

DIPLOMSKA NALOGA

ALENKA AČIMOVIČ



UNIVERZA NA PRIMORSKEM  
FAKULTETA ZA MANAGEMENT

Diplomska naloga

RAZŠIRJENOST SPLETNIH IGER  
V SLOVENIJI

Alenka Ačimovič



## POVZETEK

V diplomski nalogi je obravnavano področje spletnih iger in njihova razširjenost v Sloveniji. Cilj naloge je predstaviti spletne igre, njihove dobre in slabe lastnosti ter področje odvisnosti od spletnih iger. V teoretičnem delu so predstavljeni osnovni pojmi in razvoj računalniških, predvsem pa spletnih iger. Empirični del naloge temelji na anketi, izvedeni na vzorcu uporabnikov socialnega omrežja Facebook. Ugotovljeno je, da prav vsi anketiranci poznajo spletne igre, velika večina pa jih tudi igra. Najpogostejši razlog za igranje je sprostitev in zabava, medtem ko je sklepanje prijateljstev med anketiranci manj pomembno. Večina se zaveda nevarnosti, ki jih prinaša prekomerno igranje, in možnosti razvoja odvisnosti od spletnih iger.

*Ključne besede:* spletne igre, računalniške igre, socialna interakcija, odvisnost, igralci, virtualni svet.

## SUMMARY

The following Diploma assignment addresses online games and their distribution in Slovenia. The goal of the assignment is to present online games, their pros and cons and game addiction. The theoretical part consists of presentation of online games and their development and history. The second part is the research, which was conducted through an online survey among Facebook users. The results show that the respondents are all familiar with online games and many of them also play them. The most common reason for indulging in online gaming is relaxation and fun, while making friends is not a priority to our respondents. Most of them are aware of the danger that is associated with excessive playing and possible addiction which it can bring.

*Key words:* online games, computer games, social interaction, addiction, players, virtual world, World Wide Web, Internet.

**UDK:** 79:004.5(043.2)



## VSEBINA

<b>1</b>	<b>Uvod.....</b>	<b>1</b>
1.1	Opredelitev problema in teoretičnih izhodišč .....	1
1.2	Namen in cilji diplomske naloge.....	3
1.3	Predvidene metode za doseganje ciljev diplomske naloge .....	3
1.4	Predpostavke in omejitve diplomske naloge .....	4
<b>2</b>	<b>Spletne igre.....</b>	<b>5</b>
2.1	Opredelitev osnovnih pojmov .....	5
2.1.1	Vrste spletnih iger .....	6
2.1.2	Spletne igre na konzolah .....	7
2.2	Zgodovina mrežnih iger .....	8
2.2.1	Zgodnji začetki .....	8
2.2.2	Začetki komercialnih spletnih iger .....	10
2.2.3	Spletne igre druge generacije .....	10
2.2.4	Sedanja generacija spletnih iger .....	11
2.2.5	Prihodnost spletnih iger.....	12
2.3	Razširjenost spletnih iger po svetu .....	12
2.4	Razširjenost spletnih iger v Sloveniji.....	15
<b>3</b>	<b>Socialni vidik igranja spletnih iger .....</b>	<b>16</b>
3.1	Socialna interakcija v igri.....	16
3.1.1	Spletna prijateljstva .....	16
3.1.2	Spletna romantična razmerja .....	18
3.1.3	Spletna enotna ekipa - skupina .....	20
3.2	Prednosti in slabosti igranja .....	23
3.2.1	Prednosti.....	23
3.2.2	Slabosti .....	24
3.3	Odvisnost od igranja spletnih iger.....	24
3.4	Zdravljenje odvisnosti od igranja spletnih iger .....	25
<b>4</b>	<b>Razširjenosti spletnih v Sloveniji - raziskava .....</b>	<b>27</b>
4.1	Načrtovanje in izvedba raziskave .....	27
4.2	Analiza in interpretacija rezultatov .....	27
4.3	Sprejem oziroma zavrnitev hipotez .....	34
<b>5</b>	<b>Sklep .....</b>	<b>37</b>
	<b>Literatura in viri.....</b>	<b>39</b>
	<b>Priloge.....</b>	<b>43</b>

## **SLIKE**

Slika 1: Prihodki od večigralskih spletnih iger v ZDA .....	14
Slika 2: Delež igralcev po državah.....	14
Slika 3: Najpomembnejši vidiki vključevanja v spletne igre.....	16
Slika 4: Je spletni prijatelj tudi najboljši prijatelj? .....	17
Slika 5: So spletni prijatelji primerljivi z resničnimi?.....	17
Slika 6: Ste se že kdaj spogledovali s soigralcem? .....	18
Slika 7: Ste že kdaj razvili čustva do soigralca? .....	19
Slika 8: Ste o svojih čustvih že povedali soigralcu? .....	19
Slika 9: Ste že imeli fizično razmerje s soigralcem?.....	20
Slika 10: Kakšno vlogo imate v skupini?.....	21
Slika 11: Kakšen je razlog za pridružitve skupini? .....	21
Slika 12: Kako ste zadovoljni s svojo skupino? .....	22
Slika 13: Tedenska uporaba računalnika, v urah.....	28
Slika 14: Kje anketiranci uporabljajo računalnik.....	28
Slika 15: Pogostost igranja različnih tipov spletnih iger.....	29
Slika 16: Priljubljenost različnih vrst spletnih iger .....	29
Slika 17: Dejavniki vključevanja v spletne igre.....	30
Slika 18: Povprečne ocene trditev o odvisnosti od spletnih iger.....	31
Slika 19: Odgovori o spoznanju novega prijatelja v spletni igri .....	31
Slika 20: Povprečne ocene trditev iz socialnega vidika igranja .....	32
Slika 21: Soigralci anketirancev v spletnih igrah.....	33
Slika 22: Vloga anketirancev znotraj skupin.....	33
Slika 23: Vloga anketirancev znotraj skupin glede na spol .....	34

## **PREGLEDNICA**

Preglednica 1: Število prodanih konzol po podatkih Wikipedia.....	8
---	---



## KRAJŠAVE

MMO	Masovna večigralska igra (angl. Massively Multiplayer Online)
MOG	Večigralska spletna igra (angl. Multiplayer Online Game)
MMORPG	Masovna večigralska spletna igra igranja vlog (angl. Massively Multiplayer Online Role Playing Game)
PLATO	Programmed Logic for Automated Teaching Operations
MUD	Multi User Dungeon
ASCII	Ameriški standardni nabor znakov za izmenjavo informacij (angl. American Standard Code for Information Interchange)
DWANGO	Dial-up Wide-Area Network Game Operation
FPS	Prvoosebna akcijska igra (angl. First Person Shooter)
RTS	Real Time Strategy
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena
ADD	Attention Deficit Disorder
ADHD	Attention Deficit Hyperactivity Disorder
ZDA	Združene države Amerike



# 1 UVOD

## 1.1 Opredelitev problema in teoretičnih izhodišč

Računalniške igre so programi, razviti z namenom nudenja zabave ljudem, ki jih uporabljajo. Poznamo več vrst računalniških iger, ki se med seboj ločijo po vsebini in načinu igranja (Apperley 2006): akcijske, akcijsko-pustolovske in pustolovske igre, igranje vlog, simulacije, strateške igre in simulacija vožnje. Pri nekaterih igrah obstaja tudi možnost spletnega igranja, kar pomeni, da se igralec prek interneta lahko poveže z ostalimi igralci in skupaj igrajo določeno igro. Spletne igre se delijo na dve glavni zvrsti (Playerassist 2009):

- večigralske igre, ki jih igra po več sto, do več tisoč ljudi skupaj (angl. Massively Multiplayer Online game - MMOG);
- večigralske igre, ki jih igra manjše število ljudi hkrati (angl. Multiplayer Online Game - MOG).

Med najbolj priljubljenimi večigralskimi spletnimi igrami so t. i. MMORPG-ji (angl. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), ki se uvrščajo med MMOG. To je vrsta spletnih računalniških iger, ki jih sočasno igra večje število igralcev (World English Dictionary 2009). Kot primer teh iger je mogoče navesti: World of Warcraft, EVE Online, Final Fantasy, Guild Wars itd. Pri MMORPG-jih igralec prevzame vlogo fantazijskega lika in njegove aktivnosti v fantazijskem svetu. Igro sočasno igra večje število igralcev, ki se večinoma med seboj ne poznajo. Igra omogoča brezmejne možnosti igranja v domišljjskih svetovih, ki so postavljeni na spletnih strežnikih po vsem svetu. Osnova vsake igre MMORPG je lik, ki ga igralec oblikuje popolnoma po svojih željah. V teh igrah se razvijeta skupnost igralcev in neka skupna kultura, po kateri se igralci ravnavajo. Pri večini teh iger lahko prepoznamo tudi neke vrste notranjo ekonomijo, saj gre za menjavo blaga na isti način kot v resničnem življenju, le da so plačilna sredstva virtualna (Pineiro 2011). Petteri (2010) celo trdi, da naj bi imela virtualna ekonomija vpliv na pravo ekonomijo, saj se virtualni predmeti prodajajo tudi za prave valute (evro, dolar, funt) izven igre. Kot primer avtor navaja: s pravim denarjem, torej evri, je mogoče kupiti virtualno valuto, npr. zlato, ki ga je nato mogoče unovčiti za nakup virtualnih predmetov v igri. Za nekatere od teh spletnih iger je značilna tudi mesečna naročnina, ki jo je treba plačati za sodelovanje v igri.

Od ostalih iger se spletne razlikujejo predvsem po tem, da končna stopnja ni nikoli dosežena, kar pomeni, da je igro moč igrati zelo dolgo. Bistvena razlika je tudi v socialni interakciji med igralci neposredno v igri, ki je pri navadnih enoigralskih igrah ni. Spletne igre temeljijo na socialnem vidiku, saj sodelujočim nudijo možnost druženja z ostalimi igralci skozi samo igro. Prav to pa je eden od glavnih vzrokov za odvisnost od spletnih iger (Weir 2008).

MMORPG-je igrajo ljudje različnih starosti in kultur, obeh spolov, po vsem svetu. Za primer je moč vzeti igro World of Warcraft, trenutno najbolj priljubljeni MMORPG, ki ima po svetu

več kot 12 milijonov igralcev (Blizzard 2010). Z naraščanjem števila igralcev narašča tudi odvisnost od spletnih iger, kar postaja resna težava (Brandon 2008). Igralci več ur dnevno preživijo pred računalnikom, izolirani od ostalega sveta. Po svetu obstaja že več klinik, ki se ukvarjajo z zdravljenjem odvisnosti od spletnih iger (Peters 2009).

Znanstveniki simptome odvisnosti primerjajo z odvisnostjo od drog (Tanner 2007). Med simptome odvisnosti od iger sodijo:

- večja skrb za interakcije v virtualnem kot v stvarnem svetu;
- ker ljudje igrajo po več ur dnevno, začnejo zanemarjati osebno higieno;
- pri veliki večini se zaradi nerednih in neprimernih obrokov pojavi izguba ali pridobitev telesne teže;
- mnogi trpijo za pomanjkanjem spanca, saj igrajo po cele dneve in noči;
- izogibanje klicev prijateljev in zanikanje količin preigranega časa.

Kot glavni vzrok za odvisnost znanstveniki najpogosteje omenjajo nagradni sistem teh iger (Yee 2004). S pridobivanjem virtualnih nagrad igralci pridobijo samozavest in zadovoljstvo, kar jim v stvarnem svetu ne uspeva. Pri nekaterih igrah je napredovanje mnogo lažje, če se igralec ne pridruži neki skupini ljudi, kjer je pričakovano, da bo navzoč pri določenih dogodkih, ki lahko trajajo več ur. Skupina torej od posameznika pričakuje dolgotrajno zbrano igranje, ki lahko vzpodbudi nezdrave navade.

Čeprav raziskovalci trdijo, da gre za pravo odvisnost, pa odvisnost od spletnih iger uradno še vedno ni priznana. Zagovorniki se trudijo, da bi bila leta 2012 odvisnost od iger tudi uradno uvrščena kot odvisnost (Fox news 2007). V primerjavi z ostalimi igrami naj bi spletne igre odvisnost od igranja spodbujale bolj kot ostale igre. Razlogov je veliko, vendar naj bi bila glavna razloga prav virtualno ustvarjen svet in skupnost, v kateri je vsak lahko takšen, kot si želi, oziroma uspešen, kakršen mogoče v vsakdanjem življenju ni.

V nekaterih skrajnih primerih je prišlo celo do smrti, ki so jih pripisali prav odvisnosti od spletnih iger. Na Kitajskem je Xu Yan leta 2007 umrl po tem, ko je preživel 15 dni za računalnikom, na katerem je nenehno igral spletno igro (Williams 2007). Vendar pa izčrpanost ni vedno vzrok smrti. Zabeleženi so tudi primeri samomorov zaradi neuspehov pri igrah, po drugi strani pa tudi umorov zaradi boljšega igranja nekoga drugega oziroma nestrinjanja z dejanji, ki jih je druga oseba storila v igri. Žal pa je tudi nekaj primerov smrti zaradi zanemarjanja otrok, medtem ko so starši igrali spletne igre dlje časa in medtem pozabili na svoje otroke.

## **1.2 Namen in cilji diplomske naloge**

Glavni namen diplomske naloge je raziskati razširjenost spletnih iger med mladimi uporabniki Facebooka v Sloveniji. Tema je izbrana tudi zato, ker pri iskanju virov podobne raziskave še ni bilo moč zaslediti.

V diplomski nalogi je proučena tudi razširjenost teh iger po svetu. Proučevano je, v čem se spletne igre razlikujejo od ostalih iger in kaj jih naredi tako priljubljene. Predstavljene so dobre in slabe strani spletnih iger ter odvisnost od njihovega igranja.

Cilji diplomske naloge so:

- predstaviti spletne igre;
- predstaviti dobre in slabe lastnosti spletnih iger;
- predstaviti odvisnost od spletnih iger;
- ugotoviti razširjenost spletnih iger med mladimi uporabniki Facebooka v Sloveniji.

V empiričnem delu naloge je opravljena anketa o spletnih igrah med slovenskimi uporabniki Facebooka. Na podlagi rezultatov je cilj sprejeti oziroma zavrniti naslednje hipoteze:

- Več kot 70 % anketirancev je že slišalo za spletne igre.
- 50 % anketirancev je že igralo spletne igre.
- Manj kot 15 % anketirancev vsakodnevno igra spletne igre.
- Najbolj priljubljena zvrst med igrami so MMORPG-ji.
- Manj kot 5 % anketirancev igra spletne igre več kot 5 ur dnevno.
- Manj kot % anketirancev meni, da so odvisni od spletnih iger.
- Spletne igre igra več moških kot žensk.

## **1.3 Predvidene metode za doseganje ciljev diplomske naloge**

Diplomska naloga je sestavljena iz dveh delov. V prvem, teoretičnem delu je uporabljen deskriptivni pristop. Spletne igre, njihova razširjenost po svetu in socialni vidik igranja, kamor je vključeno tudi poglavje o odvisnosti od spletnih iger, so predstavljene na osnovi prebrane literature.

V empiričnem delu so predstavljeni podatki, zbrani z anketnim vprašalnikom. Anketa je bila opravljena prek interneta oziroma socialnega omrežja Facebook. Vprašanja so bila večinoma zaprtega tipa, saj je to olajšalo analizo rezultatov in njihovo predstavitev.

Zbrani podatki so obdelani s pomočjo računalniškega programa LibreOffice Calc. Rezultati so predstavljeni v obliki grafov in preglednic, dodana je tudi podrobnejša opisna razlaga. Nato je s pomočjo komparativne metode primerjana razširjenost spletnih iger med slovenskimi uporabniki socialnega omrežja Facebook in razširjenostjo spletnih iger po celem svetu.

#### **1.4 Predpostavke in omejitve diplomske naloge**

Glede na obravnavano področje v diplomski nalogi se izhaja iz predpostavke, da literatura povzema večinoma spletne vire, saj glede na hitro spreminjajoče se podatke o temi tiskani viri hitro zastarajo oziroma so lahko navedeni tudi napačni podatki.

Predpostavlja se, da se v času priprave diplomske naloge razširjenost spletnih iger v Sloveniji ni bistveno spreminjala in bo iz leta v leto samo še naraščala.

Predpostavlja se še, da so anketiranci na anketo odgovarjali iskreno in v velikem številu. Pričakovanih je bilo vsaj 100 izpolnjenih in vrnjenih anketnih vprašalnikov.

Glavno omejitev vsekakor predstavlja zbiranje podatkov, ki so večinoma internetnega izvora, saj je njihova točnost vprašljiva. Ker je tema diplomskega dela zelo aktualna, se podatki nenehno spreminjajo, zato lahko tudi ugotovitve hitro zastarajo.

Pri raziskovalnem delu diplomske naloge je omejitev na slovenske uporabnike socialnega omrežja Facebook, zaradi česar rezultati ne morejo biti preneseni na celotno slovensko populacijo.

## 2 SPLETNE IGRE

### 2.1 Opredelitev osnovnih pojmov

V praksi prihaja pogosto do zamenjave pojmov *internet* in *svetovni splet* (angl. World Wide Web). Internet je skupek medsebojno povezanih računalniških mrež, medtem ko svetovni splet predstavlja internetno storitev, ki je poznana kot zbirka medsebojno povezanih dokumentov. Dokumenti so predstavljeni z večpredstavnostnim tekstom (angl. Hypertext) in ostalimi podatkovnimi viri, ki so med seboj povezani z večpredstavnostnimi povezavami (angl. Hyperlink) in spletnimi naslovi (URL). Poleg svetovnega spleta je kot storitev interneta poznana še elektronska pošta, izmenjava datotek, iskanje informacij itd. Za prikazovanje večpredstavnostnega teksta potrebujemo brskalnik (Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer itd.) (Beal 2010).

