Najraje imam športne igre, igram pa tudi streljanje in včasih dirke z avtomobili.

Zakaj pa igrate ravno te igre?

Rad imam akcijo. Sam sem športni tip človeka, zato igram veliko nogometa, včasih pa tudi druge športne igre. Zanimive so tudi igralne konzole, ki zaznavajo naše gibanje, kot je W, ali pa kinetične naprave Microsofta, kjer sploh ni potrebno imeti nesar v roki, da lahko igramo. Rad imam tak izziv, da se boriš za boljše mesto, za kaki pokal.

Bi lahko bolj podrobno opisa,i kaj delate pri teh igrah, oziroma, kaj so cilji teh iger?

Cilji teh iger so, da zmagaš. Pri športih, da premagaš nasprotnika, pri dirkah z avtomobili, da v čim krajšem času prevoziš neko razdaljo ali krog, in prehitiš ostale.

Raje igrate proti računalniku ali proti človeku?

Raje igram proti človeku, saj tako je igra bolj nepredvidljiva. Računalnik lahko na daljši rok prebereš in se naučiš njegovega delovanja ter ga lažje premagaš kot človeka.

Težko prenehate z igranjem?

Ja, težko preneham z igranjem. Rad igram igre, tako da lahko tudi več ur sedim pred računalnikom, ne da bi se naveličal.

Kako pogosti igrate video igre?

Približno trikrat na teden.

Ste za igre pripravljeni plačati?

Če je igra dobra, sem pripravljen tudi plačati.

Se ob igranju igre počutite boljše?

V bistvu ja. Ob igranju čutim neko zadovoljstvo, ker mi je zanimivo.

Torej vam igra zagotavlja užitek?

Da.

Vas k igranju vleče še kakšen drugi motiv, poleg že naštetih?

Tudi kakšen izziv. Tako kot v resničnem življenju izziv, da nekaj zmagam, tako tudi v igri.

Bi lahko opisal,i kako se počutite, ko premagate nasprotnika, in kako, ko izgubite?

Čutim neko notranje zadovoljstvo, veselje. Ko igram in tekmujem, čutim napetost, adrenalin, ker bi rad dosegel določeni cilj. In ko ga dosežem, čutim veselje, kot da bi v resničnem življenju pojedel čokolado. Če zgubim, pa je obratno, nisem tako vesel. V vsakem primeru se potrudim, da bi zmagal. Zato pa lahko sedim pred računalnikom več ur, da to dosežem in upam, da bom čim manjkrat izgubil.

Torej bi lahko rekli, da igrate tako dolgo, dokler ne zmagate?

Ja, igram tako dolgo, dokler ne zmagam. Pa tudi če stokrat izgubim, bom pač stoprvič zmagal.

Se počutite drugače, ko zmagate proti računalniku ali proti človeku?

V bistvu sem vesel pri obojem. Mogoče je večje zadovoljst, ko igram s človekom, zato ker je to ponavadi moj prijatelj.

Z drugimi raje sodelujete ali raje tekmujete proti njim?

Oboje. Ko s prijatelji tekmujemo, se mogoče tudi malo zbadamo, kdo je boljši, kdo slabši.

S i z določenimi kodami ali programi kdaj poenostavite igro?

V večini primerov ne. Sem sicer že uporabljal kode, vendar običajno igram brez njih.

Na kakšni težavnosti ponavadi igrate igro?

Probam na najtežje. Tako dolgo stopnjujem težavnost, da pridem do najtežje. Če usem, pa je odvisno od časa, ki ga vložim v igro.

Ali s prijatelji igrate po internetu, ali pa vsi v enem prostoru?

Po internetu sem igral zelo redko. Večinoma doma pred televizijo.

Se s prijatelji veliko pogovarjate o video igrah?

Ne. Skoraj nikoli.

Povedali ste, da igrate tudi streljanja, ki sodijo med bolj nasilne igre. Zanima me vaše stališče do nasilja v igrah. Vas mogoče moti?

Nasilje v igrah me ne moti. Sicer ne bi priporočal mlajšim, da bi igrali te igre. Mogoče lahko igra na koga vpliva in bi potem v resničnem življenju storil kaj agresivnega. Sam imam zelo rad take igre, ker name ne vplivajo.

Kaj mislite o omejitvah prodaje nasilnih iger otrokom?

Omejitve ne bi uspele, ker lahko igro kupi tudi drugi in jo da otroku. Če pa bi obstajala kakšna dobra zamisel, kako bi take omejitve uvedli, bi pa bil za to, čeprav nisem zasledil kakršnihkoli posledic, povezanih s tako vrsto iger . Tu in tam se mogoče zgodi kakšen osamljen primer. Verjamem pa, da se nekateri ljudje morda zaradi igre v resničnem življenju odzovejo agresivno.

Če ima igra možnost izklopa prikaza krvi, jo uporabite?

Jaz ne, mislim pa, da je tudi večina drugih ljudi ne bi uporabila.

Se med igranjem iger kdaj razjezite?

Seveda. Včasih se mogoče tudi odzovem agresivno, vendar nastradajo samo predmeti.

Kako bi opisali svoj značaj?

Nisem ravno agresiven, sem uvideven, rad pomagam drugim, pri sebi ne opažam nobenih posledic zaradi iger. Sem pa zelo tekmovalen, sploh v športu. Včasih morda tudi agresiven, vendar še vedno v duhu fair playa. Sem odprt tip človeka.

Mislite, da naredi nasilje igre zanimivejše?

Ja, mislim da nasilje naredi igre zanimivejše. Za marsikoga, tako tudi za mene, je izklop krvi odvzem kakšne zanimivosti v igri. Moje mnenje je, da je bolj zanimivo, ko vidiš kaj brutalnega.

Priloga H: Intervju 7

Ali igrate kakšne igre?

Igram računalniške igre.

Kakšen žanr iger igrate najraje?

Najraje igram športne igre, arkadne igre, kot je Need for speed, rad igram tudi MMORPGje, streljanja.

Lahko opišete te igre? kaj je cilj teh iger?

Pri Call of duty, ki ga jaz igram, je cilj, da uničiš nasprotnikovo bazo in postreliš vse nasprotnike, pri MMORPG je cilj, da pridobivaš izkušnje, ki se merijo v levelih. Pri arkadnih igrah je cilj da naprimer najhitreje prevoziš krog itd.

Raje igrate proti računalniku ali človeku?

Raje igram proti človeku, ker umetna inteligenca je le umetna. Prideš do določene stopnje, ko te računalnik več ne more premagati.

Igrate tudi preko interneta?

Večinoma igram prek interneta.

Proti ljudem ali računalniku?

Odvisno. Večinoma igram proti ljudem, včasih pa tudi proti računalniku.

Kako pogosto igrate?

Vsak dan.

Bi lahko opisali svoj karakter?

Sem miren človek, rad mam mir. Delaven, pošten. Mama me je tak vzgojila. Rad v redu preživljam svoj proti čas, ki ga imam. To pa je večinoma z igrami.

Se ob igranju počutite boljše?

Ja. Igram za sprostitev. Je kot nek hobi. Pri nekaterih igrah moraš tudi veliko misliti. Verjamem da pomagajo pri razvoju mišljenja.

Torej igrate za nek užitek in sprostitev?

Večinoma zato. Sem pa igral tudi v tekmovalnem smislu.

Ste igrali profesionalno?

Polprofesionalno. Imeli smo ekipo v Call of duty in smo hodili na lan partyje, kjer so bile tudi denarne nagrade.

Se vživite v samo zgodbo igre?