Ena izmed možnosti, ki jih nudi internetno omrežje, je tudi igranje mrežnih oziroma spletnih iger. V začetku so se uporabniki interneta v omrežje povezovali prek klicnega dostopa, ki ni omogočal hitre povezave. Priljubljenost spletnih iger je začela naraščati z rastjo interneta in predvsem s širitvijo internetnega dostopa v domove. Spletne igre so poznane v več različnih oblikah, od preprostih, tekstovnih iger, do zapletenih grafično izpopolnjenih virtualnih svetov. Pri večjem številu spletnih igranj je razvita spletna skupnost igralcev, kar tovrstne igre uvršča med oblike socialne aktivnosti.

Računalniške igre je možno igrati tudi na posebnih napravah, ki se imenujejo igralne konzole. Igralne konzole, kot so npr. Playstation ali Xbox, je treba povezati s televizijo ali z računalniškim zaslonom. Osnovni namen igralnih konzol je igranje video iger, čeprav novejšje konzole poleg igranja omogočajo tudi brskanje po internetu. Lik v igri se nadzoruje prek žičnega ali brezžičnega krmilnika, ki ga oseba večinoma drži v roki. Igre je možno proti plačilu naložiti neposredno na konzolo, s pomočjo interneta, ali pa jih je mogoče kupiti v spletnih in običajnih trgovinah. Med najnovejše igralne konzole sodijo Playstation 3, Xbox 360 in Nintendo Wii. Poleg konzol so poznane tudi prenosne konzole, ki so lažje in manjše od običajnih konzol ter zato prenosljive. Takšne konzole je možno uporabljati kjerkoli. Značilnost teh konzol je, da sta zaslon in krmilnik združena v eno samo napravo, podobno kot pri mobilnih telefonih (Tyson b. l.).

Pri spletnih igranjih je treba opredeliti še pojem platforma, ki v svetu spletnih iger predstavlja operacijski sistem za razvoj računalniških aplikacij. Platformi sta npr. PLATO in CompuServe itd. (Bramble 1997).

### 2.1.1 Vrste spletnih iger

Spletne igre razvrščamo glede na način povezovanja igralcev. Kwan (b. l.) igre razvršča na naslednji način:

- *Akcijske igre* (angl. Action games) so igre, kjer se eden ali več igralcev hkrati pomerijo med seboj v akcijskem strelskem obračunu. Osnovni cilj igre je odstranitev nasprotnika. Akcijske igre razlikujemo glede na pozicijo igralca. Tako razlikujemo igre, kjer imamo pogled iz lika neposredno (angl. FPS-First Person Shooter) ali igre, kjer imamo pogled iz tretje osebe (angl. Third Person Shooter), kar daje občutek, kot da se liku sledi. Nekaj primerov: Doom, Unreal Tournament, Call of Duty, America's Army itd.
- *Igre igranja vlog* (angl. Role-playing game) so zasnovane na liku v virtualnem svetu in sledijo določenemu scenariju. Tovrstne igre največkrat združujejo sestavine akcijskih in pustolovskih iger. Njihov izvor je v namiznih igrah, kot sta npr. Dungeons and Dragons. Večina teh iger spada med večigralske spletne igre oziroma t. i. MMO (angl. Massively Multiplayer Online).
- *Športne igre* (angl. Sports) omogočajo igranje resničnega ali izmišljenega športa, z upravljanjem lika s pomočjo računalnika. Skoraj vse svetovno znane lige so že dobile računalniško različico, npr. FIFA, NHL, MLB, NBA itd.
- *Dirkaške igre* (angl. Racing games) igralcu omogočajo tekmovanje z ostalimi igralci ali računalnikom v dirkaških dvobojih. Igre ponujajo vse od narisanih vozil, pa vse do prave simulacije vožnje. Nekaj primerov: Mario Kart, Need for Speed, Gran Turismo itd.
- *Reševanje nalog* (angl. Puzzle games) so igre, v katerih se rešujejo različni problemi, največkrat z uporabo logičnega razmišljanja. V to skupino se uvršča, na primer, tudi ena zmed najbolj poznanih in razširjenih iger, tj. Tetris.
- *Igre s kartami* (angl. Card games) in druge namizne igre so dobile svojo različico tudi v internetnem svetu. Prednost je predvsem v tem, da računalnik vedno ponudi soigralce. Lahko se igra proti računalniku ali človeškemu nasprotniku. Ena izmed najbolj znanih iger s kartami je Pasjansa (angl. Solitaire).
- *Pretepaške igre* (angl. Fighting games) omogočajo dvoboj eden proti drugemu, med dvema igralcema ali med igralcem in računalnikom. Tovrstne igre največkrat temeljijo na različnih borilnih veščinah. Nekaj primerov: Street Fighter, Tekken itd.
- *Simulacijske igre* (angl. Simulation games), s pomočjo katerih se podoživljajo različne resnične ali namišljene situacije. V kategorijo simulacijskih iger se uvrščajo simulacije vožnje, raznih športov, poklicev in celo socialnih aktivnosti (npr. simulacija razmerij v igri Sim Dating). Nekaj primerov: The Sims, RollerCoaster Tycoon, F-22 Air Dominance Fighter itd.
- *Strateške igre* (angl. Strategy games) ponujajo igralcu možnosti nadzora okolja in situacije z namenom doseganja cilja. Znani sta dve vrsti strateških iger - tiste, ki dovoljujejo večigralski način igranja in igre, ki tega ne dovoljujejo. Strateške igre, ki dovoljujejo večigralski način igranja (angl. Real-Time Strategy - RTS), združujejo več igralcev v t. i.



igralske sobe (angl. Game Rooms), kot na primer: igre Warcraft, Age of Empires, Starcraft idr. TBS (angl. Turn Based Strategy) so po osnovi zelo podobne strateškim igram, vendar se razlikujejo po načinu igranja, saj igralci ne napadajo sočasno, temveč zaporedoma, eden po eden, kot na primer: Disciples 2, Civilization 5, Age of Wonders.

- *Igre MOBA* (angl. Multiplayer Online Battle Arena) so sodobna in priljubljena zvrst spletnih iger. Sem spada Defense of the Ancients (DotA), modificirana mapa svetovno najuspešnejših iger, imenovana Warcraft 3. Igro sestavljata dve nasprotujoči si ekipi, katerih cilj je uničiti sovražnikovo bazo. Vsak igralec lahko izbira med več liki, ki imajo različne lastnosti. Skozi igro liki napredujejo po stopnjah (angl. Levels) in se s tem izboljšujejo. Za zmago je ključna dobra komunikacija med člani ekipe (Urban dictionary b. l.). Nekaj primerov: League of Legends, Heroes of Newerth, Warcraft 3 itd.
- *Igre MMO* (angl. Massive Multiplayer Online) so grafične 2D- ali 3D-spletne igre, ki posameznikom skozi lasten ustvarjen lik omogočajo interakcijo z ostalimi igralci po svetu. Povprečno so te igre igrane 20 ur dnevno, posamezniki največkrat igrajo s prijatelji in sorodniki. Razvoj MMO - večigralskih spletnih iger je omogočila rast širokopasovnega internetnega dostopa.

Današnje spletne igre je moč igrati kar v spletnem brskalniku. Preproste enoigralske igre, ki jih je moč igrati s pomočjo brskalnika, so nastale z uporabo skriptnih jezikov, kot so JavaScript, ASP, PHP itd. Bolj zapletene igre, kot je na primer Legends of Empires, pa omogočajo tudi večigralski način igranja. Ena izmed najbolj igranih iger v brskalniku je Travian, ki je izšla leta 2004. Prednost iger s pomočjo brskalnika je v tem, da za igranje ne zahtevajo visoko zmogljivega računalnika.

Razvoj programskega jezika Java in multimedijske platforme Flash je omogočil, da so igre v brskalnikih postale grafično bolj dodelane. Te igre so znane tudi pod imenom »Flash igre« oziroma »Java igre«. Veliko kulturnih iger, kot sta npr. Pacman ali Bomberman, je bilo kasneje izdanih v obliki Flash iger, ki jih je možno igrati v brskalniku. Vse do leta 2009 so bile te igre omejene le na enega igralca, medtem ko jih danes lahko igra več igralcev (primer iger: Castle of Heroes in Conan Online) (Schultheiss 2007).

### **2.1.2 Spletne igre na konzolah**

Ena izmed oblik spletnega igranja je tudi igranje iger prek konzol. Med konzole, ki ponujajo internetno povezljivost, spadajo Xbox, Xbox 360, Nintendo Wii, Playstation 2 in Playstation 3. Spletno igranje je možno tudi na nekaterih prenosnih konzolah (angl. Hand-held), kamor se uvrščajo Nintendo 3DS, Nintendo DS lite, Nintendo Dsi, PSP 3000, PSP GO itd. V letih 2008 in 2009 je industrija spletnih iger na konzolah doživela velik porast tržnega deleža, in sicer iz 18 na kar 25 %. Najbolj priljubljena konzola ostaja Xbox 360, s 50 % tržnim deležem, sledi Nintendo Wii z 22 %, na tretjem mestu pa je Playstation 3 (preglednica 1). Povečuje se tudi število igralcev med 13. in 17. letom starosti, medtem ko je število igralcev med 18. in 34.

letom ter 35. in 54. letom rahlo upadlo. Kljub prihodu novejših konzol pa na vrhu seznama ostaja še vedno Playstation 2, ki je izšel davnega leta 2000 (Shilov 2009).

### **Preglednica 1: Število prodanih konzol po podatkih Wikipedia**

Proizvajalec	Platforma	Leto izdaje	Št. prodanih kosov v milijonih
Sony	PlayStation 2	2000	153,6
Nintendo	Nintendo DS	2004	151,1
Nintendo	Gameboy/Gameboy Color	1989/1998	118,7
Sony	PlayStation	1994	102,5
Nintendo	Wii	2006	95,0
Nintendo	Gameboy Advance	2001	81,5
Sony	PlayStation Portable	2004	73,0
Microsoft	Xbox 360	2005	65,8
Nintendo	Nintendo Entertainment System	1983	61,9
Sony	PlayStation 3	2006	55,5

Vir: Wikipedia 2012.

## **2.2 Zgodovina mrežnih iger**

Večina ljudi je mnenja, da se je medmrežno igranje začelo leta 1994 oziroma 1995 z igrama Doom in Warcraft. Jessica Mulligan (1999) trdi, da je to predvsem posledica dejstva, da je postal internet svetovno razširjen šele leta 1993, proizvajalci iger pa so začeli računalniško povezljivost igram dodajati v letih 1994/1995. V začetku so bile igre tekstovne, kar pomeni, da niso imele zahtevne grafične podobe, ampak je bila igra sestavljena zgolj iz tekstovnih znakov.

### **2.2.1 Zgodnji začetki**

Prve mrežne igre so nastale ob koncu 60. let prejšnjega stoletja, ko je Rick Bloome napisal dvoigralsko različico igre Spacewar za platformo PLATO (angl. Programmed Logic for Automated Teaching Operations). PLATO je bila ena prvih platform, ki je večjemu številu študentov, na različnih lokacijah, omogočala dostop do spletnih lekcij oziroma predavanj. Razvili so jo na Univerzi Illinois, z namenom hitrejšega razširjanja informacij med študenti. Do leta 1972 je PLATO prerasel v platformo, ki je lahko hkrati gostila okoli 1.000 uporabnikov (Wooley 1994).

Med letoma 1970 in 1977 je bilo napisanih že več iger za platformo PLATO, med njimi Star Trek, Avatar in Airfight. Leta 1979 sta Roy Trubshaw in Richard Bartle na Univerzi Essex začela razvijati prvo delujočo večigralsko obliko igre MUD, ki več uporabnikom omogoča

sodelovanje v istem virtualnem svetu. Kasneje je pod okriljem univerze izšlo več različic igre MUD. Leta 1980 je bil nameščen klasični MUD, ki je bil v uporabi kar devet let. Zaradi velike priljubljenosti in velikega števila uporabnikov je Univerza Essex omejila igralni čas le na večer. Čeprav je bila MUD-koda avtorsko zaščitena, je Bartle v izobraževalne namene delil kodo s kolegi in univerzo. Eden izmed kolegov je začel kodo deliti z drugimi, zato je do konca leta 1983 po svetu krožilo že več sto nelegalnih kopij (Mulligan 1999).

Leta 1982 sta John Taylor in Kelton Flinne ustanovila podjetje Kesmai Corporation. Prvotno sta podpisala pogodbo za razvoj tekstovne oblike igranja vlog. Igra je delovala na platformi CompuServe. Slednja je bila ena izmed prvih in največjih spletnih platform, ki je uporabnikom ponujala prenos podatkov prek telekomunikacijskih kanalov (Webopedia b. l.). Kasneje so igro izdali pod imenom Islands of Kesmai. Bill Loudon, odgovoren za igre na platformi CompuServe, je za 50 dolarjev kupil simulator vesoljskega spopada pod imenom DECwars. Grafična podoba igre je bila izrisana z znaki ASCII (angl. American Standard Code for Information Interchange). Kasneje je Loudon igro DECwars predal podjetju Kesmai, ki je nato leta 1983 izdalo igro MegaWars I. Igralne strežnike so zaprli leta 1998. Igra MegaWars I je postala najdlje igrana plačljiva mrežna igra v zgodovini.

Leta 1984 je bila izdana prva komercialna različica igre MUD. Izšla je tudi igra Islands of Kesmai, ki so jo nepretrgoma igrali kar 13 let in je sčasoma dobila tudi grafično različico, imenovano Legends of Kesmai. Istega leta je Marc Jacobs ustanovil podjetje, ki se je kasneje preimenovalo v AUSI. Doma je postavil strežnike in osem telefonskih linij za igranje tekstovne igre igranja vlog, imenovane Aradath. Takratni stroški igranja so bili za to igro 40 dolarjev na mesec. Leta 1985 je Bill Loudon prepričal podjetje General Electric's Information Services za financiranje platforme Genie. To je bila prva resna konkurenca platformi CompuServe, cena v večernih urah pa je bila 6 dolarjev na uro, kar je bilo 50 % ceneje kot pri platformi CompuServe. Novembra 1985 je podjetje Quantum Computer Services izdalo QuantumLink, grafično igro za uporabnike Commodore 64/128 (Mulligan 1999).

Leta 1986 je Kesmai napisal izboljšane MegaWars I in jih zagnal na platformi Genie, pod imenom Stellan Warrior. To je bila prva večigralska mrežna igra na platformi Genie. Istega leta je izšla tudi The Rim Worlds War, prva igra, ki se je igrala s pomočjo elektronske pošte. Podjetje Kesmai je začelo testiranja na igri Air Warrior, simulaciji bojev WWII in hkrati prvi grafični masovni večigralski igri na platformi Genie. Različico igre za platformo Macintosh je podjetje predstavilo na računalniškem sejmu v San Franciscu, kjer so bili obiskovalci nad igro navdušeni. Podjetje QuantumLink je medtem začelo s testiranji igre Rabiit Jack's Casino, ki je bila druga komercialna grafična mrežna igra. Leta 1988 je podjetje Simutronics izdalo igro Gemstone (igra igranja vlog) za platformo Genie pod imenom Gemstone II. V naslednjih dveh letih je Gemstone II prehitela Air Warriorja, kot najbolj priljubljeno igro na platformi Genie (Mulligan 1999).

### **2.2.2 Začetki komercialnih spletnih iger**

Leta 1991 je bila izdana prva grafična igra MMORPG, poimenovana *Neverwinter Nights*, ki je bila ključnega pomena za nadaljnji razvoj MMO-iger. Leta 1993 je bila izdana igra *Doom*, ki je postavila mejnik v večigralskem načinu igranja (Mulligan 2000a). Igra je ponujala povezljivost v lokalno omrežje ali povezljivost s spletom. Tako je igra *Doom* pripomogla k razvoju sistema DWANGO (angl. Dial-up Wide-Area Network Game Operation), ki združuje igralce na spletu in promovira večigralske igre. Leta 1996 je bila izdana igra *Quake*, ki je revolucionarna zaradi tehnologije predvidevanja premikov uporabnika (angl. Client-side prediction). Preden je *QuakeWorld* predstavil to tehnologijo, so bile spletne igre polne čakanja in zamikov, saj je moral strežnik najprej registrirati uporabnikove ukaze, šele nato so se ti prikazali na zaslonu, s tehnologijo predvidevanja pa so se časi prikaza skrajšali (Bernier 2001).

Leta 1997 je bila izdana igra *Ultima Online*, ki je temeljila na izboljšani tehnologiji zmanjšanja čakanja in zamikov, kar igralcem omogoča svobodno ter predvsem hitrejšo medsebojno interakcijo. Leta 1999 je podjetje Electronic Arts kupilo podjetje Kesmai in začelo gostiti spletne igre na lastnih strežnikih. Spletne igre so kmalu postale zelo priljubljene v Južni Koreji. Leta 1996 je bila izdana igra *Nexus*, poimenovana *The Kingdom of The Winds*, ki jo je razvil Jake Song. Igra je kmalu dosegla mejo milijon naročnikov. *Lineage*, Songova naslednja igra, je bila še uspešnejša. V Aziji je igra privabila več milijonov naročnikov. S to igro je podjetje NCsoft potrdilo vodilno vlogo na trgu MMORPG (Werner 2011).