To pa odvisno od same igre. če igram avanturo se vživim. Predvsem mora biti zanimiva zgodba, da se vživiš v igro. novejše zgodbe imajo recimo zelo dobre zgodbe. Ko si v igri prav čutiš neko napetost.

Se s prijatelji veliko pogovarjate o video igrah?

Včasih smo se neprestano. Zadnje čase pa niti več ne toliko. Tudi igram več ne toliko, kot sem igral ko sem bil mlajši.

Se ob igranju igre kdaj razjezite?

Ja, seveda. Vse je že letelo po sobi. Samo to večinoma, ko se gre za nekaj, ko tekmujem. Če se ne gre za nič, raje vgasnem računalnik in se umirim.

Kakšno je vaše stališče do nasilja v igrah?

Dokler je v mejah normale je v redu. V dobre igre se moraš vživeti. Moraš nekoga ubijati. V realnosti tega ne bi naredil, v igrah pa si dam duška.

Mislite da imajo nasilne igre velik vpliv na posameznike v skupnosti?

Odvisno kdo igra. Nevem če kdo znori zaradi igre. Ne verjamem da imajo igre takšen vpliv.

Kaj mislite o omejitvah prodaje nasilnih iger mlajšim?

Mislim da je prav da obstajajo neke omejitve, vendar otroci zlahka pridejo do iger na internetu. Mislim da bi mogli stari boljše nadzorovati svoje otroke.

Če ima igra možnost izklopa prikaza krvi, bi se za to možnost odločili?

Ne. Meni je všeč ko kri šprica po ekranu.

Bi lahko rekli, da nasilje naredi igre zanimivejše?

To pa je odvisno od človeka. Meni je nasilje v igrah všeč. Imam pa rad tudi športne igre, v katerih ni toliko nasilja.

Kako se počutite ko premagate oziroma izgubite proti nasprotniku?

Odvisno zakaj se igra. Če se igra za zabavo ali denar. Seveda nikoli ni prijetno izgubit. Nikomur ni prijetno zgubit. Ob primeru poraza čutim neke neprijetne emocije.

Ko igrate s prijatelji z njimi raje sodelujete ali igrate proti njim?

Raje sodelujem.

Na kakšni težavnostni stopnji ponavadi igrate igro?

Na hardcore. Vedno zadnja stopnja.

Bi sebe opisali kot tekmovalno osebo?

Rad tekmujem, sploh v igrah.

Priloga I: Intervju 8

Ali igrate kakšne igre?

Ja, igram in to kar dosti.

Kakšno zvrst igre najraje igrate?

Najraje igram streljanje in fantazijske igre. Veliko igram PvP, torej igralec proti igralcu. To so multiplayer igre.

Bi lahko opisali te igre? Kaj pri njih počnete? Kaj je njihov cilj?

Sam igram največ World of Warcraft. To je igra, ki se igra samo po internetu, cilj te igre pa je, da prideš do končnega levela oziroma stopnje. Trenutno je najvišji devetdeset. V igri pobiraš stvari, da izboljšaš karakterja. Tako postajaš močnejši, delaš večjo škodo drugim. Ko prideš do končnega levela, pa zbiraš še samo opremo in se bojuješ proti drugim igralcem.

Kaj pa pri streljanju?

Tu pa igram Call of duty. Ponavadi igram poroti drugemu igralcu, kar imam najraje, ker proti računalniku ne igram rad. Pri Call of duty se med igranjem tudi veliko pogovarjamo, kar je tudi zanimivo.

Težko prenehate z igranjem?

Ja, kar. Priznam, da me igra zasvoji. World of Warcraft igram že, na primer, šest ali sedem let. Nepretrgoma igram kakšna dva do tri mesece, nato imam vmes pavzo. Kmalu pa začnem

igro spet pogrešati. Vzrok je tudi v dodajanju novih elementov v igro, tako da nas igra ponovno pritegne in spet začnemo igrati.

Torej igrate vsak dan?

Ja, lahko rečem, da igram vsak dan najmanj kakšno uro ali dve.

Je za te igre potrebno plačati, da jih lahko igrate?

Da. World of Warcraft, ki jo igra tudi več mojih prijateljev, je treba kupiti in nato še plačevati mesečno naročnino na igro. Tudi dodatke je treba dokupiti. Torej sem porabil kar precej denarja za igre in naročnine.

Zakaj igrate?

Že od malega, ko sem dobil prvi računalnik, sem rad igral. Nato sem dobil Playstation in tako sem začel igrati še več. Velikokrat se vživim v igro, tako kot v film. World of Warcraft mi je tako všeč tudi zaradi tega, ker se dobesedno lahko vživiš v igro. V igri ješ, spiš, kupuješ stvari,...kot da bi v igri živel. Streljanja pa igra še veliko mojih prijateljev, tako se skupaj igramo, se pogovarjamo in igramo drug proti drugemu. Včasih igramo tudi proti računalniku.

Torej se s prijatelji med igranjem na neki način družite?

Točno tako, da se družimo.

Se ob igranju počutite bolje?

Odvisno od igre. Če čakam na novo igro, ki je zelo dobra, se zelo veselim izida igre. Ko jo začnem, pa se vživim, tako da jo lahko igram tudi po 12 ur skupaj. V takih primerih ob igranju zelo uživam.

Igrate igre tako dolgo, dokler jih ne končate oziroma ne premagate nasprotnika?

Ja, večino iger igram tako dolgo, dokler je ne končam. Nekatere igre sem končal že prvi dan, ko sem si jih kupil.

Igrate igre tudi, da se kratkočasite?

Ja, seveda. Sam ne uporabljam toliko Facebooka, ker raje igram igre.

Jih igrate tudi, da se sprostite?

Ne. Med igranjem sem še bolj napet in moram razmišljati, drugače v igri ne bi napredoval. Igram bolj za užitek. Enostavno rad igram.

Vam igra ponuja neko obliko bega iz realnosti?

Ko sem začel igrati World of Warcraft, sem si večkrat predstavljal, da sem v igri. Takrat sem igral neprestano. Ven sem šel mogoče za kakšno uro, ostali del dneva, pa sem preigral. Zdaj pa mi več ne predstavlja bega iz realnosti. Igram, ker igrajo tudi moji prijatelji.

Se s prijatelji veliko pogovarjate o igrah?

Neprestano. Ko izide kakšna nova igra, se večino časa pogovarjamo o njej.

Imate tudi Microsoftovo kinetično napravo. Jo kdaj igrate zato, da se razgibate?

Ja, tudi občasno. Ko igraš, se kar precej spotiš, na koncu pa ti pove, koliko kalorij si izgubil.

Kako se počutite, ko premagate nasprotnika, oziroma, ko izgubite proti nasprotniku?

Ko premagam, sem glavni. Iz World of Warcrafta sem navajen, da skoraj vse premagam. Ko zmagam, se počutim super. Ko pa zgubim, se pa lahko počutim zelo slabo. Mogoče ne, če me premaga enkrat ali dvakrat, vendar ko pa vidim, da je nasprotnik boljši, takrat pa se počutim slabo.

Se počutite drugače, ko izgubite/ zmagate proti računalniku ali proti človeku?

Proti človeku je večji užitek zmagati, ker je človek dosti težji nasprotnik od računalnika. Računalnik lahko premagaš stokrat, in nobeden ne bo vedel, da si ga premagal. Človek pa razmišlja, zato moraš biti dosti boljši, da ga premagaš, razen če je oseba res toliko slabša, ker je, na primer, komaj začela igrati igro.

Z drugimi v igri raje sodelujete ali igrate proti njim?

Oboje. S prijatelji večinoma igramo drug proti drugemu ali proti nekim ljudem, ki jih ne poznamo, včasih pa igramo tudi skupaj proti računalniku.

Si kdaj s kodami oziroma programi pomagata pri igri?

To sem naredil samo enkrat in sicer pri Call of duty. Uporabil sem neki program, ki mi je avtomatsko meril na druge igralce in s katerim sem videl skozi zid. Ampak nato so mi za nekaj časa prepovedali igrati na tem serverju, tako da tega nisem nikoli več naredil.

Na kašni težavnostni stopnji ponavadi igrate igro?

Ko igram proti računalniku igram vedno na srednji težavnostni stopnji. Če pa igram igro že drugič ali tretjič, si pa nastavim najtežjo stopnjo.

Kako bi opisali svoj značaj?

Sem umirjen. Zelo poredko se razjezim in nisem agresiven. Ne maram težav.

Se kdaj razjezite med igranjem?

Se razjezim, seveda. Vendar se ne razjezim tako kot nekateri, ki mečejo in razbijajo stvari. Ponavadi samo kričim, pa še to hitro mine, ker se hitro zavem, da je samo igra.

Kakšno je vaše stališče do nasilja v igrah? Vas moti, vam je všeč?

Me ne moti. Igre so pač takšne. Pri njih se streljaš, ubijaš z nožem, o nasilju sploh ne razmišljaš, ker veš, da si v igri. Ne razmišljaš, ali to karakterja boli ali ne, ker je pač igra. Mislim, da nobeden ne postane bolj nasilen zaradi iger, mogoče prej zaradi filmov, kjer vidiš prave ljudi, ki trpijo. To pa so le igre. V bistvu v vseh igrah, ki jih poznam, je noter nasilje.

Torej mislite, da nasilje v igri ne vpliva na posameznika v družbi?

Mogoče če mlajša oseba igra zelo krvavo igro, lahko ta igra vpliva nanj. Zato pa tudi imajo na igrah oznake 12+ itd. Mi, ko smo že malo starejši, vemo, da so to le igre in ne realnost. Na starejše lahko vpliva le, če imajo kakšne psihične motnje ali če so kako drugače bolni.

Kaj mislite o omejitvah prodaje igram mlajšim?

Te omejitve obstajajo. Sam bi verjetno omejil prodajo streljaških iger mlajšim. World of Warcraft je primeren za otroke nad dvanajst let. Vendar v igri ni nič krvi. Ko puščica zadene telo, enostavno izgine. Kakšne bolj krvave igre, kot so streljanja, pa bi omejil prodajo na šestnajst let ali še starejše. Vendar pa mislim, da v trgovini tako ali tako prodajajo igre vsem, ki jo želijo, tudi najmlajšim.

Če bi imeli v igri možnost izklopa krvi, bi to možnost uporabili?

Ne, ne bi. Če igra teži k realističnosti, je kri potrebna. Če krvi ni, ni resničnosti. Pri posameznih igrah pa kri ni potrebna. Igram veliko iger, kjer ni krvi.

Bi lahko rekli, da naredi nasilje igre zanimivejše?

Če je nasilja preveč, lahko igro tudi pokvari. Vendar pa mislim, da nasilje enostavno pripomore k realističnosti igre, tako da igra mora vsebovati nekaj nasilja. Če GTA, na primer, ne bi vseboval nasilja, igra najverjetneje ne bi bila tako dobra, saj je igra ustvarjena na nasilju. Če bi to nasilje odstranili, to več ne bi bil GTA.

Priloga J: Intervju 9

Igrate kakšne igre?

Igram, ja.

Kakšen žanr iger najraje igrate?

Najraje igram strategije, igram pa tudi prvoosebno streljanje, Rpg in MMORPG.

Bi lahko te igre opisali? Kaj je cilj teh iger?

Vsaka igra ima svoj cilj. Pri strategijah je cilj, da premagaš nasprotnika. To bi lahko rekli za večino iger. V nekaterih pa moraš zgraditi svojo civilizacijo, razvijati ekonomijo itd.

Ali raje igrate proti računalniku ali proti človeku?

Boljše je igrati proti človeku zaradi tega, ker ne igra vedno enako. Pri računalniku je ponavadi vedno vse po istem kopitu. Lahko ga predvidiš.

Igrate večinoma po internetu tudi offline?

Verjetno 80 procentov po internetu, včasih pa tudi sam, vendar res bolj redko.

Kako pogosto igrate?

Igram vsak dan. Ponavadi vsaj kakšno uro. Lahko pa tudi več.

Ali kdaj težko prenehate z igranjem?

Ja, še posebej pri MMORPGjih, kjer ni nekega cilja, ampak več kot igraš, boljši si.

Kako se počutite ko prenehate z igranjem? Vas vleče nazaj k igranju?

To pa odvisno od igre. MMORPG me ponavadi vleče nazaj. Pri prvoosebni streljanji in strategijah pa ne. Ko premagam nasprotnika, imam ponavadi dovolj in preneham z igranjem.

Ste za igranje iger pripravljeni plačati?

Sem si tudi kdaj že kakšno kupil. Pri MMORPGjih je ponavadi tako, da je treba plačevati mesečno naročnino, kar mi ni najbolj všeč, toda če je igra dobra, jo tudi kupim.

Se ob igranju iger počutite boljše?

Ponavadi da, včasih pa me lahko tudi malo zafrustrira. Če igram dobro, se počutim dobro, če pa mi ne gre, pa slabo. Če igram s prijatelji, se vedno počutim v redu.

Tudi če izgubite?

Ja.

Se ob igranju s prijatelji z njimi tudi pogovarjate, ali striktno igrate?

Ja. Se pogovarjamo in zabavamo. Ni to tisto, ko samo igraš igro. Ko igramo, se pozabavaš, poveš kakšno šalo, se malo pogovoriš.

Igrate kdaj iz dolgčasa?

Ja včasih. Če res nimam delat, si po navadi prižgem kakšno igro in začnem igrati.

Vam igre ponujajo neko obliko bega iz realnosti?

MMORPGiji ja. Pri njih si ustvariš neki nov svet, ki je drugačen od realnosti.

Se vživite v zgodbo igre ali vam je bolj pomembno samo igranje?

To pa je zelo odvisno od igre. MMORPG ponavadi igram zato, da sem boljši in ne spremljam toliko zgodbe. Pri RPGjih pa je zgodba vseeno pomembna. Pa tudi pri Call of duty je zgodba pomembna. Nadaljuje se celo iz igre v igro. Na koncu nastane neka zgodba, kot da bi bral knjigo.

Se s prijatelji veliko pogovarjate o igrah?

Včasih že. Največ se ponavadi pogovarjam z ljudmi, ki niso toliko navajeni igrati iger. S tistimi, ki pa so navajeni igrati, pa se ponavadi pogovarjamo o čem drugem, ker se tako že med igranjem dovolj pogovarjamo o tem.

Igrate tudi kakšne konzole?

Ja. doma imam Wii, ki sem ga kar nekaj preigral. Vendar zadnje čase ga več ne igram toliko. Mogoče le, ko pridejo k meni prijatelji.

Ga igrate kda, da se razgibate?

Dejansko se la, **ko nasprotnika premagate in kako ko izgubite?**, pa ni tako prijetno, ampak tudi ni grozen občutek. Gre se bolj za druženje.

Igrate kdaj igro tako do, da jo končate oziroma zmagate?

Po navadi igre končam, nato pa neham igrati. MMORPGje pa ne gre končati. Nimajo konca. Ni mi tako pomembno, da zmagam. Bolj pomembno mi je samo igranje. Seveda sem zadovoljen, ko premagam boljšega nasprotnika od sebe, vendar pa je vseeno na prvem mestu zabava.