Leta 1999 je podjetje Verant Interactive (pozneje Sony Online Entertainment) izdalo igro *EverQuest*. Ta MMORPG je bila najuspešnejša tovrstna igra v Ameriki celih pet let. Osnovna igra je kasneje dobila kar 16 nadgradenj. Istega leta je bila izdana igra *Asheron's Call*, ki je skupaj z *Ultimo Online* in *EverQuestom* sestavljala »Velike tri« (angl. Big three) poznih devetdesetih let (Mulligan 2000b).

### **2.2.3 Spletne igre druge generacije**

Z leti je postal internet mnogo bolj razširjen in dostopen širši javnosti. Ob prehodu v novo tisočletje je mnogo razvijalcev iger v večigralskih spletnih igrah videlo priložnost za inovacije, predvsem pa do uporabnikom ponudili nekaj več kot nudi konkurenca. Koncept večigralskih spletnih iger so razvili v novo zvrst iger, igre igranja vlog, ki so bile takrat finančno najbolj perspektivne igre.

Nasledniki »Velikih treh« so bile igre *Dark Age of Camelot*, *Anarchy Online* in *Ultima Online 2*. *Anarchy Online* je imela takoj po izdaji, leta 2001, velike tehnične težave, predvsem zaradi nezmožnosti podpiranja tako velikega števila igralcev. Štiri mesece kasneje je brez večjih

težav izšla igra Dark Age of Camelot, ki je prinesla novost povezovanja igralcev med različnimi strežniki. Marca 2001 je podjetje Electronic Arts ukinilo igro Ultima Online 2, saj so menili, da je trg trenutno prenasičen, denar pa so raje začeli vlagati v izvirno igro Ultima Online. Istega leta se je spletno igranje preselilo tudi na domače konzole, v igri Phantasy Star Online, vendar zaradi omejitev platforme, glede na število igralcev, pravo spletno igranje ni zaživel vse do izdaje igre Final Fantasy XI (Olivetti 2012).

Leta 2002 je podjetje Gravity Corp izdalo igro Ragnarok Online. Čeprav je bila igra na zahodu dokaj neznana, je po priljubljenosti v Aziji nasledila igro Lineage. Igra naj bi imela kar 25 milijonov naročnikov. Istega leta je na trg prišla tudi igra MapleStory, katere uporaba je bila, v nasprotju z ostalimi igrami, brezplačna. Igralci niso plačevali naročnine, ampak so lahko, če so želeli, za denar kupovali različne predmete v igri. To so bila lahko različna posebna orožja, dodatki za spremembo videza lika, posebni predmeti, ki jih ni bilo moč pridobiti z igranjem in podobno. MapleStory je začetnica novega trga brezplačnih spletnih iger. Novembra 2002 je Final Fantasy XI postala prva večigralska spletna igra, ki je ponujala odjemalce za različne platforme (računalnik, konzola), brez uporabe dodatnih strežnikov. Poleg tega je bila prva večigralska spletna igra, ki se je pojavila na konzolah, sprva na Playstationu 2, štiri leta kasneje pa tudi na Xboxu 360 (Thorsen 2006). Istega leta je izšla tudi platforma Steam, ki je še danes ena od najbolj priljubljenih iger.

Podjetje Ubisoft je marca leta 2003 izdalo svoj prvi MMORPG z imenom Shadowbane. Igra se je od drugih razlikovala predvsem v načinu igranja, saj ni vsebovala nalog (angl. Quest), temveč so igralci napredovali z vojskovanjem proti sovražnikom. Vzporedno je Sony Online Entertainment izdal igro EverQuest Online Adventures za Playstation. Maja 2003 je podjetje Crowd Control Productions izdalo igro Eve Online, ki je igralcem ponujala vlogo pilota vesoljske ladje. Čeprav v svoji zvrsti ni bila prva in ne edina, je bila igra zaradi svojega dizajna zelo uspešna. Posebnost igre je, da vsi igralci igrajo skupaj v enem povezanem svetu, ki ga sestavlja več različnih solarnih sistemov, ki so med seboj povezani z zveznimi vrati. Čeprav ljudje igrajo na različnih strežnikih, so še vedno povezani v skupni svet (Brennan 2009).

Naslednji veliki hit na azijskih trgih je leta 2003 postala igra Lineage 2, ki je sčasoma prodrla tudi na evropski trg. Leta 2003 se je svet prvič srečal s svojevrstnim fenomenom, imenovanim Second Life. Second Life je težko označiti kot RPG-igro, vendar je nedvomno večigralska in spletna igra. Uporablja se kot platforma, na kateri igralci ustvarjajo like in igrajo različne vloge glede na lastno domišljijo. Igra je inovativna predvsem na področju podrobne kostumizacije lika, zaradi česar igra izstopa (Hachman 2011).

#### ***2.2.4 Sedanja generacija spletnih iger***

Sedanja generacija spletnih iger se je začela novembra 2004 z igrama EverQuest II (Sony

Online Entertainment) in World of Warcraft (Blizzard Entertainment). Ker Sony ni želel ustvariti konkurence med lastnimi igrami, so se odločili, da ponudijo skupno mesečno naročnino za igre EverQuest, EverQuest II in Star Wars Galaxies. Kljub pričakovanemu uspehu igre EverQuest II pa je World of Warcraft takoj po izdaji presešel vse ostale igre. Kljub mesečni naročnini je število naročnikov presešlo celo igre, ki so bile brezplačne. World of Warcraft je še danes najbolj igrana spletna igra na svetu, z več kot 50 % deležem na trgu spletnih iger (Mmofringe b. l.).

Aprila 2005 je NCsoft izdal zelo uspešno igro Guild Wars, ki je dosegla 5 milijonov prodanih kopij, v manj kot treh letih po izidu. Igra se je od drugih razlikovala predvsem po tem, da ni imela nobene naročnine, temveč je bilo treba kupiti zgolj izvorno igro, kar je delno vzrok za njen tako velik uspeh. Igra je bila na svojem področju prva, saj je vključevala veliko takrat neznanih sistemov igranja (Dumitrescu 2008).

Veliko tekmovalnosti je zaznati tudi med brezplačnimi spletnimi igrami. Ena izmed najuspešnejših je igra Silkroad Online, sledijo pa ji Flyff, Rappelz, Perfect World, Maple Story in Lineage II, ki je šele nedavno prestopila med brezplačne igre. Te igre prihodke ustvarjajo predvsem s prodajo dodatkov v igrah, zaradi svoje brezplačne narave pa število uporabnikov hitro narašča, predvsem v vzhodni Aziji. Razvijalci iger se posvečajo predvsem izpopolnjevanju grafike, saj v veliki konkurenci spletnih iger izstopajo predvsem igre z boljšim grafičnim vmesnikom. Trenutno so na trgu velik hit igre, ki so bile narejene po svetovnih filmskih uspešnicah, kot na primer The Lord of The Rings Online, Star Wars: The Old Republic, Star Trek Online in Stargate Worlds (Mmofringe b. l.).

### **2.2.5 Prihodnost spletnih iger**

Kljub temu, da še nobena igra MMO ni dosegla tolikšnega števila naročnikov kot World of Warcraft, pa se v prihodnosti obeta več zanimivih naslovov, ki lahko postanejo tržno zanimivi. Omeniti velja igro Lineage II, ki jo je podjetje NCsoft začelo ponujati brezplačno. Poleg tega so septembra 2009 izdali igro Aion: The Tower of Eternity, ki je samo v Aziji zbrala že 3,5 milijona naročnikov (IGN 2009). Od februarja 2012 pa je igra v Evropi na voljo brezplačno. Največ zanimanja trenutno vzbuja prihajajoča igra Guild Wars II, ki naj bi prinesla nove inovativne sisteme igranja MMO-iger. Tako kot za njenega predhodnika Guilda Warsa bo tudi pri Guild Warsu II treba kupiti le igro, naročnine pa ne bo. Decembra 2010 so razvijalci World of Warcrafta, v podjetju Blizzard Entertainment, potrdili, da delajo na novi MMO-igri z razvojnim imenom Titan (Perry 2011).

## **2.3 Razširjenost spletnih iger po svetu**

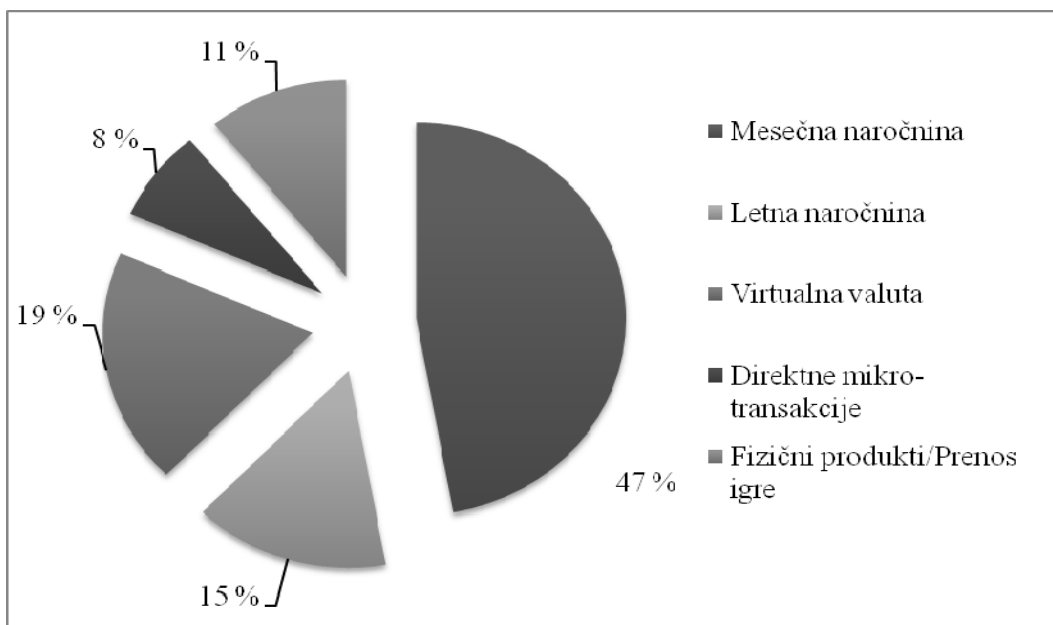
Video igre predstavljajo v svetu več milijonov dolarjev vredno industrijo, ki iz leta v leto strmo narašča. Leta 2011 so prihodki od video iger znašali kar 65 milijard dolarjev, kar je za

2,3 milijarde več kot v letu 2010 (Reuters 2011). Skoraj tretjina prihodkov pa odpade že na industrijo spletnih iger. Po ocenah rasti v preteklih letih naj bi leta 2016 industrija video iger dosegla kar 81 milijard dolarjev prihodka (Takahashi 2011).

Največ igralcev spletnih iger na svetu je trenutno v Aziji, natančneje na Kitajskem. Od 475 milijonov uporabnikov interneta na Kitajskem jih vsaj dve tretjini igra spletne igre. Razlog je predvsem v tem, da je več kot 50 % spletnih iger razvitih v Aziji. Nekatere med njimi niso bile nikoli izdane tudi v mednarodni različici. Kljub temu pa je največji delež igralcev še vedno pri igri World of Warcraft, ki je ameriškega izvora. Aziji ima prav tako najbolj razširjeno internetno omrežje na svetu in daleč največ internetnih uporabnikov. V porastu sta tudi trga Vietnama in Tajske, vendar se ne morata primerjati s kitajskim trgom (Radoff 2009).

Omeniti velja še Južno Korejo, kjer so spletne igre postale pravi kulturni fenomen. Profesionalne igralce javnost sprejema kot slavne osebnosti, igre pa so predvajane tudi na televiziji. Te imajo velik vpliv tudi na mladostnike, ki se prek spletnih iger identificirajo z dogajanjem v teh igrah. Korejska industrija je ena izmed vodilnih na področju razvoja programske opreme in računalniških iger na svetu. Vlada razvijalce spodbuja, saj vidijo v tem priložnost za povečanje dobička, hkrati pa tudi kot neko obliko kulturne družabne aktivnosti (Yong 2010).

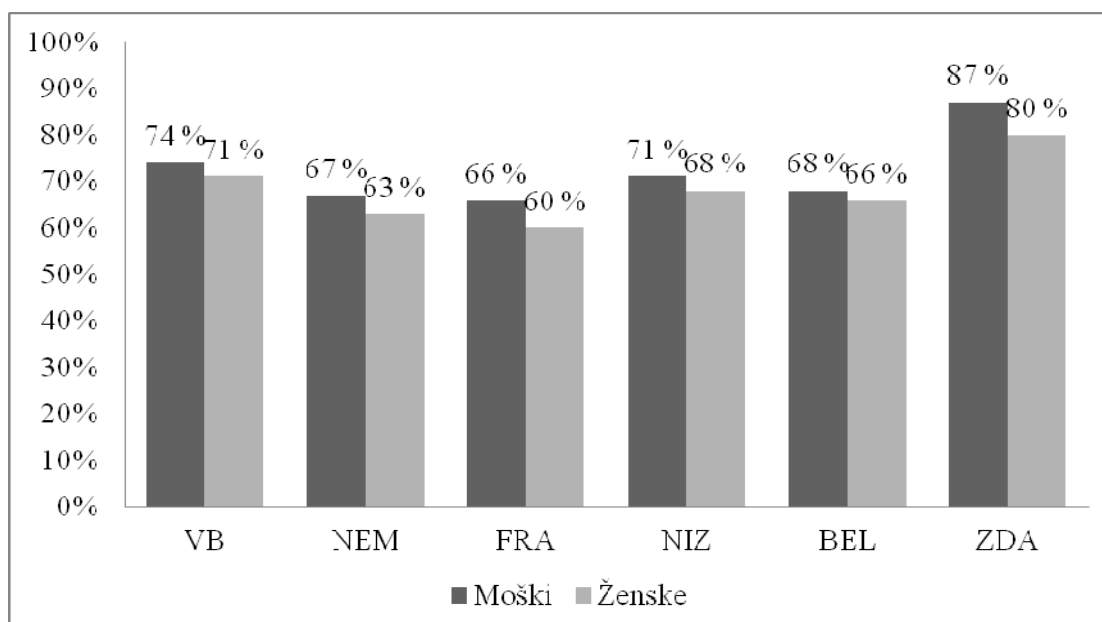
Tudi v ZDA so najbolj priljubljena zvrst večigralske spletne igre oz. MMO-ji. Leta 2010 so bili prihodki od teh iger ocenjeni na 2,1 milijarde dolarjev. Podrobnejša razdelitev prihodkov je razvidna iz slike 1. Trenutno je v ZDA več kot 47 milijonov uporabnikov večigralskih spletnih iger, kar 46 % pa jih igra igre, ki so plačljive. Zanimiv podatek je, da večigralske spletne igre igra 22 % moških in 21 % žensk, kar je v nasprotju s splošnim prepričanjem, da je velika večina igralcev moškega spola (Games industry 2010). Kljub visokim številkam pa je industrija spletnih iger še zmeraj zelo majhna v primerjavi z industrijo klasičnih računalniških iger (Sachoff 2008).



**Slika 1: Prihodki od večigralskih spletnih iger v ZDA**

Vir: Games industry 2010.

V Evropi imajo najvišji delež igralcev spletnih iger Velika Britanija, Francija, Nemčija, Nizozemska in Belgija (slika 2). Zanimivo dejstvo pa je, da je v Veliki Britaniji največji delež posameznikov, ki igre kupujejo v spletnih trgovinah. V povprečju porabijo Britanci za igranje iger 5 ur dnevno, kar je za polovico manj kot Američani, razmerje med moškimi in ženskimi igralci večigralskih iger pa je 13:6 v korist moških (Gamesindustry 2009).



**Slika 2: Delež igralcev po državah**

Vir: Games industry 2009.

Zelo težko je oceniti, koliko ljudi na svetu igra spletne igre, saj ima en uporabnik lahko več uporabniških računov, ob tem več ljudi lahko igra iz istega IP-naslova, zato so v vseh



statistikah podane le ocene. Leta 2008 je bilo na svetu 1,5 milijarde različnih registriranih uporabniških računov, od tega je bilo 25 % računov aktivnih, iz česar je mogoče sklepati, da je aktivnih uporabnikov 375 milijonov. Realna številka je nekje vmes (T-machine 2008).

#### **2.4 Razširjenost spletnih iger v Sloveniji**

Podatki o razširjenosti spletnih iger v Sloveniji na žalost ne obstajajo. Zaslediti je mogoče le, da so v slovenski spletni trgovini, ki prodaja igre, na prvih treh mestih najbolj prodajanih iger mesečna naročnina za igro World of Warcrafta, igra Star Wars: The Old Republic in igra Battlefield 3, tj. igri, ki ponujajo spletno igranje (Igabiba 2012). Pomanjkanje podatkov na tem področju je bil tudi eden izmed razlogov za izbiro teme diplomske naloge.