Se počutite drugače, ko izgubite proti računalniku ali proti človeku?

Neka razlika se že opazi. Če izgubim proti računalniku, mi je večinoma vseeno, pri človeku, pa je vseeno drugače, ker ponavadi to osebo poznam, in če zmagam, se ve, kdo je boljši.

Z drugimi pri igranju raje sodelujete ali rajši tekmujete?

Verjetno mi je boljše sodelovati, da skupaj dosežeš neki cilj. Portal 2 je, na primer, zelo dobra igra za sodelovanje. V igri imaš nekakšne puzzle, ki jih moraš rešiti.

Ali pri igranju uporabljate kakšne kode ali programe, ki vam priskrbijo dodatne bonuse pri igri?

Ko sem bil mlajši, sem včasih kode uporabljal, a tudi takrat zelo redko. Če res nisem mogel narediti kakega dela igre, sem uporabil kode, ampak drugače tega ne maram. Raje imam, da sam nekoga premagam, brez tuje pomoči.

Na kakšni težavnostni stopnji pa ponavadi igrate?

Ponavadi poskusim na najtežje. Če mi ne gre, pa prestavim na lažje.

Kako bi opisali svoj značaj?

Sem družaben in umirjen, čeprav se znam tudi razjeziti.

Se kdaj razjezite tudi med igranjem iger?

Ja včasih se. Na primer pri Call of duty, ko nekomu že tretjič poveš, kaj naj naredi, pa še vedno ne naredi tega. Takrat se seveda razjezim. Toda večinoma mi je vseeno. Običajno ostanem miren.

Vržete oziroma razbijete kdaj tudi kakšen predmet?

Ne. Nisem takšen.

Kaj je vaše mnenje o nasilju v igrah?

Po moje zaradi nasilja v igrah ne izvajaš nasilja izven iger. Dejansko se mi zdi, da je ta debata brezpomenska, ker vseeno razlikuješ med nasiljem v igri in nasiljem v realnosti. Če nekoga ustreliš v igri, ne pomeni, da boš nekoga ustrelil tudi na ulici. Večina ljudi to loči, nekaterim pa pač ni bilo namenjeno igrati igre.

Če ima igra možnost izklopa prikaza krvi, jo uporabite?

Ne. Kri pustim, ker je del grafike igre.

Vas grafika tudi pritegne k igranju igre?

Pri nekaterih igrah ja, pri drugih igrah pa je igralnost dovolj dobra. Pomembnejše mi je, da je igralnost dobra. Še vedno, na primer, igram Heroes of might and magic 3, čeprav je igra stara in grafika zanič. Je pa igralnost zelo dobra. Je pa vseveda bolje, če je dobra tako igralnost kot grafika.

Kaj mislite o omejitvah nasilnih iger mlajšim?

Zdi se mi, da igre ne vplivajo toliko na človeka, da bi šel na ulico in začel streljati, tako da mislim, da ni potrebnih nobenih omejitev.

Se vam zdi, da nasilje naredi igre zanimivejše?

Po moje, ja. Večina dobrih iger vsebuje nekaj nasilja, čeprav se najdejo tudi igre, ki so zanimive, in ne vsebujejo nasilja kot je Portal 2. Ampak na splošno mislim, da nasilje naredi igro zanimivejšo in bolj realistično.

Priloga K: Intervju 10

Ali igrate kakšne video igre?

Ja.

Kakšne igre najraje igrate? Zvrst igre?

Nimam nekih posebnih preferenc. Če bi moral izbrati, bi izbral streljanja in RPG.

Strategij pa ne igrate?

Bolj redko.

Bi lahko opisali te igre, cilje iger, kaj delati pri igri?

Ponavadi igraš proti nasprotnikom in poskušaš biti boljši od njih. Potem pa odvisno od igre, ali streljaš druge ali kaj zbiraš...

Igrate po internetu proti drugim osebam ali tudi proti računalniku?

Več igram proti osebam, proti računalniku pa vedno redkeje. Proti človeku je bolj zanimivo, ker pač enostavno veš, da nisi sam, da se ne bojuješ samo proti računalniku.

Kako pogosto igrate igre?

Če imam čas, igram vsak dan, če pa ne, pa manj. Mogoče dvakrat na teden.

Težko prenehate z igranjem?

Načeloma ne. Ko pa si z interneta povlečem ali pa si kupim novo igro, pa mogoče težje preneham. Ampak ponavadi nimam težav.

Torej ste za igre tudi pripravljeni plačati?

Bolj redko. Če res ni druge izbire, pač plačaš, drugače pa ne.

Kako se počutite ob igranju iger?

Recimo, da se na nek način sprostim.

Torej vam igra zagotavlja posebni užitek?

Da.

Igrate tudi, da se kratkočasite?

Tudi.

Bi lahko rekli, da vam igra ponuja nekak pobeg iz realnosti?

Ja, bi lahko rekel. Če padeš preveč v igro, lahko igra opravlja tudi to funkcijo.

Se vživite v zgodbo igre, ali vam je bolj pomembno samo igranje?

V zgodbo se ne vživim preveč. Je pa seveda zaželeno, da je tudi zgodba dobra.

Vam igranje z drugimi osebami na internetu predstavlja neko obliko druženja?

Če igram z nekom, ko je daleč v stran, se z njimi tudi družim, če pa igram z nekom, ki je blizu, in ga vidim vsak dan, pa igram bolj zato, da igram.

Se s prijatelji veliko pogovarjate o igrah?

Ne veliko. Tu in tam. Če pogovor slučajno nanese na igro.

Igrate kakšne konzole?

Ne, ker je nimam doma.

Igrate igre tako dolgo, dokler ne zmagate oziroma igre končate?

Vedno je cilj, da igro končam. Če sem zelo nezainteresiran, oziroma ne morem doseči določenega rezultata, pač neham in nadaljujem drugi dan.

Kaj pa, na primer, pri Call of duty, ko naletite na boljšega nasprotnika. Boste igrali tako dolgo, dokler ga ne premagate?

Verjetno ja, razen če postanem res frustriran in če igranje ni več zabavno. Dokler je zabavno, vztrajam.

Kako se počutite, ko premagate oziroma izgubite proti nasprotniku?

Dobro oz. slabo. Ko ga premagaš, čutiš neko zadovoljstvo, podobno kot bi pri športu nekoga premagal.. Kratkotrajno se počutim dobro, dolgoročno pa mislim, da ne vpliva na počutje. Ko pa izgubim, pa se počutim slabše, vendar tudi ta občutek traja le kratek čas.

Se počutite drugače, ko zmagate proti računalniku in spet drugače, ko igrate proti človeku?

Občutek je boljši, ko premagam človeka. Občutek je podoben, kot če bi ga premagal na kirem drugem področju. Zmaga proti računalniku mi ne pomeni toliko, ker vem, da sem premagal le neko kodo, oziroma program.

Z drugimi pri igranju raje sodelujete ali proti njim tekmujete?

Oboje. Odvisno od igre. Glavno je, da mi je zabavno.

Torej vam je vseeno, samo da igrate s prijatelji?

Ja.

Si kdaj pomagata pri igri z določenimi kodami ali programi?

Ko igram proti ljudem, je to nekoliko težje. Včasih sem si pomagal proti računalniku. Ko sem bil mlajši, sem uporabljal kode za nesmrtnost in podobne stvari, ko nisem znal kaj narediti. Igra na tak način izgubi svoj čar.

Na kakšni težavnostni stopnji ponavadi igrate?

Na sredinji. Tak, da ne obupam. Potem mi ni prijetno, če prevečkrat poskušam.

Kako bi opisali svoj značaj?

Sem družaben, deloven. Nisem temperamenten. Nered se pretebam, tako da sem redko agresiven.

Kakšno je vaše mnenje o nasilju v igrah? Vas moti, vam je všeč?

Me ne moti, ker ločim, kaj je realno in kaj ni. Mogoče nasilje celo predstavlja neki ventil, ko si slabe volje in v igri streljaš karakterje. Večina iger vsebuje kako nasilje. Težko je najti igro, ki bi jo igralo dosti ljudi in kjer se ne bi pobijali ali premagovali.

Če bi igra imela možnost izklopa prikaza krvi, bi se za možnost odločili?

Ne, ne bi.

Kaj pa za možnost prikaza še več krvi?

Ja, to pa ja, pa ne zato, ker bi rad gledal, kako ljudje umirajo...mogoče pa tudi zato. Samo v takšnem svetu, ne pa v realnosti. Moraš ločiti med realnostjo in virtualnostjo.

Kako mislite, da vplivajo nasilne igre na posameznika v družbi?

Odvisno od osebe. Misli, da igra na mlajše bolj vpliva kot na starejše. Če se preveč prepustiš igri, lahko ta tudi vpliva nate v negativnem smislu.

Kaj mislite o omejitvah prodaje nasilnih iger mlajšim?

Ne zdijo se mi smiselne. Če hočejo otroci igrati take igre, tako ali tako pridejo do njih. Mislim, da te omejitve nikomur ne preprečijo nakupa.

Se med igranjem kdaj razjezite?

Da. Po navadi se bolj razjezim, ko igram proti osebi. Če igram proti računalniku, sem mogoče samo frustriran, ali pa niti to ne, ker enostavno nehamz igranjem. Protí osebi pa mogoče malo dalje vztrajaš. Tudi ko si agresiven, vztrajaš, ker ga želiš premagai.

Pa medtem tudi kaj razbijete?

To pa ne.

Priloga L: Intervju 11

Ali igrate kakšne igre?

Ja.

Kakšne igre igrate najraje?

Prvoosebna streljanja. Mogoče tudi kašno tretjeosebno.

Igrate morda še kakšno drugo zvrst igre?

Poskusil sem League of legends, ampak mi ni bila všeč.

Bi lahko te igre opisali? Kaj pri njih počnete, kaj je njihov cilj?

Cilj teh iger je, katera ekipa bo preživela. V določenem času moraš ubiti nasprotnika. Moraš biti najboljši. Čim manjkrat moraš umreti, pobiti čim več nasprotnikov, v čim krajšem času.

Igrate po internetu proti drugim ljudem, ali proti računalniku?

Po internetu proti drugim ljudem.

Kako pogosto igrate?

Igram nekaj ur na dan.

Ali težko prenehate z igranjem?

Ne, ampak moraš računati, da so igre časovno omejene. Ena igra traja, na primer, deset minut, nato se začne vse od začetka. Med temi desetimi minutami ne smeš odnehati, ker potem cela tvoja ekipa trpi zaradi tega, ker imajo igralca manj.

Ali ste za igro pripravljeni plačati?

Odvisno od igre. Če je igra vredna denarja, potem ja. Če je igra res dobra, jo mogoče kupim. Če pa je treba mesečno plačevati naročnino, potem pa ne.

Zakaj pa igrate ravno te igre?

Zato ker so zelo dobra izkušnja, zraven pa se še zabavam. Prijetno je pa tudi, ko igram s prijatelji. Je izvrstna izkušnja. Vedno je med nami neka tekmovalnost.

Kako se počutite ko premagate nasprotnika?

Ko pogledam rezultate in sem zmagal, se počutim odlično. Ko pa izgubim, pa ni tako prijetno.

Se zelo sekirate, če izgubite?

Ja, kar. Tudi odvisno od tega, ali sem res slabo igral ali pa mi je zmanjkalo le nekaj sreče.

Z drugimi raje tekmujete ali z njimi raje sodelujete?

Pri streljanju je tako, da sodeluješ in tekmuješ hkrati. Ponavadi je več igralcev v eni ekipi, tako da z nekaterimi sodeluješ, z drugimi pa tekmuješ.

Se ob igranju iger počutite boljše?

Za sprostitev so v redu. Ko odigram nekaj iger, se ponavadi počutim bolje.

Torej vam igranje zagotavlja posebni užitek?

Seveda.

Igrate mogoče tudi zato, da se kratkočasite?

Ne. Ponavadi nimam toliko časa, da bi mi bilo dolgčas.

Se vživite v zgodbo igre, ali vam je bolj pomembno igranje?

Igranje mi pomeni več, saj pri streljanju po internetu po navadi ni zgodbe.

Kako pomembna je za vas grafika v igri?

Rad imam dobro grafiko, ker igra zglada bolj realno in ima boljše efekte.

Prej ste rekli, da igrate z drugim osebami. Vam igranje na internetu predstavlja neko obliko druženja?

Ja, lahko bi to smatral kot obliko druženja, ker se je ponavadi treba dogovoriti, kdaj bomo igrali, nato pa se med igranjem po Skypu ali Teamspeaku pogovarjamo in se svarimo, kje so nasprotniki.

Se s prijatelji veliko pogovarjate o igrah, ki jih igrate?

Ne ravno dosti. Tu in tam. Če je v kakšni igri kakšna novost, se o tem pogovorimo.

Igrate tudi igre na konzolah?

Ne. Na računalniku lahko igram skoraj vse, tako da ne bom zapravljaj denarja za konzole.

Igrate igro tako dolgo, dokler ne zmagate oziroma končate?

Se zna zgoditi. Poanta vsake igre je, da prideš do konca. Radovednost me vleče do konca.

Kaj bi rekli, kateri so motivi, ki vas vlečejo k igranju iger?

Težko reči. Igre so zelo zabavne, dobra izkušnja, sprostitev, druženje.

Kako bi opisali svoj značaj?

Sem miren. Ne razjezim se hitro, sem družaben.

Kakšno je vaše stališče do nasilja v igrah?

Nasilje me ne moti. Mislim, da naredi igro zabavno. V igrah se dogajajo dogodki, ki jih v realnosti ne doživiš. V realnosti bi bili ti dogodki grozni, v igri pa niso.

Če bi imela igra možnost izklopa krvi, bi se za to možnost odločili?

Če bi bilo toliko krvi, da ne bi mogel igrati, bi jo izklopil. Drugače pa ne. Mislim, da nasilje v igrah mora biti, ker enostavno igre naredi zabavnejše.

Mislite, da imajo nasilne igre velik vpliv na posameznika v skupnosti?

Ne. Mislim da ne. Igre ne vplivajo na ljudi na tak način. Ko igraš igro, se zavedaš, da nisi postavljen v realno okolje. Seveda igra ljudi lahko razjezi, vendar pa zaradi te jeze ne začnejo pobijati ljudi. Jeza hitro mine. Mislim, da virtualno nasilje nima nič z nasiljem v vsakdanjem življenju.

Priloga M: Intervju 12

Ali igrate kakšne igre?

Seveda igram. Ne le ene, ampak dve ali tri ob istem času.

Kakšne igre igrate?

Fantazijske, strategije, streljanja...vse, razen športnih.

Bi lahko opisali igre, ki jih največ igrate. Kakšne so, kaj je njihov cilj?

Pri fantazijskih je cilj, da zberem čim boljši oklep in orožje, pri streljanju, da imam čim večjo razliko med številom ubojev in kolikorat sem umrl.

Zakaj igrate ravno te igre?