### 3 SOCIALNI VIDIK IGRANJA SPLETNIH IGER

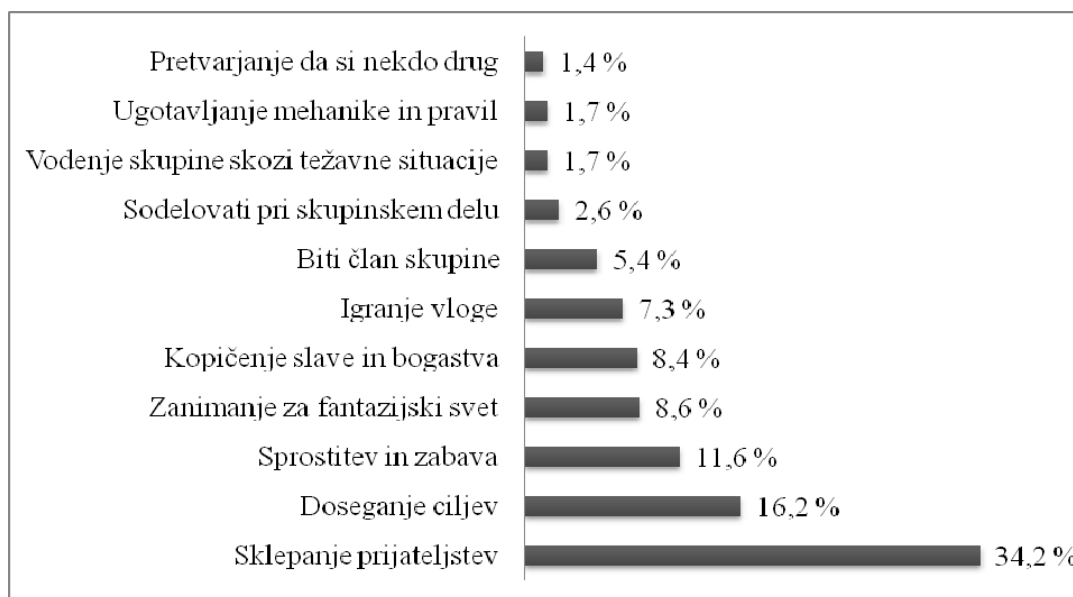
Lastnosti, ki naredijo večigralske spletne igre tako privlačne za ljudi, so nedvomno skupinsko delo, sklepanje novih prijateljstev, druženje ljudi s podobnimi interesi, včasih pa tudi romantična razmerja, torej družabne aktivnosti v igri. Osredotočenost v nalogi je na tri najosnovnejše oblike socialne interakcije, do katerih pride v spletnih igrah: prijateljstvo, romantično razmerje in enotna ekipa.

#### 3.1 Socialna interakcija v igri

Ljudje smo že po naravi socialna bitja, kar pomeni, da je v naši naravi iskanje neke skupine, v katero se bomo vključili, oziroma posameznika, s katerim lahko komuniciramo. Ker so tudi igralci spletnih iger samo ljudje, se njihove potrebe ne razlikujejo od ljudi, ki ne igrajo. Ker več ur dnevno preživijo v virtualnih svetovih, si marsikdo poišče družbo prav tam (Adolphs 2003).

##### 3.1.1 Spletna prijateljstva

Raziskava Nicholasa Yeeja (2003a) je pokazala, da je sklepanje novih prijateljstev za tretjino anketirancev (34 %) najpomembnejši vidik vključevanja v spletne igre (slika 3). Pri tem so prevladovale ženske, s 50 %, moški pa so odgovor izbrali v 32 % primerov.

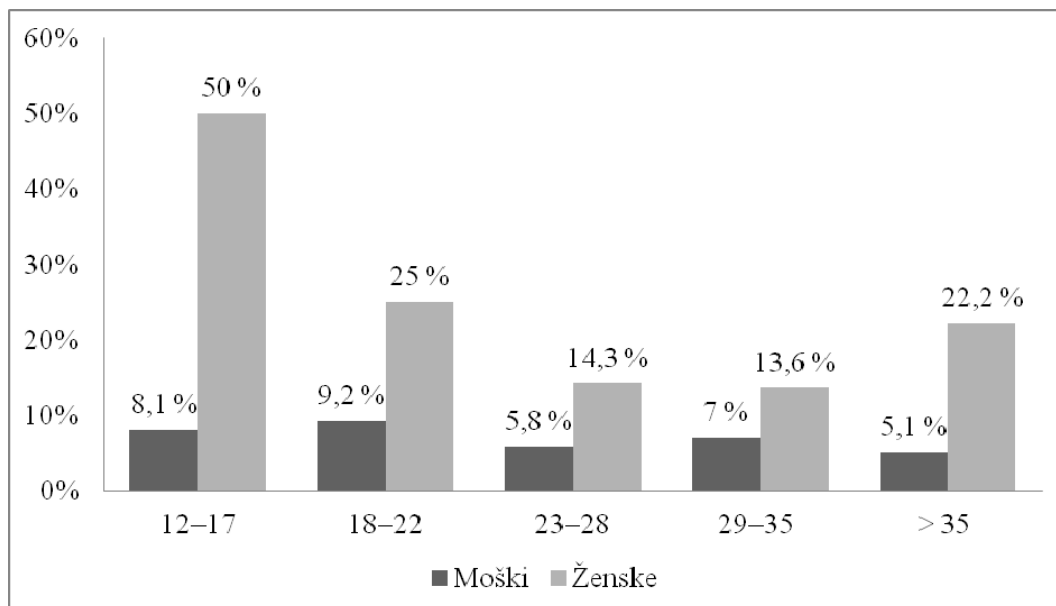


Slika 3: Najpomembnejši vidiki vključevanja v spletne igre

Vir: Yee 2003a.

Kar 7 % moških in 19 % žensk je svojega spletnega prijatelja opredelilo kot najboljšega prijatelja. Zanimiva pa je predvsem razlika v starosti. Medtem, ko so bili odgovori pri moških v vseh starostnih skupinah podobni (5 do 9 %), je bila pri ženskih razlika večja. Kar 50 %

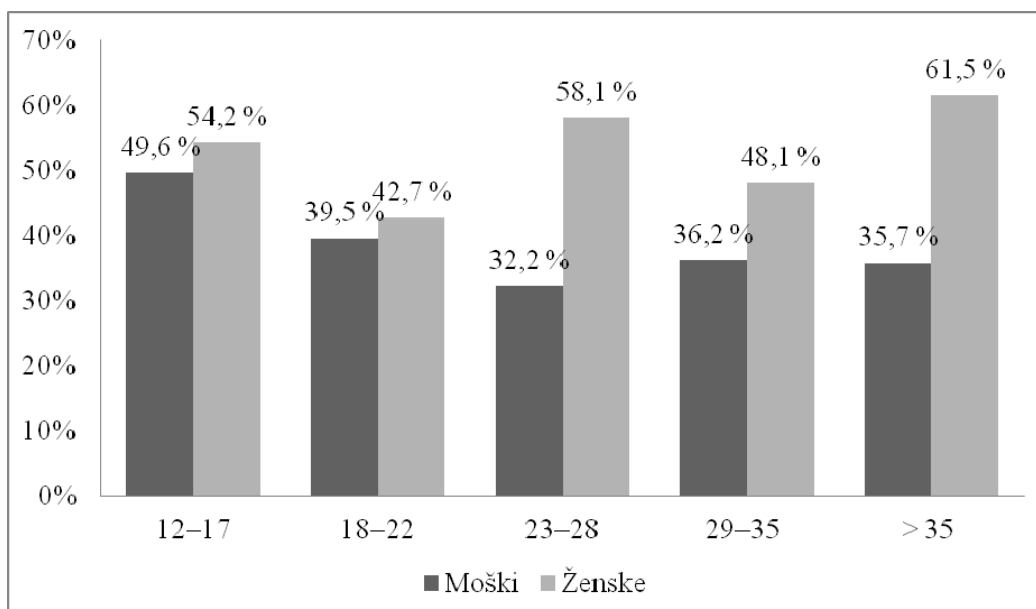
anketiranih žensk v starosti 12–17 let je na vprašanje odgovorilo pritrdilno (Yee 2003b). Podrobnosti so razvidne iz slike 4.



**Slika 4: Je spletni prijatelj tudi najboljši prijatelj?**

Vir: Yee 2003b.

Pri tem 53 % žensk in 38 % moških meni, da so njihovi spletni prijatelji primerljivi ali celo boljši od prijateljev iz resničnega življenja. Največji delež pritrditev je bil pri ženskah v starosti nad 35 let, pri moških pa med 12. in 17. letom (slika 5) (Yee 2002).



**Slika 5: So spletni prijatelji primerljivi z resničnimi?**

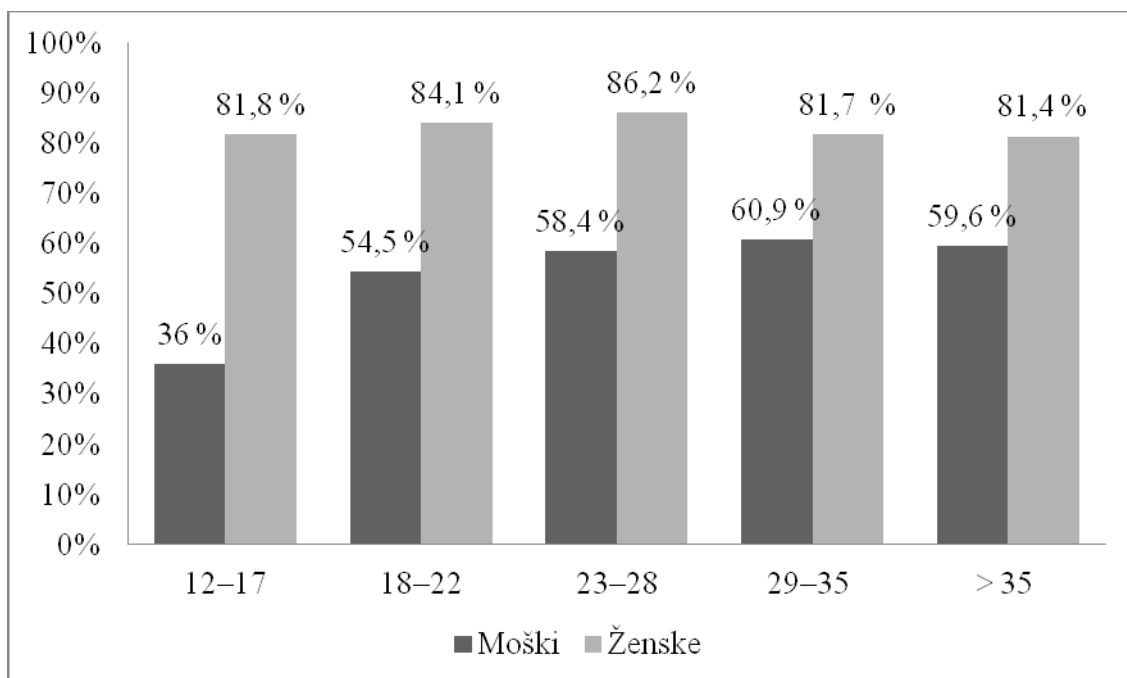
Vir: Yee 2002.

Študija Josepha Waltherja (1996) je pokazala, da se ljudje bistveno lažje zaupajo nekemu prek računalnika, kot v pogovoru iz oči v oči. Joseph kot glavni razlog navaja, da pri

pogovoru prek računalnika ni vidno neverbalno izražanje sogovorca, ki bi lahko izražal obsojanje ali neodobravanje. Ljudje se zato počutijo manj ogrožene in bolj sproščene pri deljenju svojih misli, čustev in težav. Študije tudi kažejo, da ko ena stran deli z drugo del svojega življenja, s tem spodbudi drugo stran, da stori enako. V psihologiji pojavu, ko nekdo deli nekaj z drugim in se ta čuti dolžan storiti enako, pravijo vzajemnost. Ko nekoga nekaj trpinči, se počuti mnogo bolje, če to lahko deli s prijateljem. Ker so ljudje, ki jih poznamo iz resničnega življenja, velikokrat del ali celo vzrok teh težav, se je veliko lažje zaupati nekemu na spletu, kar nam zagotavlja anonimnost.

### 3.1.2 Spletna romantična razmerja

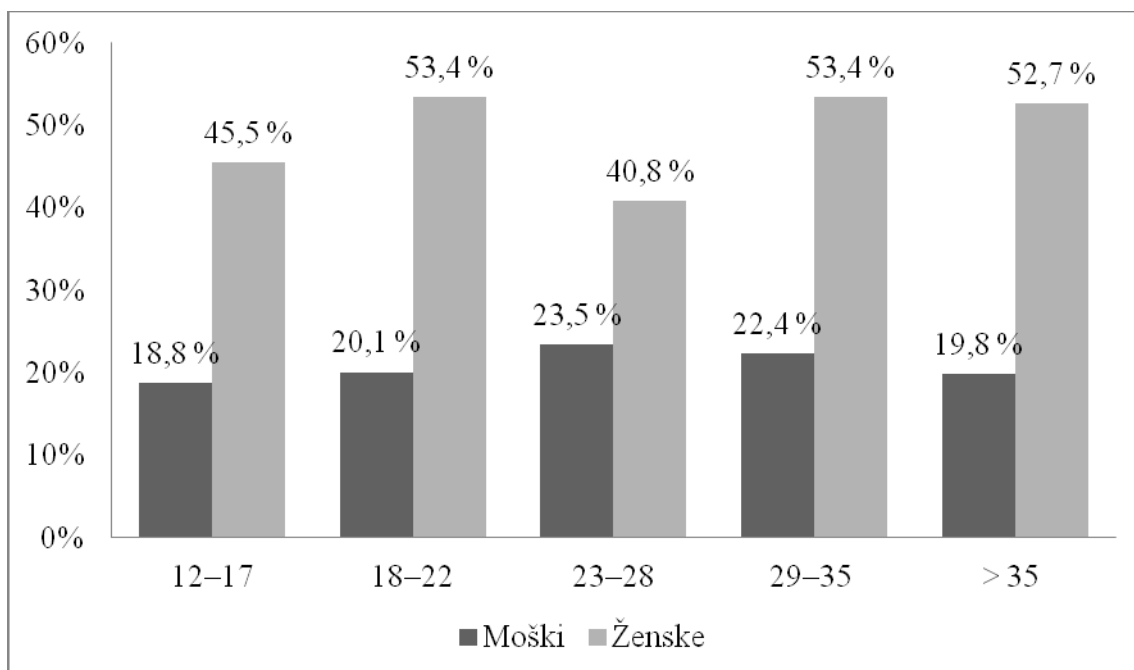
Dobra spletna prijateljstva pa včasih lahko prerastejo tudi v nekaj več. Spletna romantična razmerja po mnenju Yeeja (2006b) niso tako redka. Junija 2006 je avtor objavil rezultate ankete o izkušnjah ljudi s spletnimi romancami. Rezultati so pokazali, da se je kar 80 % žensk in 60 % moških že kdaj spogledovalo s soigralcem. Nekoliko nižje so bile številke le med mlajšimi igralci v starosti 12–17 let (slika 6).



**Slika 6: Ste se že kdaj spogledovali s soigralcem?**

Vir: Yee 2006a.

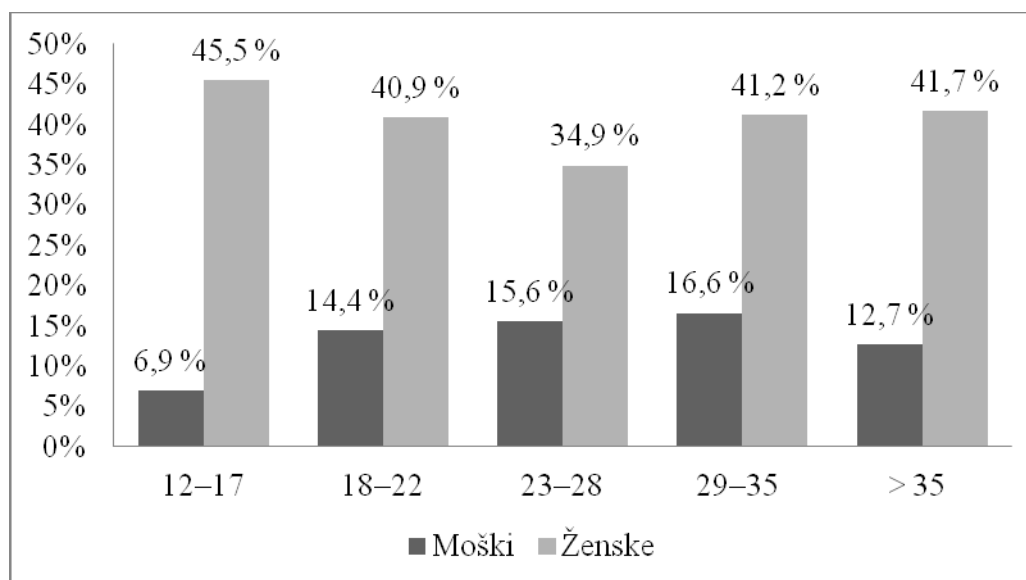
Polovica žensk in le 22 % moških anketirancih je povedalo, da so že kdaj razvili čustva do soigralca. Delež se bistveno ni spreminjal pri nobeni starostni skupini (slika 7).



**Slika 7: Ste že kdaj razvili čustva do soigralca?**

Vir: Yee 2006a.

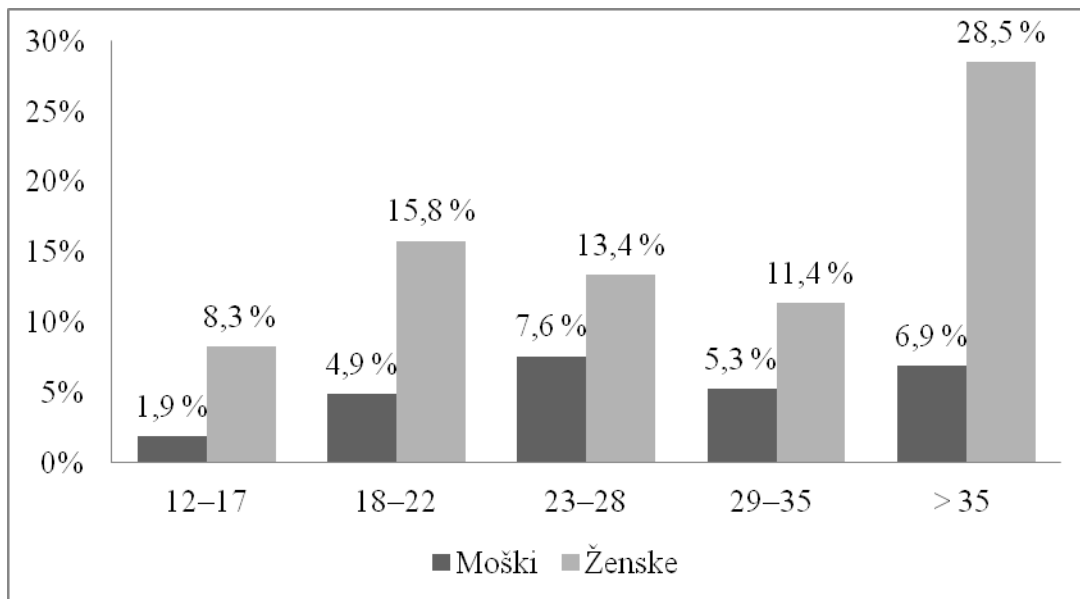
O svojih romantičnih čustvih je kar 40 % žensk o tem povedalo soigralcu, pri moških je bil delež le 15 %. Razen nekoliko nižjega deleža moških v najmlajši starostni skupini 12–17 let so bili rezultati stalni (slika 8).