Igre igram, da se sprostim, da odklopim od realnega sveta, da ne razmišljam o problemih in da si krajšam čas.

Se med igranjem igre počutite bolje?

Večinoma se počutim bolje, razen če mi kaj ne gre. Takrat me razjezi.

Torej se med igranjem tudi razjezite?

Seveda se razjezim. Človeško se je razjeziti, ko ti kaj ne gre. Je pa treba kljub vsemu ohraniti mirne živce.

Tudi kdaj kaj razbijete?

Ko se razjezim, sem samo bolj glasen in ne razbijam.

Se uživite v zgodbo igre ali vam je pomembna samo igralnost?

Bolj so mi všeč igre, ki imajo neko zgodbo, da ni samo nesmiselno pobijanje zombijev.

Ali igrate raje na internetu proti ljudem ali proti računalniku?

Raje igram proti ljudem, da preizkusim svoje sposobnosti, da vidim, kako dober sem. Igram sicer tudi proti računalniku, vendar raje s prijatelji, ker je igra bolj napeta.

Se med igranjem s prijatelji tudi pogovarjate?

Večinoma komuniciramo. Small talk in podobno. Tako da smo v kontaktu.

Ko ne igrate, se s prijatelji veliko pogovarjate o igrah?

Kar dosti. Veliko debate je na temo iger.

Igrate tudi kakšne konzole?

Ja, imam Xbox 360.

Imate morda tudi Kinect?

Ne in ga niti ne želim imeti, ker se mi zdi brezvezen.

Ali težko prenehate z igranjem?

Ne, z igranjem ne preneham preveč težko. Ko moram delati za šolo, delam za šolo. Takrat jih večinoma ne igram. Nisem zasvojen z igrami.

Kako pogosto pa igre igrate?

Igram vsak dan, vsaj pol ure.

Ste za igranje iger pripravljeni plačati?

Ja.

Igrate tako dolgo, dokler igre ne končate ali premagate nasprotnika?

Ne vedno. Se je tudi že zgodilo, da sem začel igrati neko igro, katere vsebina mi ni bila všeč in sem po polovici igre nehal igrati.

Če vam je igra všeč pa igrate do konca?

Ja, potem pa do konca. Če je igra res dobra ,jo končam tudi dvakrat ali trikrat.

Proti igralcu igrate tako dolgo, dokler ne zmagate?

To me zna razjeziti in zafrustrirati, vendar vseeno ne odneham.

Kako se počutite, ko premagate oziroma izgubite proti nasprotniku?

Ko ga premagam, me preplavi neka euforia, sem srečen. Ko zgubim, pa niti nisem niti jezen niti žalosten. Neko igro pač izgubiš, drugo zmagaš.

Se počutite drugače, ko zgubite proti človeku in ko zgubite proti računalniku?

Ja, je drugače. Ko premagaš človeka, je zadovoljstvo večje. Računalnik so samo neki parametri brez občutkov.

Raje sodelujete ali tekmujete proti drugim?

Raje sodelujem.

Si z določenimi kodami ali programi kdaj pomagate pri igri?

Ja, GTA že od začetka igram s kodami. Lahko bi rekel da nekako iz navade,pri drugih igrah pa jih ne uporabljam.

Na kakšni težavnostni stopnji ponavadi igrate?

Normalno ali težje. Igre igram že dolgo, tako da jih poznam. Najlažje stopnje težavnosti mi niso zanimive.

Kakšno je vaše stališče do nasilja v igrah?

Nasilje v igrah me ne moti, ker če ne moreš izživeti nasilja v igrah, kje pa ga boš. V realnem življenju ga ne moreš, ker ja kaznivo. Boljše je, da se streljam v igri kot v realnosti. Sem za nasilje v igrah.

Če bi igra imela možnost, da ne prikazuje krvi, bi se za to možnost odločili?

Ne, se ne bi.

Kaj pa če bi imela igra možnost povečanje prikaza krvi?

Za to pa bi semogoče odločil. Odvisno od igre.

Kaj si mislite o omejitvah prodaje nasilnih iger mlajšim osebam?

Mogoče mladoletni igre še ne dojemajo tako kot starejši in potrebujejo nekake omejitve. Načeloma pa mislim, da so nepotrebne.

Mislite, da imajo igre vpliv na posameznika v družbi?

Mislim, da ne. Dosti prej bi rekel, da posameznik postane nasilen zaradi drugih dejavnikov, kot je, na primer, nasilje v družini.

Se vam zdi, da naredi nasilje iger zanimivejše?

Ja, naredi. Nasilje nekako igralca privlači, naredi igro zanimivo.

Kako bi opisali svoj karakter?

Prijazen, pošten, umirjen, vztrajen.

Priloga N: Intervju 13

Ali igrate kakšne igre?

Igram.

Kakšne igre igrate?

Odvisno. Od streljanja do fantazijskih iger.

Bi lahko opisali te igre?

Pri streljanju, že ime pove, da streljaš. Pri fantazijah se večinoma vživiš v neko vlogo in rešuješ svet. Pri strategijah moraš razviti mesto ali neko državo na vojaškem in ekonomskem področju.

Zakaj igrate ravno te igre?

Ker so me najbolj pritegnile. Ko sem jih preizkusil, so mi bile všeč in sem ostal pri njih.

Se ob igranju iger počutite boljše?

Odvisno od rezultata. Če zmagujem, potem ja.

Bi lahko rekli torej, da vam igranje zagotavlja neki užitek?

Ja, saj drugače ne bi igral.

Kaj so motivi, ki va vlečejo k igranju?

Prvi motiv je najverjetneje užitek. Potem pa odvisno. Včasih me pritegne zgodba, včasih grafična podoba, včasih samo reklama.

Težko prenehate z igranjem?

Ne. Ko moram, takrat neham in igro izklopim.

Raje igrate proti računalniku ali proti človeku?

Proti človeku.

Zakaj pa?

Ker je bolj zanimivo, če ti na nasprotni strani stoji človek. Računalnik po določenem času predvidiš, ugotoviš njegove vzorce igre. Potem ga ni več težko premagati.

Igrate igre preko interneta?

Da.

Kako pogosto igrate igre?

Ponavadi vsak dan. Pride tudi kakšen dan, ko iger ne igram, ampak večinoma vsak dan kakšno uro.

Ali ste za igranje iger pripravljeni plačati?

Tudi ja.

Ali igrate igre zato, da se kratkočasite?

Včasih.

Vam je pomembna zgodba igre ali vam je bolj pomembno samo igranje?

Pri fantazijskih igrah je zgodba skoraj najbolj pomembna. Pri streljanju pa ni neke posebne igre. Dajo ti pištolo in streljaš, kar pride proti tebi.

Se ob igranju sprostite?

Da, ko igram, se sprostim.

Ko igrate z drugimi osebami po internetu, se z njimi tudi pogovarjate?

Ja, ponavadi se. Včasih odigram svoje v tišini, ponavadi pa se pogovarjamo.

Torej bi lahko rekli, da igrate zato, da se družite s prijatelji?

Da.

Se s prijatelji veliko pogovarjate o igrah, ki jih igrate?

Da.

Igrate tudi kakšne konzole?

Sam nimam nobene, sem pa jih že igral.

Igrate tako dolgo, dokler ne zmagate?

Odvisno. Včasih vztrajam, dokler ne zmagam, včasih pa igram, dokler imam voljo, ne glede na rezultat.

Kako se počutite ko zmagate in ko izgubite?

Če zmagam, se seveda počutim boljše. Vendar pa v primeru zmage, nisem evforičen ali depresiven v primeru poraza.

Ali se počutite drugače, ko zmagate proti računalniku oz. proti človeku?

Zmaga proti računalniku mi ne pomeni nič. Ko igram proti računalnik, igram samo zato, da si krajšam čas. Ljudi je težje premagati. Tudi drugi si želijo premagati mene in za to se potrudijo, kolikor se lahko.

Z drugimi raje sodelujete ali tekmujete?

Mislím, da še nisem igral nobene takšne igre, katere cilj bi bil sodelovanje z drugimi. Vedno je cilj zmaga.

Si z določenimi kodami in programi kdaj pomagata pri igri?

Nekajkrat sem poizkusil. Vendar večinoma igram brez kod.

Na kakšni težavnostni stopnji po navadi igrate?

Ko igram prvič, večinoma dam na normalno težavnost. Odvisno pa tudi, če sem že igral podobne igre.

Kako bi opisali svoj značaj?

Mislim da sem družaben, tekmovalen, agresiven nisem.

Pa se kdaj med igro razjezite?

Se, ampak to je vse v žaru borbe.

Torej ne uničujete stvari?

Ne, ni miška kriva, če jaz slabo igram.

Kakšno je vaše stališče do nasilja v igrah?

Me ne moti. Ne zdi se mi nič posebnega. Nasilje je vsepovsod okoli nas, tudi na televiziji.

Če ima igra možnost izklopa prikaza krvi, se za to možnost odločite?

Ne.

Kaj pa če bi imela možnost prikaza več krvi?

To pa bi po moje probal iz radovednosti, da vidim kako zgleda. Drugače pa nasilje ne predstavlja nekega užitka.

Kaj si mislite o omejitvah prodaje nasilnih iger mlajšim osebam?

Neka omejitev mora obstajati, vendar pa mene načeloma ne moti, če takšne igre prodajajo mlajšim. Zdi se mi, da bi otrok lahko po dvanajstem letu igral večino iger.

Mislite, da imajo nasilne igre velik vpliv na posameznika v skupnosti?

Mislim, da ne. Neki vpliv sicer imajo, vendar mislim, da je zanemarljiv.

Menite, da nasilje naredi igre zanimivejše?

Odvisno katere igre, čeprav si težko predstavljam igre brez nasilja. Kjer je neko direktno tekmovanje proti drugim, je težko brez nasilja.

Priloga O: Intervju 14

Ali igrate kakšne igre?

Da.

Kakšne igre igrate?

Igram prvoosebno streljanje in vojne strategije.

Bi lahko opisali cilj teh iger?

Cilj je dosežati strateške cilje in odstraniti vse nasprotnike.

Kaj pa pri streljanju?

Enako. Vedno je nek cilj, da ubiješ nasprotnike.

Ali raje igrate proti računalniku ali raje proti človeku?

Proti človeku.

Zakaj pa?

Ker je umetna inteligenca »zabita«. Zaradi človekove inteligence in sposobnosti razmišljanja.

Te igre igrate na internetu?

Da.

Kako pogosto igrate?

Povprečno enkrat ali dvakrat tedensko.

Ste za igranje iger pripravljeni plačati?

Da. Igro kupim recimo enkrat na leto.

Zakaj igrate ravno te igre?

Ker mi omogočajo stvari, ki jih v življenju ne morem narediti.

Kot je naprimer?

Naprimer bojevanje brez možnosti poškodb in smrti.

Se ob igranju iger počutite bolje?

Da.

Torej vam zagotavljajo nek užitek?

Da.

Se vživite v zgodbo ali vam je bolj pomembno samo igranje?

Vživim se v zgodbo.

Še imate kakšne druge motive, ki vas vlečejo k igranju iger?

Preko iger se družim s prijatelji, zabava, sproščanje čustev, doseganje ciljev, ki jih drugače v življenju ne bi mogel.

Se s prijatelji veliko pogovarjate o igrah?

Ne.

Igrate kakšne konzole?

Playstation 3.

Imate mogoče Playstation move?

Ja imam.

Ga igrate kdaj zato, da se razgibate?

Ne. Večinoma ga igram zaradi zabave.

Igrate igro tako dolgo, dokler je ne dokončate oziroma dokler ne premagate nasprotnika?

Večinoma da. Odvisno od tipa igre.

Kako se počutite ko premagate nasprotnika?

Dobro. Občutek zadovoljstva in nadvlade.

Kaj pa ko izgubite?

Ne čutim nekih pretiranih negativnih čustev.

Ja kakšna razlika, ko zmagate proti računalniku ali proti človeku?

Ja. definitivno je bolj zmagati proti človeku, ker so takrat bolj izrazita čustva.

Pri igranju z drugimi raje sodelujete ali tekmujete?

Raje sodelujem.

Si kdaj z določenimi kodami ali programi pomagata pri igri?

Nikoli.

Na kateri težavnosti stopnji ponavadi igrate?

Najtežje možno.

Kakšno je vaše stališče do nasilja v igrah?

Mislím da nima veze s človekovim razmišljanjem. Nima globjega učinka na človeka. Ne vpliva na posameznika v družbi.

Vas nasilje v igrah moti ali vam je všeč?

Meni je všeč, zato ker je to neke vrste izražanje čustev, ki jih v realnosti ne moreš. Boje je sproščati ta čustva virtualno kot pa v realnosti.

Če ima igra možnost izklopa prikaza krvi, bi se za njo odločili?

Ne.

Kaj pa če bi igra imela možnost povečanega prikaza krvi?

Ne. Rad imam realni odraz igre.

Kaj mislite o omejitvah prodaje nasilnih iger mlajšim?

Igre ne vplivajo. Jaz ne bi omejil ničesar. Sam sem se čisto normalno razvil.

Se med igranjem igre kdaj razjezite?

Da.

Tudi kdaj kaj razbijete?

Ne, nikoli. Mogoče kdaj uporabim kakšne psovke.

Bi lahko rekli, da naredi nasilje igre zanimivejše?

Igre naredi bolj realne. Sam ne iščem nasilja ampak realen odraz igre. vojna igra mora biti primerna vojenmu občutku.

Igrate tudi zaradi grafike?

Da, definitivno.

Vam je bolj pomembna grafika ali igralnost?

Eno povdarja drugo.

Kako bi opisali svoj značaj?

Sem umirjen, vesel...mogoče niti ne tako umirjen, sem hiperaktiven, prijazen, družaben, odprt, iskren.

Priloga P: Intervju 15

Ali igrate kakšne igre?

Da. Igram računalniške igre, igre na konzolah, včasih pa tudi igre na mobilnih napravah.

Kakšne igre najraje igrate?

Na računalniku najraje igram strategije, streljanja in RPGje. Na konzolah igram veliko športnih iger, akcijskih iger in tudi streljanja.

Bi lahko opisali te igre? Kaj pri njih počnete? Kaj je njihov cilj?

Pri strategijah moraš čim hitreje vzpostaviti bazo, nato pa zgraditi večjo vojsko od nasprotnika in ga poraziti. Pri streljaških igrah, moraš kot že ime pove, postreliti čim več nasprotnikov in medtem čim manjkrat umreti. Pri RPGjih moraš zbrati čim boljšo opremo in

napredovati v stopnjah karakterja. To ponavadi dosežeš tako, da premagaš čim več nasprotn, oziroma nekih karakterjev v igri, tako da narediš naloge, ki so ti med igro dane.

Igrate igre tudi na internetu proti drugim osebam?

Ja, ponavadi s prijatelji igramo na internetu ali pa kar prek LAN kabla povežemo računalnike.

Raje igrate proti človeku kot proti računalniku?