**Slika 8: Ste o svojih čustvih že povedali soigralcu?**

Vir: Yee 2006a.

Kar 29 % žensk in 8 % moških je že imelo fizično razmerje z nekom, ki so ga spoznali prek spletne igre (slika 9). Najvišji delež se je pojavil v starostni skupini 29–35 let, pri obeh spolih (Yee 2006a).



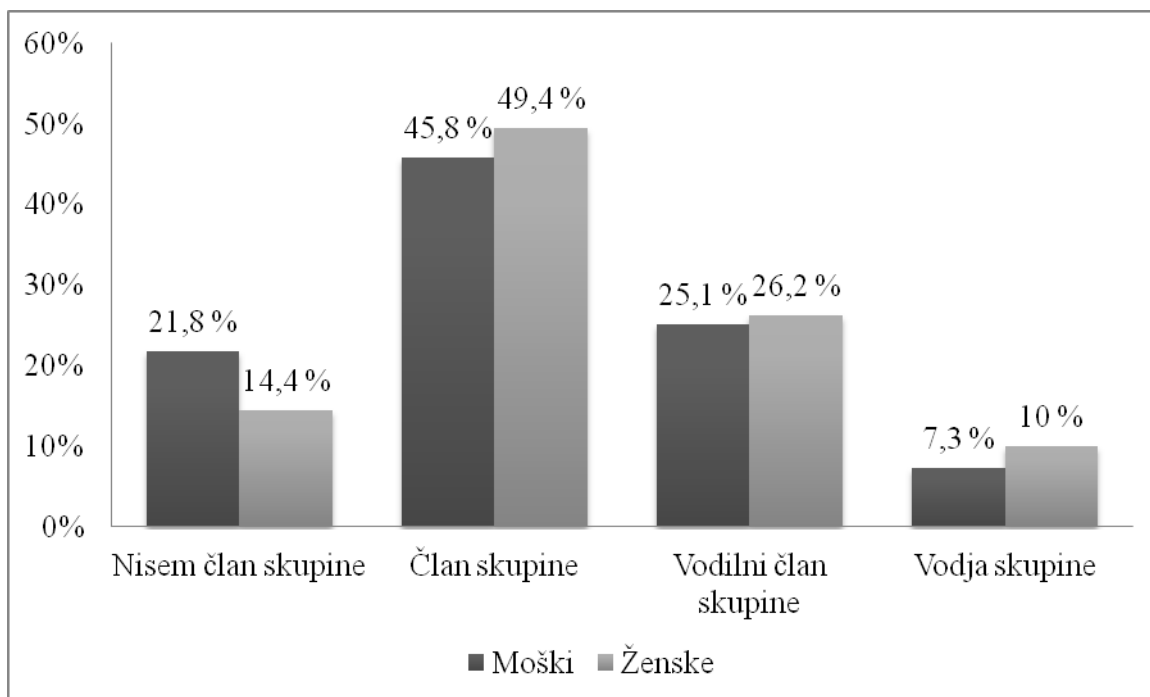
**Slika 9: Ste že imeli fizično razmerje s soigralcem?**

Vir: Yee 2006a.

Internet je učinkovito orodje za skrivanje razlik med ljudmi, saj te pri spletni komunikaciji niso opazne. Običajno pa so ravno fizične lastnosti posameznikov osnova za presojo ljudi. Ker se ne vidi človekove pričeske, stila oblačenja, naglasa, izrazov in splošne podobe je prvi vtis ustvarjen le na osnovi pogovora. Na začetku so opazne samo skupne točke in podobnosti, vsaj dokler ni drugačnih informacij. Spletno okolje pušča ljudem zelo širok prostor za idealizacijo nasprotnega spola. V igri si igralec prvo predstavo o človekovi osebnosti velikokrat ustvari na osnovi lika. Tako se, na primer, če je lik v igri močan, neustrašen in pogumen, te lastnosti prenesejo tudi na osebo, ki ga igra, čeprav niso nujno resnične. Naslednji korak so spletni pogovori med soigralcema, kjer pa žal ni nobenega zagotovila, da nekdo ne bo o sebi lagal, ali pa vsaj prikrival slabosti. Internet in spletne igre nam namreč omogočajo, da smo kdor koli si želimo (Yee 2006b).

### **3.1.3 Spletna enotna ekipa - skupina**

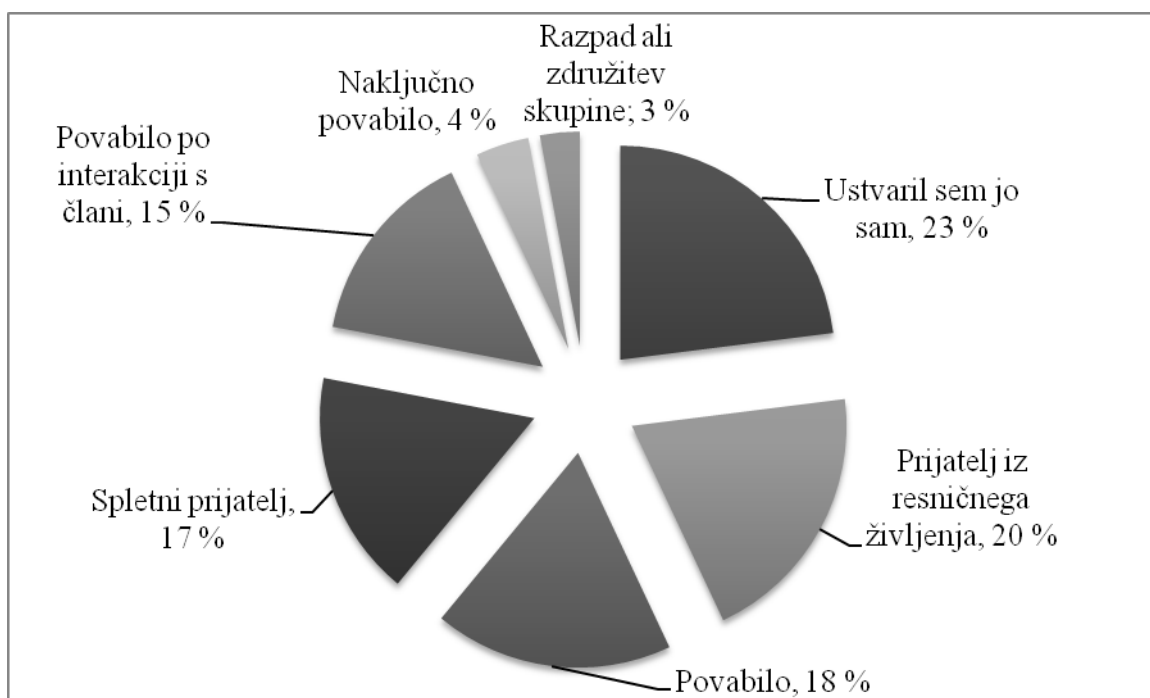
Spletne igre igra veliko število ljudi, zato so se ti začeli združevati v manjše skupine. To je značilno predvsem za spletne igre, kjer igralci od določene stopnje naprej ne morejo napredovati sami, temveč le v skupini. Te skupine imajo v različnih igrah različna imena, na primer Guilds pri Worldu of Warcraftu in Clans pri Lineageu2. Glavni namen teh skupin je olajšanje napredovanja v igri in druženje z ostalimi igralci z istimi cilji. V skupinah veljajo določena pravila, ki jih morajo člani skupine upoštevati. Vsaka skupina ima tudi notranjo hierarhijo, ki vključuje vodjo skupine (angl. leader), vodilne člane (angl. officer) in člane (angl. member). Vodje so največkrat igralci iz starejših starostnih skupin, predvsem med 29. in 35. letom starosti ali starejši od 35 let. Iz slike 10 je razvidno, da so vlogo vodje večkrat igralce ženske kot moški (vodjo je igralo 10 % žensk in 7,3 % moških) (Yee 2003c).



**Slika 10: Kakšno vlogo imate v skupini?**

Vir: Yee 2003c.

Kar 89 % igralcev spletnih iger je bilo kdaj v vlogi člana skupine. Kar 87 % vprašanih pa je čutilo močno pripadnost eni skupini. Ljudje se v skupine vključujejo iz različnih razlogov (slika 11). Največji delež anketirancev (23 %) je članov skupine, ki so jo ustvarili sami. Na drugem mestu, z 20 %, sledijo tisti, ki so se skupini pridružili na prošnjo prijatelja iz resničnega sveta. Skoraj petina sodelujočih (18 %) pa je dobila povabilo k pridružitvi.

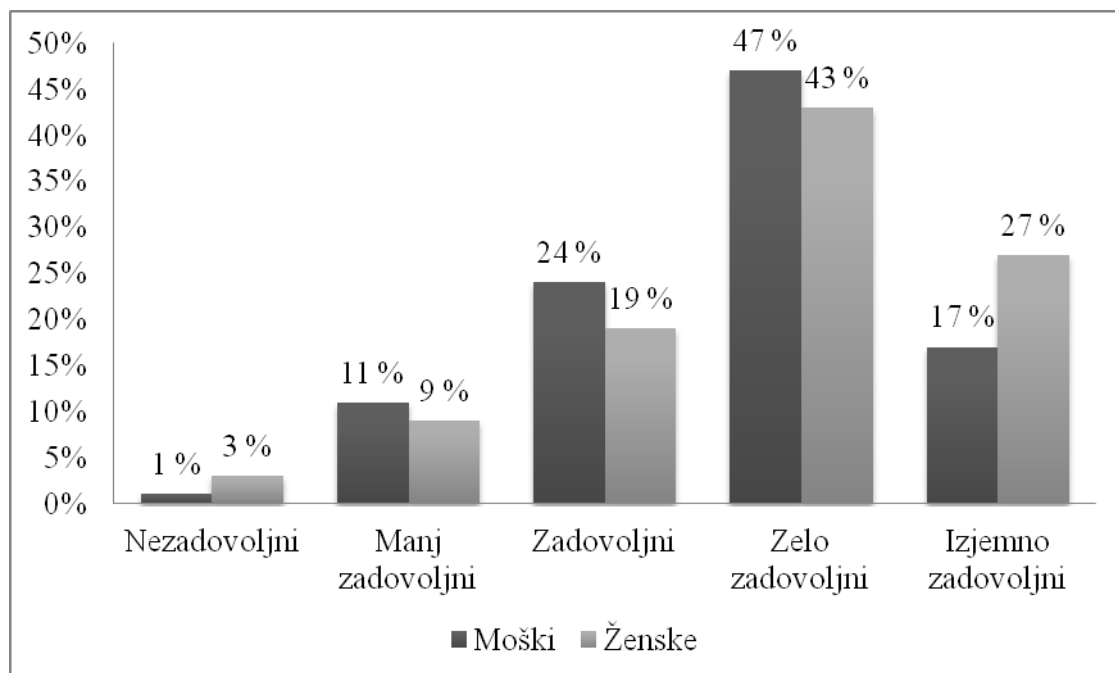


**Slika 11: Kakšen je razlog za pridružitev skupini?**

Vir: Yee 2008.

Zvestoba skupini je med igralci zelo cenjena. Tako je 64 % igralcev v skupini manj kot eno leto, več kot 25 % pa več kot dve leti. Po izračunih Yeeja (2008) ima povprečna skupina 38,9 člana. Pogosto so člani skupine tudi prijatelji v resničnem svetu, družinski člani in celo partnerji.

Skupine se med seboj razlikujejo predvsem po ciljih, ki jih želijo v igri doseči. Znale so skupine, ki so skupaj predvsem zaradi druženja, zabave in skupnega preživljanja prostega časa v igri. Teh je približno 30 %. Potem so skupine (18 %), ki imajo resnejše cilje, v igri želijo napredovati, vendar nimajo dovolj časa, da bi igrali na najvišjem nivoju. Tretjo, najštevilčnejšo (31 %) skupino predstavljajo resni igralci, ki v igranje vložijo veliko časa in napora. Resno igranje namreč zahteva taktiziranje in dobro koordinacijo skupine. V zadnjo, četrto skupino (21 %) spadajo najbolj resni igralci, nekateri med njimi igrajo igro profesionalno, pogosto cele dneve, samo zato, da dosežejo naslednjo stopnjo pred ostalimi. Pred resnejšimi dogodki se o njih pozanimajo, izberejo najboljšo taktiko in najboljše možne soigralce, da bi prvi dosegli najvišji nivo v igri. Skoraj polovica vseh igralcev je s svojo skupino zelo zadovoljna (43 % žensk in 47 % moških), 27 % žensk in 17 % moških pa je izjemno zadovoljnih. Nezadovoljnih s skupino je samo 3 % žensk in 1 % moških (slika 12) (Yee 2008).



**Slika 12: Kako ste zadovoljni s svojo skupino?**

Vir: Yee 2008.

Biti član skupine prinaša prednosti, pa tudi obveznosti. Od igralcev se zahteva, da bodo skupini pomagali pri skupinskih nalogah in skupino tudi uspešno predstavljali. Včasih to od igralcev zahteva večurno igranje dnevno, frustracije, zaporedne neuspehe in nestrinjanje z vodjo. Vendar pa igranje prinaša tudi precej pozitivnih stvari, kot na primer skupinske uspehe po dolgotrajnem prizadevanju, zabavno igranje s soigralci, visoke nagrade in samozavest ob



uspeh. Člani skupine niso samo soigralci, temveč so dobri prijatelji, ki skupaj gradijo igralni uspeh.

### **3.2 Prednosti in slabosti igranja**

Kot vsaka stvar imajo tudi spletne igre prednosti in slabosti, čeprav so prednosti v javnosti pogosto zasenčene s poudarjanjem ter pretiravanjem o slabih straneh. Z igranjem spletnih iger se z malo samonadzora lahko pridobit veliko dobrih lastnosti, ki bodo posamezniku koristile v vsakdanjem življenju. Če si zna postaviti mejo med zdravo zabavo in nezdravo odvisnostjo so igre lahko odličen način za sprostitev po napornem dnevu v šoli oziroma službi.

#### **3.2.1 Prednosti**

Spletno igranje, kljub dokaj negativnemu slovesu iger v smislu spodbujanja nasilja in asocialnosti, ponuja veliko prednosti. Beverley Mosley (2009) trdi, da so igre s pretežno slabimi lastnostmi z leti postale v določenih mejah celo kakovostno preživljanje prostega časa. Igre ponujajo sprostitev od vsakodnevnega stresnega življenja. Ko posameznik utrujen pride domov in sede za računalnik, da bi odigral njemu najljubšo igro, se vsaj za kratek čas oddalji od stresa in težav. Doseganje določenih ciljev ali mejnikov v igri mu daje občutek zadovoljstva in prispeva k njegovi samozavesti. Kljub zmotnemu mišljenju, da strmenje v računalnik kviri vid, pa raziskave kažejo, da igranje iger nekaj ur dnevno lahko izboljša vid celo za 20 %, saj se možgani naučijo prilagajati različnim slikam na zaslonu (University of Rochester 2007). Igranje določenih iger se celo uporablja pri raziskavah vzrokov za epilepsijo pri najstnikih (BBC news 1999).

Pri igrah se nezavedno nenehno učimo. Lestch (2007) v svojem članku omenja, da ljudje, ki igrajo akcijske igre, lahko obdelujejo vizualne informacije hitreje kot ljudje, ki iger ne igrajo in boljše prepoznavajo oblike. Nekatere igre zahtevajo tudi logično razmišljanje, kar dodatno spodbuja delovanje možganov. Hitro reševanje problemov je še ena od prednosti igralcev, saj so v igrah velikokrat soočeni s težavami, ki jih je treba rešiti, da bi lahko napredovali. Če ima igra več igralcev, se težave lahko rešuje skupaj, timsko (Saga b. l.). Pri otrocih, ki igrajo igre, je v kar 75 % opažena izboljšana koordinacija oči in rok (Gailliard b. l.). Igre naučijo slediti navodilom za doseganje zastavljenega cilja, kar je pomembno tudi v vsakdanjem življenju. Predvsem pri strateških igrah se igralec nauči ravnati z omejenimi viri v najboljši možni kombinaciji, kar je podobno ravnanju z dobrinami v dejanskem življenju. Na višjih stopnjah iger igralci v začetku ne uspejo, vendar morajo poskušati večkrat, kar igralce nauči vztrajnosti.

Danes je poznavanje uporabe računalnika ključno pri skoraj vsakem poklicu. Skozi igre se ljudje naučijo uporabljati računalnike, kar jim koristi tudi v življenju. Poleg tega igralci skozi igro spoznajo ljudi s podobnimi interesi, ki lahko postanejo njihovi dobri prijatelji, ali v

nekaterih primerih celo življenjski partnerji (Kelley 2000). Branje navodil v igrah lahko pomaga pri učenju tujega jezika, saj je večina iger v angleščini.