Raje proti človeku. Sprva je tudi računalnik zanimiv, vendar se začne ponavljati. Prebereš lahko njegove naslednje poteze. Pri človeku je to nekoliko težje, ves čas razmišlja in se uči.

Torej igrate tudi proti računalniku?

Tudi. čeprav sem včasih proti računalniku igral veliko več. Res pa je tudi, da včasih ni bilo takšne možnosti igranja na internetu kot je zadnja leta. Zdaj igram proti računalniku samo, če mi je igra zares všeč ali pa če mi je res dolgčas.

Kako pogosto igrate?

Igram vsak dan vsaj kakšno uro. Odvisno od dneva. Včasih več, včasih manj.

Ste za igranje igre pripravljeni plačati?

Ponavadi ne. Če je igra res dobr, jo mogoče kupim, pa še to, če je zaradi določenih varnostnih zaščit ne morem igrati v piratski verziji.

Ali težko prenehate z igranjem?

Ponavadi kar težko. Odvisno zakaj neham. Če neham zaradi učenja, me seveda vleče nazaj k igri, če pa neham, ker se dobimo s prijatelji, pa ne. Odvisno kakšna dejavnost sledi igranju.

Zakaj igrate te igre?

Predvsem zaradi zabave in druženja s prijatelji. Včasih morda tudi za sprostitev, vendar ko mi kaj ne gre, me igra zafrustrira in ne sprosti.

Se med igranjem pogovarjate s prijatelji?

Ponavadi komuniciramo, saj nam lajša igranje. Vmes pa se seveda zabavamo in izzivamo drug drugega.

Igrate igre tudi iz dolgčasa?

Mogoče včasih. Po navadi imam veliko produktivnejših stvari, ki pa niso tako zabavne.

Se ob igranju iger počutite bolje?

Ja, seveda. Zabava je vedno neka oblika užitka, ko pa uživaš, se počutiš bolje. Seveda me včasih igra razjezi in zafrustrira. Takrat se ne počutim dobro, vendar pa se to zgodi redko.

Torej sem med igranjem iger tudi razjezite? Ali tudi kaj razbijete?

Se. Sem že uničil tudi kakšno miško ali tipkovnico, vendar zadnje čase samo kričim. Raje ugasnem igro, kot da zraven popolnoma znorim. Na koncu ugotoviš, da ni vredno uničevati stvari zaradi igre.

Vas k igranju igre vlečejo še kakšni drugi motivi?

Mogoče bi lahko rekli, da igra predstavlja neke vrste ventil, distrakcijo od vsakdanjih problemov. Velikokrat se počutim dobro, ko v igri streljam nasprotnike. Enostavno super občutek. To so stvari, ki jih v resničnem življenju ne morem narediti in jih niti ne želim. Igra je pa neki fantazijski svet, v katerem veljajo popolnoma druga pravila.

Vam je pomembna zgodba ali samo igranje?

Ponavadi poskušam slediti zgodbi, vendar se večinoma med zgodbo izgubim. Dosledno sledim le, če je igra res dobra in zgodba res pomembna. Bolj pomembno je samo igranje. Je pa to odvisno tudi od samega žanra igre. Ne predstavljam si RPGja brez zgodbe.

Se s prijatelji veliko pogovarjate o igrah, ki jih igrate?

Občasno se pogovarjamo, vendar ponavadi ne, ker se že tako med samo igro pogovarjamo dovolj o njej.

Imate doma kakšno konzolo?

Imam Xbox 360.

Imate morda tudi kinetične naprave, ki zaznavajo vaše gibanje?

, tega pa nimam, ker se mi ne zdi zabavno.

Kako bi opisali svoj karakter?

Sem družaben, vesel, miren. Pretepal se nisem že kar nekaj let, tako da mislim, da nisem preveč agresiven. Sem pa zelo tekmovalen. Pri stvareh, ki jih počnem, poskušam biti najboljši. Seveda nisem vsepovsod najboljši, vendar se pa trudim da bi napredoval.

Igrate igre tako dolgo dokler jih ne dokončate oziroma premagate nasprotnika?

Večino iger ne dokončam, ker izgubim zainteresiranost zanje. Končam samo igre, ki so mi zelo všeč. Ko igram proti osebi, jo seveda na vsak način želim premagati. Če vidim, da je nasprotnik res veliko boljši, ne bom vztrajal do onemoglosti, da bi ga premagal. Je pa to zelo odvisno od igre, ki jo igram. Sploh pri športnih igrah vztrajam dalje.

Kako se počutite, ko zmagate in kako, ko izgubite?

Ko zmagam, se počutim dobro. Občutim zadovoljstvo, da sem boljši od nasprotnika. Če izgubim, se počutim nekoliko slabše. Ponovno je odvisno od igre. Pri igrah, za katere mislim, da jih znam zelo dobro igrati, se bom ob porazu bolj sekiral kot pri igrah, ki jih ne znam tako dobro igrati. Vendar pa so to vedno kratkoročne in ne preveč močne emocije.

Ali se počutite drugače ko zmagate oziroma izgubite proti računalniku in proti človeku?

Se počutim drugače. Proti človeku je bolje zmagati. Človek razmišlja in si prav tako želi zmagati. Človeku z zmago pkažeš kako dober si, da si boljši od njega. Računalnik nima čustev zato je zanj povsem nepomembno ali zmaga ali izgubi.

Pri igranju z drugimi, z njimi raje sodelujete ali proti njim tekmujete?

Povsem odvisno od iger. Pri strategijah raje sodelujem, pri športnih pa raje tekmujem proti njim. Pri streljanju je tako, da se z nekom vedno boriš proti drugim, tako da sodeluješ in tekmuješ proti drugim istočasno.

Si z določenimi kodami ali programi pomagata pri igri?

Ko sem bil mlajši sem si, zdaj pa več ne. Kode pokvarijo igro. ni zanimivo če pobijam karakterje nesmrten in z neskončno naboji. V igri ni več nobenega izziva.

Kakšno je vaše stališče o nasilju v igrah?

Mislim da z nasiljem v igrah ni nič narobe. Nasilje najdemo tudi v filmih in knjigah, zato ne vidim razloga da bi nasilje v igrah obravnavali drugače. Mislim da nasilje v igrah človeka ne

spremeni v podivjanega norca. Mogoče lahko k temu pripomore, vendar pa so v ozadju vedno neki drugi, močnejši dejavniki, kot je nasilje v družini in podobno.

Če ima igra možnost izklopa prikaza krvi, se za to možnost odločite?

Ne. Kri v igrah me ne moti.

Če bi imela možnost povečanja krvi v igri, bi se mogoče odločili za to možnost?

Mogoče bi poskusil iz čiste radovednosti, vendar dvomim da bi redno vklapljajal to funkcijo.

Kaj mislite o omejitvah prodaje nasilnih iger mlajšim osebam?

Mislim da je omejevanje nesmiselno. Dandanes je že tako lahko dostopati do iger na internetu, da omejevanje več ne opravlja svoje prave funkcije. Seveda se strinjam, da vse igre niso primerne za mlajše otroke, vendar pa mislim da bi to mogla biti odgovornost staršev in ne raznih institucij.

Na splošno menite, da nasilje naredi igre zanimivejše?

Ne bi rekel da naredi igre zanimivejše. Je pa tako, da je nasilje del igre. Če bi nogometašem odvzeli žogo, ne bi mogli igrati nogometa. Tako je tudi naprimer pri streljanju. Kaj bi počeli, če bi iz igre izvzeli nasilje? Nasilje naredi igre bolj realistične in posledično zanimivejše. Obstajajo pa tudi igre, ki ne vsebujejo skoraj nič nasilja, pa so vseeno zelo dobre.