### **3.2.2 Slabosti**

Ko se govori o slabostih, pa je treba vedeti, da se te neposredno navezujejo na prekomerno igranje iger. Ali, kot pravi Shakespear: »Vsaka stvar v preveliki količini je lahko slaba« (Phrases b. l.).

Ljudje, ki prekomerno igrajo igre, posledično zanemarjajo svoje vsakodnevno življenje. Takšni posamezniki velikokrat prekinejo stike s prijatelji in družino ter te nadomestijo z virtualnimi stiki. Ker ves svoj čas preživijo pred zaslonom, posledično popustijo v šoli oziroma v službi. Celodnevno strmenje v zaslon slabo vpliva na vid. Zdravju škodljivo je tudi neprekinjeno večurno sedenje, ki povzroča bolečine v hrbtenici (Rivers 2007). Spletne igre lahko vplivajo tudi na človekovo zbranost, kar lahko vodi v težave s hiperaktivnostjo (angl. ADD-Attention Deficit Disorder, ADHD-Attention Deficit Hyperactivity Disorder).

Prekomerno igranje prispeva svoj delež tudi k debelosti, predvsem zaradi neredne in nezdrave prehrane igralcev. Posledično debelost psihično vpliva na posameznika v obliki vse nižje samozavesti, depresije in v skrajnih primerih celo nagnjenosti k samomorom (Rosser idr. 2007).

Nekatere vrste iger vključujejo prizore brutalnega nasilja, kar lahko vodi v nagnjenost k nasilju pri redkih posameznikih, vendar je ta odstotek nizek (Brown 2009).

Predvsem nekatere igre, kot na primer MMO, lahko na igralce slabo vplivajo tudi finančno, saj je za nekatere obvezno plačevanje mesečne naročnine.

### **3.3 Odvisnost od igranja spletnih iger**

Psihiater Michael Brody (Rauh 2006) odvisnost definira glede na dva kriterija:

- oseba potrebuje zmeraj več substance oziroma definiranega obnašanja;
- če oseba ne dobi več substance oziroma definiranega obnašanja postane razdražljiva in nesrečna.

Povprečna (klasična) računalniška igra ponuja igralcu od 8 do 80 igralnih ur. Igro je treba kupiti, odigrati in nato se ta v veliki večini ne igra več, saj se ponavlja. Pri spletnih igrah, sploh večigralskih, pa temu ni tako, saj je igralni čas pri nekaterih igrah skoraj neomejen. Igra igralcu ponuja fantazijski svet, kjer lahko posamezniki raziskujejo in tekmujejo med seboj. Greenwald (2007) pravi, da so tovrstne igre digitalno enakovredne drogi, saj se lahko navadno igranje zavleče, tudi do 800 ur dolgo. Odvisnost je najpogostejša pri MMO-igrah,

predvsem zaradi socialnih vidikov teh iger in igranja v skupini, vendar se v manjši meri pojavlja tudi pri ostalih vrstah spletnih iger.

Znaki odvisnosti se bistveno ne razlikujejo od znakov odvisnosti od drog ali alkohola. Cunningham (2006) opisuje in primerja znake odvisnosti. Eden od prvih znakov je povečanje ali zmanjšanje apetita, sprememba prehranjevalnih navad in nenadna izguba oziroma pridobivanje telesne teže. To je posledica predvsem večurnega igranja, med katerim igralci jedo le, ko so močno lačni in ne v času obrokov. S tem je mišljeno predvsem hranjenje ob zelo poznih oziroma že v kar zgodnjih jutranjih urah, saj nekateri igrajo tudi po cele noči. Ko se igralec odloči, da je čas za hrano, pa je ta največkrat hitro pripravljena in nezdrava, saj ne želi izgubljati zanj dragocenega časa.

Spremembe v obnašanju oziroma osebnosti so eden izmed najhitreje prepoznavnih znakov odvisnosti. Te so lahko vse od hiperaktivnosti, pretirane zgovornosti ali nepojasnjene smehe, do spremembe v osnovnih higienskih navadah. Virtualni svet lahko pri posamezniku celo prevladuje nad dogajanjem v njegovem dejanskem življenju. Velikokrat igralci začnejo zanemarjati osnovno higieno, kot je umivanje zob, tuširanje in menjava oblek (Rauh 2006).

Odvisnost se pokaže tudi v zanemarjanju starih prijateljev, nastajajo novi krogi, v katerih se začne odvisnik družiti (zaradi skupnih interesov članov, v našem primeru spletne igre), nezanimanje za prej priljubljene aktivnosti, zanemarjanje družine in družinskih aktivnosti itd. Najboljši prijatelji postanejo soigralci v igri, vsakodnevne dejavnosti postanejo postranskega pomena, saj je igra na prvem mestu.

Padec uspešnosti v šoli oziroma službi je tudi pogosta posledica prekomernega igranja predvsem zaradi pomanjkanja časa in zanimanja. Odvisniki težko sledijo čemurkoli, pozabljajo, primanjkuje jim motivacije, samozavesti, energije in discipline. V ekstremnih primerih se lahko pojavi tudi povečana nasilnost, zamerljivost, živčnost, nepričakovana nihanja v razpoloženju in ostala netipična obnašanja. Meja med virtualnim in dejanskim svetom je tanjša kot si je to mogoče zamisliti. Žalitve se v dejanskem življenju jemljejo osebno, saj so igralci v stiku z živimi ljudmi. Ko nekdo v igrah MMO umre ali izgubi denar, pa ni nikjer gumba z napisom ponastavi (angl. reset), kot je to pri navadnih igrah. Posledice najverjetneje niso tako hude kot pri alkoholu in drogah, vsekakor pa niso prijetne.

### **3.4 Zdravljenje odvisnosti od igranja spletnih iger**

Zdravljenje odvisnosti od spletnih iger oziroma video iger na splošno se ne razlikuje od zdravljenja drugih odvisnosti.

Pri tem pa obstaja pomembna razlika, ki je v tem, da so računalniki del našega vsakdana, uporabljajo se skoraj pri vseh poklicih, zato se morajo odvisniki naučiti živeti s stvarjo, ki jih

je privedla do odvisnosti. Podobno kot pri odvisnosti od hrane se je tudi tu treba naučiti pravih odnosa.

Ker se računalnikom v vsakdanjem življenju ni mogoče izogniti, se je treba z njimi naučiti ravnati odgovorno. Bakker po besedah Rauha (2006) trdi, da morajo tovrstni odvisniki igre popolnoma izključiti iz svojega življenja. Omejevanje igralnega časa na uro Bakker primerja z alkoholikom, ki pravi, da bo spil samo eno pivo dnevno. Najtežji del zdravljenja pa je dokazati nekemu, da se je znašel v težavah zaradi odvisnosti. Prekomerno igranje igralca sicer ne bo privedlo do zapora, kot je to na primer možno pri drogah. Cilj pa je odvisnikom pokazati, kako nemočni so glede svoje odvisnosti in jih naučiti, da tudi v dejanskem življenju lahko dosežejo nivo razburljivosti, ki so ga pred tem dosegli samo v virtualnem svetu iger. Po mnenju Bakkerja kar 90 % ljudi, ki poišče pomoč v centrih za zdravljenje odvisnosti od igranja iger, resnično ni odvisnih, ampak kažejo le nekatere izmed simptomov (Maguire 2008). Takšni ljudje ne potrebujejo zdravljenja, saj lahko sami, z nekaj ukrepi, zmanjšajo čas igranja in svojo pozornost preusmerijo na druge dejavnosti.

Prvi korak pri odpravljanju odvisnosti je, da odvisniki poiščejo dejavnost, ki lahko nadomesti igranje. To je lahko vse od športa, hobijev, pa do druženja s prijatelji v stvarnem življenju itd. Najboljša izbira so dejavnosti, ki se izvajajo izven doma oziroma stran od prostorov z računalniki. Naslednji, zelo pomemben korak posameznika pa je pogovor z družinskimi člani o njegovih čustvih in potencialnih težavah. Sogovornik mora biti nekdo, ki mu odvisnik zaupa in ga bo podpiral pri njegovih odločitvah. Če odvisnik svoje odvisnosti ne reši, je treba poiskati strokovno pomoč terapevta.

Predvsem v tujini obstaja veliko različnih možnosti svetovanja, ki odvisnikom pomagajo. Individualno svetovanje, družinsko svetovanje, pa tudi svetovanje za starše ponuja možnost raziskovanja, kaj je nekoga privedlo do odvisnosti in kako je to mogoče ozdraviti.

Čeprav marsikdo ni navdušen nad zdravljenjem z zdravili, pa lahko v nekaterih primerih tudi zdravila pomagajo zmanjšati potrebo po igranju iger. Najbolj znano zdravilo na tem področju je Bupropion, ki po šestih tednih dokazano zmanjša potrebo po igranju iger (Addiction blog 2011).

V Sloveniji obstaja na področju zdravljenja odvisnosti od računalnika in z njim povezanih odvisnosti od interneta ter iger le ena ustanova, ki se s tem aktivno ukvarja. To je ambulanta za zdravljenje odvisnosti v Novi Gorici. Vodja ambulante Miha Kramil že vrsto let opozarja, da postaja nekemična zasvojenost v današnji družbi velik problem. Kljub temu, da je v Sloveniji kar 18 centrov za zdravljenje odvisnosti, pa zasvojenost z računalnikom, internetom in igrami sprejemajo le v Novi Gorici. Največja ovira pri zdravljenju je prav razdalja do novogoriške ambulante, zato si prizadevajo v prihodnosti vzpostaviti mrežo centrov po celi Sloveniji (Moje zdravje 2011). Izvajajo tudi predavanja o varni uporabi računalnika in interneta, predvsem po osnovnih in srednjih šolah (Varni internet 2012).

## **4 RAZŠIRJENOSTI SPLETNIH V SLOVENIJI - RAZISKAVA**

### **4.1 Načrtovanje in izvedba raziskave**

Namen diplomske naloge je ugotoviti razširjenost spletnih iger v Sloveniji in raziskati omenjeno področje. Ker je o Sloveniji o tem področju zelo malo oziroma skoraj nič podatkov, je najboljša metoda za njihovo pridobitev izvedba ankete, ki je bila opravljena za potrebe diplomske naloge.

Anketni vprašalnik je bil anonimen. Zaradi lažje interpretacije rezultatov je vprašalnik vseboval 14 vprašanj zaprtega in 4 vprašanja odprtega tipa (priloga 1). Vprašanja so bila razdeljena na pet tematskih sklopov, in sicer na uporabo računalnika, splošno o spletnih igrah, odvisnost od spletnih iger, socialni vidik igranja spletnih iger in osebne podatke. V prvem sklopu so se vprašanja nanašala predvsem na navade anketirancev glede uporabe računalnika. V drugem delu so anketiranci odgovarjali na vprašanja o najljubših zvrsteh iger in številu igralnega časa, v tretjem delu pa so odgovarjali na vprašanja o odvisnosti od igranja spletnih iger. Četrty sklop je bil namenjen socialnemu vidiku igranja, zato so anketiranci odgovarjali na vprašanja o socialnih razmerjih, s katerimi so se morebiti srečali med igranjem spletnih iger. Na koncu je bilo še nekaj vprašanj, ki so se nanašala na demografske podatke.

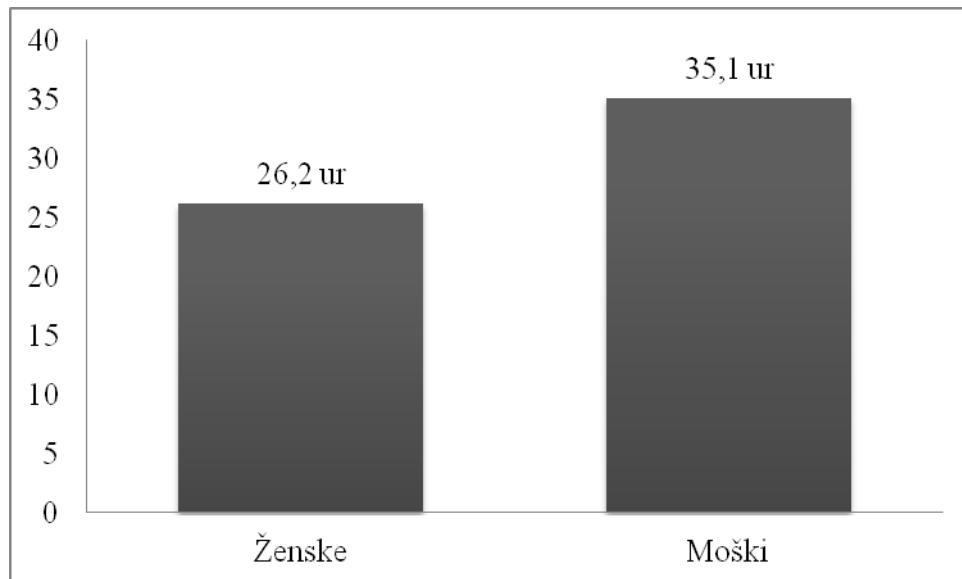
Anketa je bila izvedena s pomočjo spletnega vprašalnika LimeSurvey, v času od 6. do 18. februarja 2012. Povezava do vprašalnika je bila objavljena prek zasebnega profila na Facebooku, s prošnjo, naj prijatelji anketo delijo med svojimi prijatelji. Izpoljenih in prejetih je bilo 124 anket, od tega je bilo 20 nepopolnih. Te so bile iz obdelave izločene. Podatki so obdelani s pomočjo programa Calc v LibreOffice, rezultati pa so prikazani s pomočjo grafov, preglednic in opisno.

### **4.2 Analiza in interpretacija rezultatov**

V anketnem vprašalniku so sodelovale 104 osebe, od tega 52 % moških. Pri starosti je bilo vprašanje odprtega tipa, da so lahko anketiranci navedli svojo točno starost. Povprečna starost vseh anketirancev je 22,4 leta, najmlajši anketiranec je star 12 let, najstarejši pa 45 let. Pri vprašanju o statusu je izoblikovanih šest statusnih skupin. Na vprašanje je odgovorilo 10 osnovnošolcev, 10 dijakov, 62 študentov in 22 zaposlenih. Med anketiranci ni upokojenca ali brezposelne osebe. Anketirani so odgovarjali na vprašanje o zakonskem stanu, katerega namen je povezan z ugotavljanjem o količini igralnega časa. Na izbiro so bili ponujeni tri odgovori, pri čemer se je za samske opredelilo 54,8 % anketirancev, odgovor v zvezi je izbralo 45,2 % anketirancev, medtem ko status poročen ni izbral nihče izmed anketiranih.

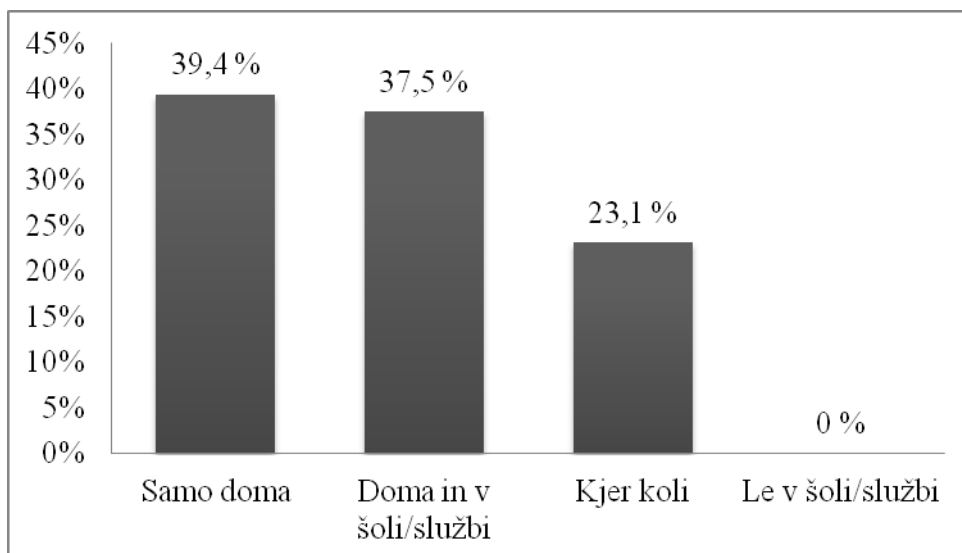
Pri prvem vprašanju v sklopu uporabe računalnika so anketiranci odgovarjali na vprašanje, koliko ur tedensko v povprečju porabijo za delo z računalnikom. Razpon je bil kar precejšen,

in sicer od 2 pa do 100 ur tedensko. V povprečju anketiranci računalnik uporabljajo 30,9 ure tedensko, moški več (slika 13).



**Slika 13: Tedenska uporaba računalnika, v urah**

Na vprašanje, kje anketiranci uporabljajo računalnik, jih je največ (39,4 %) odgovorilo, da samo doma, nihče pa računalnika ne uporablja le v šoli oz. v službi. Iz navedenega je mogoče sklepati, da imajo vsi anketiranci doma računalnik. Ostali podatki so razvidni iz slike 14.

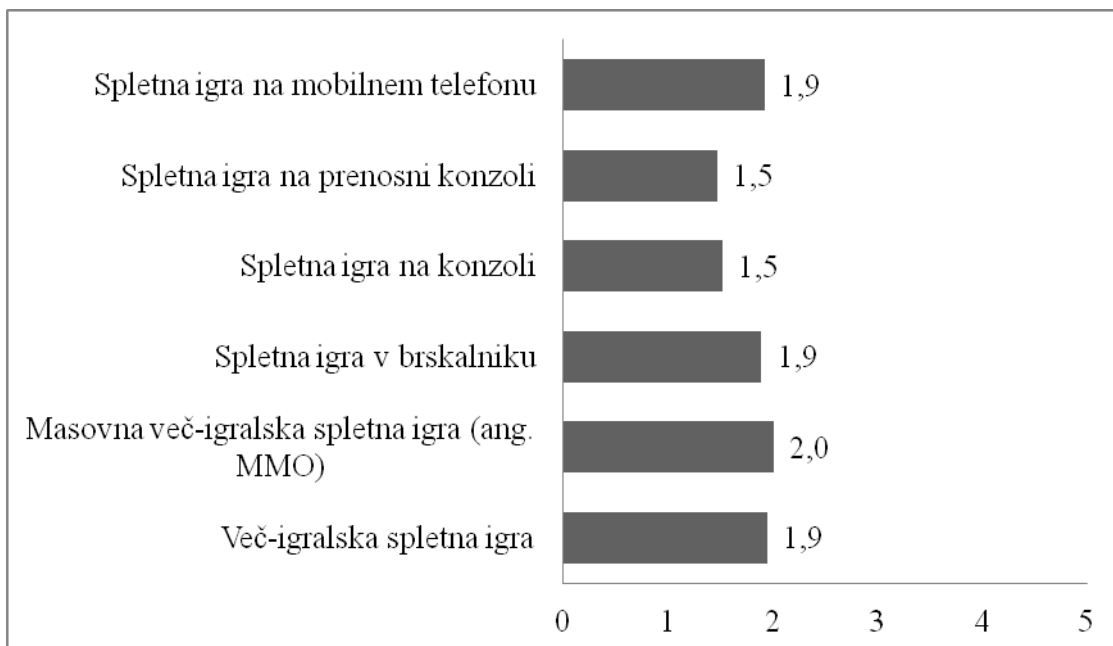


**Slika 14: Kje anketiranci uporabljajo računalnik**

Pri drugem sklopu vprašanj so anketiranci odgovarjali, kolikokrat so že slišali za spletne igre. Odgovor je bil enoten, vseh 104 anketirancev je odgovorilo pritrdilno.

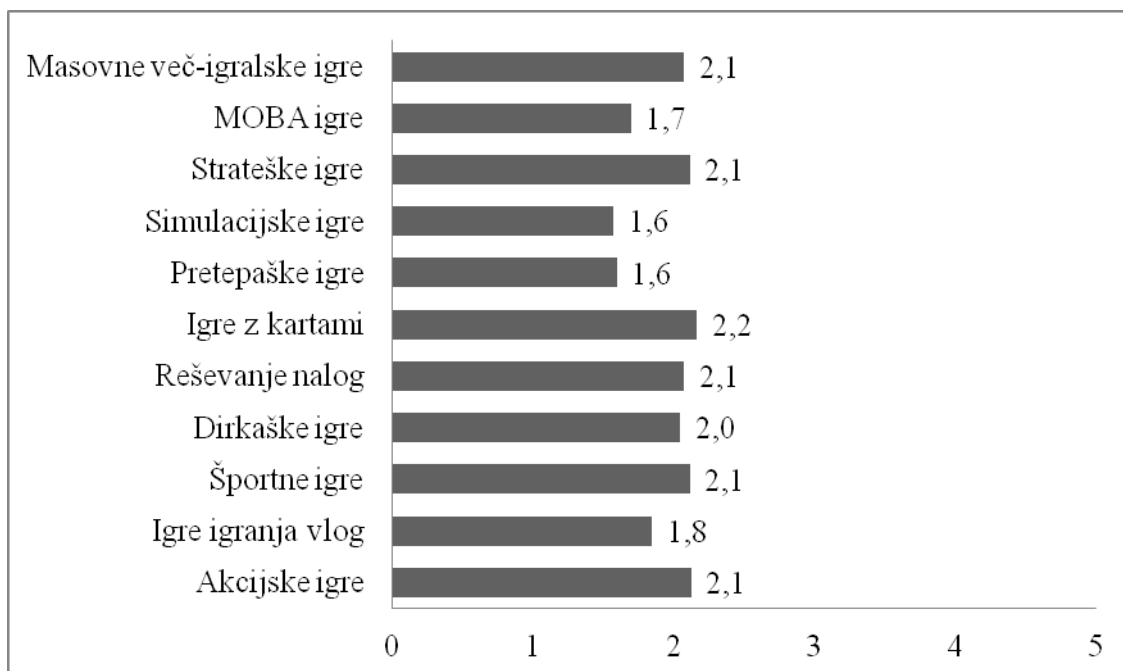
Pri drugem vprašanju so bili anketiranci zaproseni, naj z ocenami od 1 do 5 ocenijo, kako pogosto igrajo spletne igre. Najvišjo povprečno oceno je dobil odgovor masovna večigralska

spletna igra (ang. MMO), najnižjo pa spletne igre na prenosni konzoli. Na sliki 15 so razvidne povprečne ocene za posamezne odgovore.



**Slika 15: Pogostost igranja različnih tipov spletnih iger**

Naslednje vprašanje se je nanašalo na to, katere vrste spletnih iger so med anketiranci najbolj priljubljene. Nobena vrsta ni preveč izstopala, najvišjo povprečno oceno pa so dobile igre s kartami (2,2), najnižjo pa simulacijske igre (1,6). Povprečne ocene posameznih odgovorov so razvidne na sliki 16.

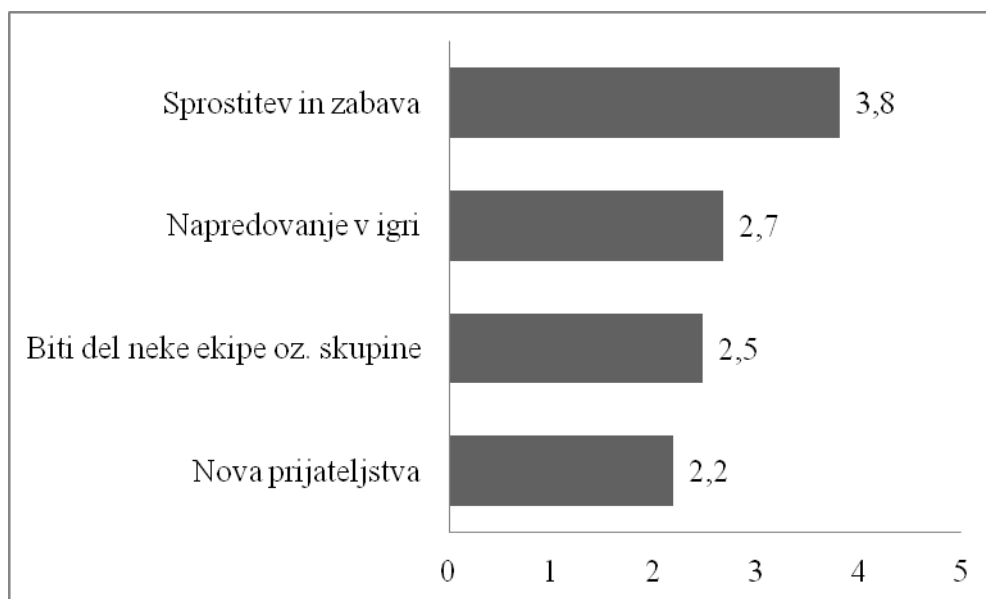


**Slika 16: Priljubljenost različnih vrst spletnih iger**

V povprečju anketiranci za spletne igre porabijo 6,8 ure tedensko, kar je v primerjavi z ostalo Evropo malo. Britanci v povprečju za spletne igre porabijo 5 ur dnevno, kar znaša 35 ur tedensko. Razpon odgovorov je od 0 pa do največ 40 ur tedensko. Razlika v odgovorih med moškimi in ženskimi je velika, saj moški za igre porabijo 10 ur tedensko, medtem ko ženske porabijo le 3,3 ure.

Namen anketiranja je tudi ugotoviti, kakšna je razlika v igralnih urah med samskimi in tistimi, ki so v zvezi. Razlika je minimalna, samski igrajo 7 ur tedensko, torej le pol ure več tedensko kot tisti, ki so v zvezi. Nadalje je namen primerjati med seboj še anketirance z različnim statusom. Največ časa za igranje, skoraj 10 ur, porabijo zaposleni, s sedmimi urami sledijo dijaki, študenti s 6,5 ure, najmanj časa pa za igre porabijo osnovnošolci, le 2 uri tedensko.

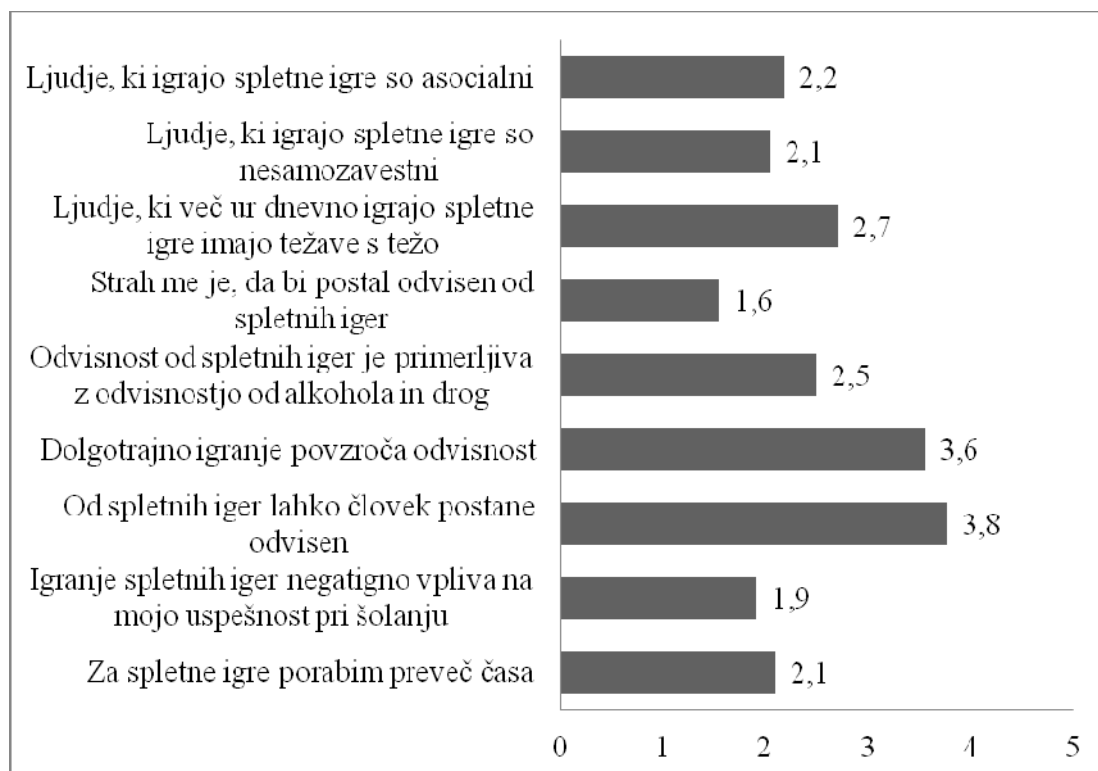
Pri zadnjem vprašanju v tem sklopu so anketiranci navajali oceno navedenih dejavnikov vključevanja v spletne igre. Anketiranci so dejavnike razvrščali po pomembnosti. Na prvem mestu je bila sprostitvev in zabava (povprečna ocena 3,8), na zadnjem mestu pa nova prijateljstva (povprečna ocena 2,2). Podrobnejši podatki so razvidni iz slike 17.



**Slika 17: Dejavniki vključevanja v spletne igre**

Tretji sklop vprašanj se je nanašal na odvisnost od spletnih iger. Prvo vprašanje se je nanašalo na to, v kolikšni meri se anketiranci strinjajo z navedenimi trditvami. Povprečne ocene za posamezne trditve so razvidne na sliki 18.

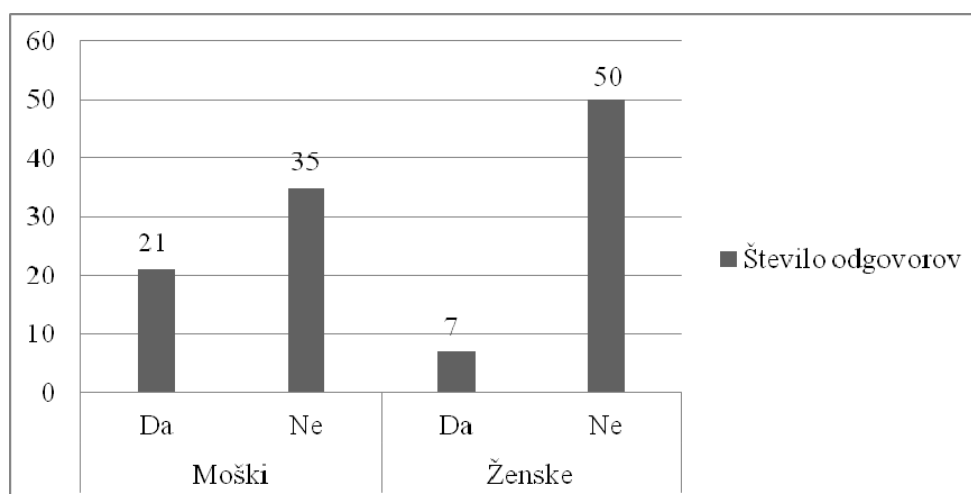




**Slika 18: Povprečne ocene trditev o odvisnosti od spletnih iger**

V drugem vprašanju, ki je bilo odprtega tipa, so anketirani odgovarjali na vprašanje, koliko ur igranja spletnih iger tedensko je po njihovem mnenju še sprejemljivo. Povprečni odgovor je bil skoraj 11 ur, med spoloma pa je bila velika razlika. Moški so dopuščali tudi do 14 ur igranja, medtem ko je za ženske sprejemljivo nekaj manj kot 8 ur tedensko.

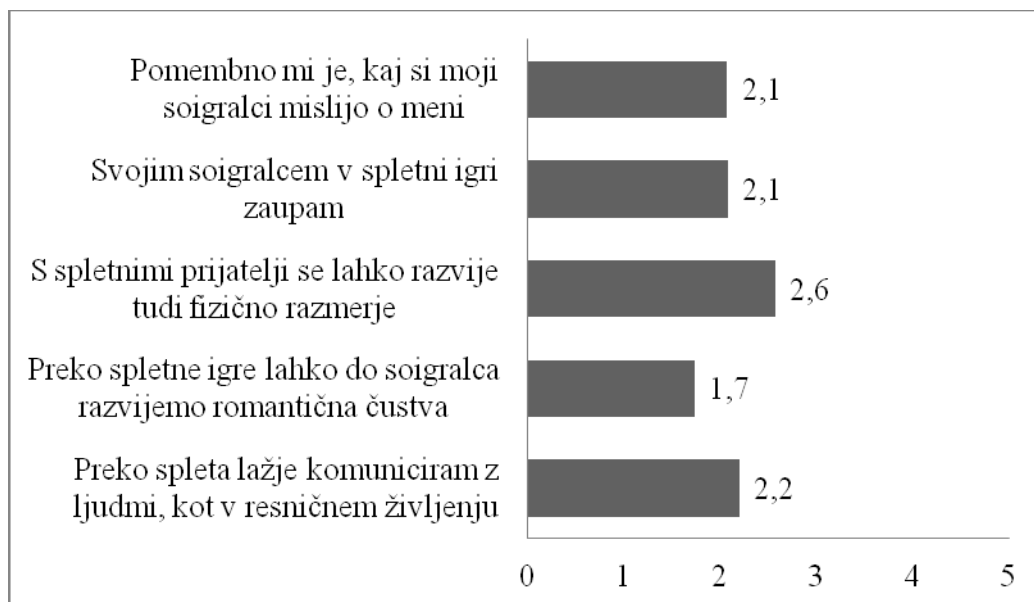
V sklopu socialnega vidika igranja spletnih iger je bilo anketirancem zastavljenih pet vprašanj. Prvo se je nanašalo na to, ali so s pomočjo spletne igre že kdaj spoznali novega prijatelja. Pritrdilno je odgovorilo 27,9 % anketirancev. Razliki med spoloma sta razvidni iz slike 19.



**Slika 19: Odgovori o spoznanju novega prijatelja v spletni igri**

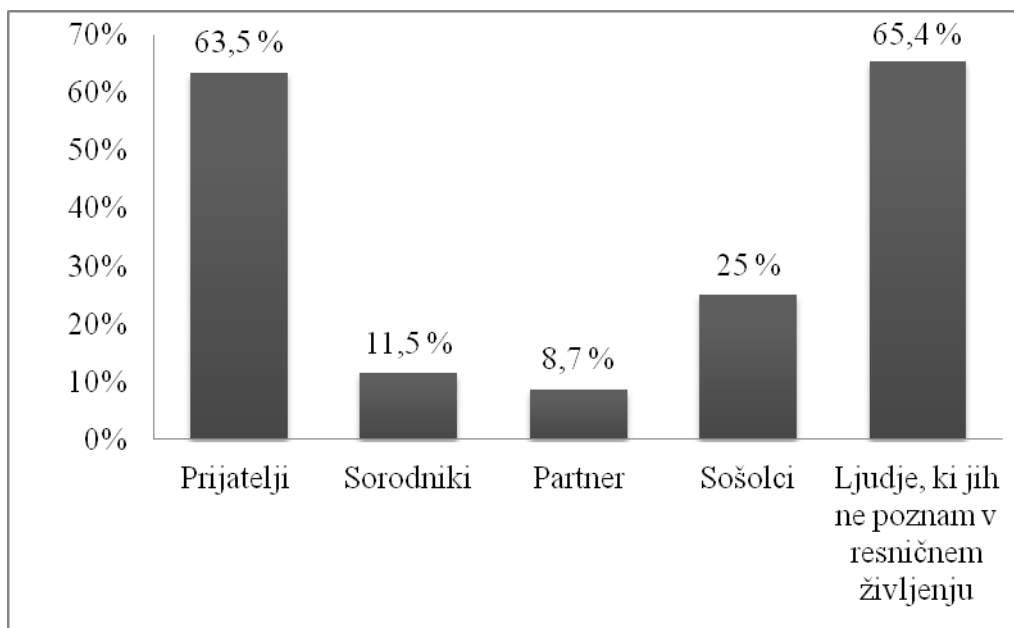
V nadaljevanju se je vprašanje nanašalo na to, kako so prijatelji, pridobljeni prek spletne igre, primerljivi s tistimi iz dejanskega življenja. Na vprašanje so odgovarjali le anketiranci, ki so prek spletnih iger pridobili novega prijatelja. Polovica anketirancev (51,7 %) je odgovorila, da so to slabši prijatelji, 24,1 % jih meni, da so enakovredni, 10,4 % pa jih meni, da so prijatelji, ki so jih spoznali prek spletne igre, boljši od prijateljev iz resničnega življenja. Štirje anketiranci na to vprašanje niso odgovorili.

Pri tretjem vprašanju so anketiranci ocenjevali, koliko trditve s socialnega vidika igranja spletnih iger (slika 20) veljajo za njih. Anketiranci so najnižje (z oceno 1,7) ocenili trditev, da je mogoče prek spletne igre do soigralca razviti romantična čustva, najvišje (z oceno 2,6) pa je bila ocenjena trditev, da se s spletnimi prijatelji lahko razvije tudi fizično razmerje. Ostali podatki so razvidni iz slike 20.



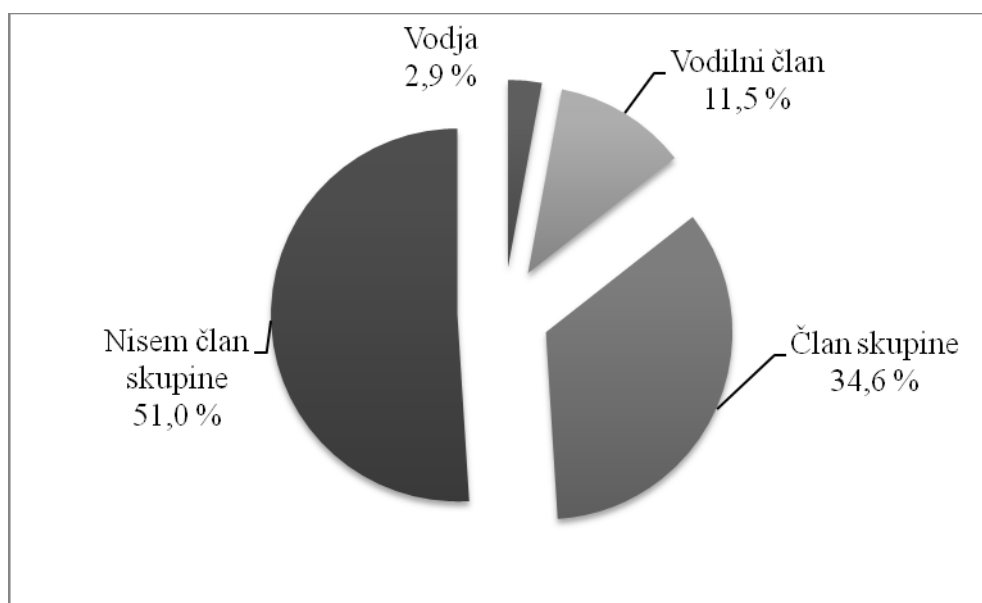
**Slika 20: Povprečne ocene trditvev iz socialnega vidika igranja**

S četrtem vprašanjem je bil namen ugotoviti, kdo so soigralci oziroma člani skupine v spletnih igrah. Anketiranci so lahko izbrali več odgovorov, iz katerih je razvidno, da igre najpogosteje igrajo s prijatelji iz resničnega sveta (63,5 %), pa tudi z ljudmi, ki jih v resničnem svetu ne poznajo (65,4 %) (slika 21).



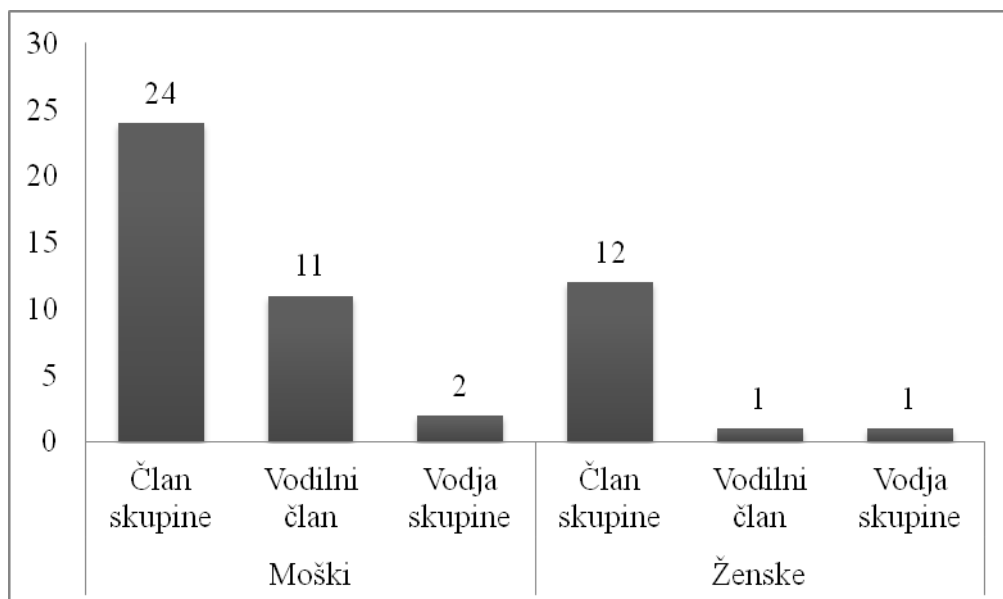
**Slika 21: Soigralci anketirancev v spletnih igrah**

Zadnje vprašanje se je nanašalo na vlogo anketirancev znotraj skupin v spletnih igrah. Polovica anketiranih niso člani nobene skupine (51 %). Razporeditev po vlogah je razvidna iz slike 22.



**Slika 22: Vloga anketirancev znotraj skupin**

Namen naslednjega vprašanja je bil, kako so vloge razporejene glede na spol. Pri vseh vlogah so prevladovali moški, najbolj pri vodilnih članih, saj je moških 11, ženska pa je bila le ena. Ostali podatki so razvidni iz slike 23.



**Slika 23: Vloga anketirancev znotraj skupin glede na spol**

### 4.3 Sprejem oziroma zavrnitev hipotez

Raziskava je zastavljena na osnovi sedmih hipotez.

*Hipoteza 1: Več kot 70 % anketirancev je že slišalo za spletne igre.*

Raziskava je pokazala, da je vseh 100 % (104 anketirancev) že slišalo za spletne igre. Hipoteza je potrjena na podlagi prvega vprašanja v sklopu splošno o spletnih igrah, ki se je glasilo: Ste že kdaj slišali za spletne igre?

*Hipoteza 2: 50 % anketirancev je že igralo spletne igre.*

Za potrditev ali zavrnitev hipoteze so bili odgovori pridobljeni v sklopu vprašanj splošno o spletnih igrah. Najprej so bili izmed anketirancev izbrani tisti, ki so na vprašanje o tem, koliko ur tedensko v povprečju igrajo spletne igre, odgovorili s številko večjo od 0. Nadalje so bile preverjene ocene trditev na vprašanje, kako pogosto igrajo navedene igre. Pri tem so bili izbrani tisti odgovori posameznikov, ki so pri vsaj eni trditvi izbrali oceno 2. Nazadnje so bile pregledane še ocene pri vprašanju o tem, kako pogosto anketirani igrajo navedene vrste spletnih iger. Tudi tu so bili ponovno izbrani tisti, ki so pri vsaj enem odgovoru izbrali oceno 2. Tako je ostalo 90 anketiranih (86,54 %), za katere je mogoče na podlagi odgovorov v anketi sklepati, da so vsaj enkrat igrali spletno igro. Samo 14 anketirancev na podlagi odgovorov ni nikoli igralo spletnih iger. Na podlagi teh vprašanj in odgovorov nanje je hipotezo mogoče potrditi.

*Hipoteza 3: Manj kot 15 % anketirancev vsakodnevno igra spletne igre.*

Pri postavitvi te hipoteze se je izhajalo iz predpostavke, da anketiranci, ki igrajo vsakodnevno, igrajo vsaj 1 uro vsak dan v tednu, torej najmanj 7 ur tedensko. Pri vprašanju o tem, koliko ur tedensko v povprečju anketirani igrajo spletne igre, pa so bili izbrani anketiranci, ki so kot odgovor vpisali 7 ur ali več. Nato so bili izločeni tisti, ki pri navedenih igrah in vrstah spletnih iger nobeni od teh niso dodelili ocene 4 ali 5. Ostalo je 29 (27,88 %) anketirancev, ki igrajo igre od 7 do 40 ur tedensko, iz česar je moč sklepati, da igrajo vsakodnevno. Na podlagi teh rezultatov je tretjo hipotezo treba zavrniti.

*Hipoteza 4: Najbolj priljubljena zvrst med anketiranci so MMORPG-ji.*

Četrta hipoteza se nanaša na odgovore pri tretjem vprašanju v sklopu splošno o spletnih igrah, pri katerem so anketiranci navedli, kako pogosto igrajo navedene vrste spletnih iger. Igre MMORPG spadajo pod večigralske igre (angl. MMO), zato je upoštevana ocena tega odgovora. Iz slike 19 je razvidno, da ta vrsta iger ni dobila najvišje ocene. Na prvem mestu so bile igre s kartami, sledile so akcijske igre, medtem ko so večigralske igre z oceno 2,07 šele na petem mestu. Na podlagi pridobljenih odgovorov je četrto hipotezo treba zavrniti.

*Hipoteza 5: Manj kot 5 % anketirancev igra spletne igre več kot 5 ur dnevno.*

V anketi so anketiranci odgovarjali na vprašanje, koliko ur tedensko v povprečju igrajo spletne igre. Za pridobitev rezultatov, ki bi potrdili ali ovrgli peto hipotezo, so bili izmed anketirancev izbrani vsi, ki igrajo več kot 35 ur tedensko. Ostali so samo trije (2,89 %), ki igrajo vsak po 40 ur tedensko. Na podlagi tega rezultata je peta hipoteza potrjena.

*Hipoteza 6: Manj kot % anketirancev meni, da so odvisni od spletnih iger.*

Zaradi sestave vprašanj je bila ta hipoteza najtežja za potrditi oz. zavrniti. Rezultati temeljijo na dveh vprašanjih. Najprej so v sklopu odvisnost od spletnih iger pregledane ocene trditev pri prvem vprašanju. Izbrani so vsi anketiranci, ki so trditev, da za spletne igre porabijo preveč časa, ocenili z oceno 3 ali več. Na podlagi tega je bilo pridobljenih 17 rezultatov. Nato so bili izločeni vsi, ki igrajo manj kot 7 ur tedensko in tisti, katerih igralni čas je krajši od tistega, ki je naveden kot sprejemljiv. Ostalo je 12 anketirancev (11,54 %), ki menijo, da igrajo več ur kot je sprejemljivo. Ker pa to še ne pomeni tudi prepričanja, da so odvisni od iger, te hipoteze ni mogoče niti potrditi niti zavrniti.

*Hipoteza 7: Spletne igre igra več moških kot žensk.*

Za potrditev ali zavrnitev te hipoteze so izmed vseh anketirancev na podlagi vprašanja o času tedenskega igranja izločeni tisti, ki so kot odgovor napisali 0 ur. Tako je ostalo 79 anketirancev, od tega 64,6 % moških. Na podlagi tega rezultata je potrjena sedma hipoteza.

## 5 SKLEP

Tako kot drugod po svetu so tudi v Sloveniji spletne igre zelo razširjene. Raziskava o razširjenosti spletnih iger je bila omejena le na uporabnike socialnega omrežja Facebook, zaradi česar rezultati raziskave niso reprezentativni, so pa zanimivi za vse, ki bodo področje raziskovali v prihodnje, saj tovrstne raziskave v Sloveniji še ne obstajajo.

Raziskava je bila izvedena med uporabniki socialnega omrežja Facebook, anketo pa so pravilno izpolnili 104 anketiranci. Po spolu so bili anketiranci dokaj enakomerno razporejeni, saj je bilo moških 52 %. Povprečna starost anketirancev je 22,4 leta. Zanimiva je tudi statusna sestava anketirancev, saj jih je več kot polovica (54,8 %) samskih, kar ne preseneča, saj je v anketi sodelovalo 59,6 % študentov. V anketi niso sodelovali brezposelni in upokojenci, kar sicer glede na izbrani vzorec (uporabniki Facebooka) ne preseneča.

Z anketo je ugotovljeno, da so spletne igre med anketiranci zelo dobre poznane, saj noben anketiranec ni odgovoril, da zanje še ni slišal. Najbolj priljubljene igre so masovne večigralske igre (angl. MMO), kar je bilo pričakovano že pred začetkom raziskave. Različne zvrsti spletnih iger so med anketiranci dokaj enakovredno zastopane, najbolj igrane so igre s kartami, najmanj pa simulacijske igre. Po številu igranih ur tedensko je Slovenija v primerjavi z ostalo Evropo zelo nizko, saj posameznik za igre porabi le 8 ur tedensko.

Najpomembnejši dejavnik vključevanja v spletne igre pa je sprostitev in zabava. Rezultat iz ankete za potrebe raziskave v pričujoči diplomski nalogi je tako možno primerjati z mednarodno raziskavo Nicholasa Yeeja (2003a), ki je pokazala nekoliko drugačne rezultate, saj so anketiranci na prvo mesto postavili sklepanje prijateljstev, ki je v raziskavi za potrebe naloge postavljena na zadnje mesto (s povprečno oceno 2,2).

Ugotovljeno je, da kar 12,5 % anketirancev meni, da za igre porabijo preveč časa. Kar 25 % pa jih je mnenja, da igranje v določeni meri negativno vpliva na njihovo uspešnost pri šolanju. V raziskavi je ugotovljeno, da se anketiranci zavedajo potencialne možnosti odvisnosti (ocena 3,8) od spletnih iger in se strinjajo s trditvijo, da dolgotrajno igranje povzroča odvisnost (ocena 3,5). Ocena 2,5 pa kaže, da se anketiranci deloma strinjajo s trditvijo, da je odvisnost od spletnih iger primerljiva z odvisnostjo od alkohola in drog. Nadalje je 15 anketirancev bojazen pred odvisnostjo od spletnih iger ocenilo z oceno 3 ali več. Večina anketirancev je mnenja, da ljudje, ki igrajo spletne igre, niso nesamozavestni in asocialni, vendar pa so z oceno 2,7 ocenili trditev, da imajo ljudje, ki več ur dnevno igrajo spletne igre, težave s telesno težo. Pri vprašanju o sprejemljivem času igranja spletnih iger tedensko so dobljeni zelo različni rezultati. Nekateri menijo, da spletnih iger sploh ne bi smeli igrati, drugi pa dovoljujejo do 100 ur igranja tedensko, brez negativnih posledic. Povprečni odgovor je skoraj 11 ur, kar je višje od povprečnega časa, ki ga anketiranci porabijo za igranje spletnih iger.

Najbolj zanimivi pa so rezultati raziskave o socialnih vidikih igranja. Velika večina anketirancev (72,1 %) prek spletne igre še ni spoznala prijatelja. Med tistimi, ki so odgovorili pritrdilno, pa jih kar 51,7 % meni, da je ta prijatelj slabši kot prijatelji iz resničnega življenja, medtem ko jih 10,4 % meni, da je ta prijatelj boljši. Anketiranci so s povprečno oceno 1,7 ocenili trditev, da lahko prek spletne igre do soigralca razvijejo romantična čustva. Ocena se zdi v primerjavi z raziskavo Yeeja (2006a) nizka, saj je po tej raziskavi 22 % moških in 50 % žensk že razvilo romantična čustva do soigralca. Precej višje pa so anketiranci ocenili trditev o možnosti fizičnega razmerja (2,6).

Anketiranci spletne igre najpogosteje (65,4 %) igrajo v družbi ljudi, ki jih ne poznajo v resničnem življenju, čeprav je izbor igre s prijatelji na drugem mestu (63,5 %). Najmanj anketirancev spletne igre igra v družbi partnerja oziroma partnerke. Več kot polovica (51 %) anketiranih ni članov nobene skupine znotraj spletne igre. Ker so skupine značilne predvsem za igre MMORPG, ta podatek ni presenetljiv. Razmeroma velik pa je delež anketirancev, ki so vodilni člani svoje skupine (11,5 %), medtem ko so le trije anketiranci vodje skupine.



## LITERATURA IN VIRI

- Addiction blog. 2011. *Treatment for video game addiction*. [Http://internet.addictionblog.org/treatment-for-video-game-addiction/](http://internet.addictionblog.org/treatment-for-video-game-addiction/) (10. 12. 2011).
- Adolphs, Ralph. 2003. *Cognitive neuroscience of human social behaviour*. [Http://xa.yimg.com/kq/groups/14661755/364660170/name/human+social+beh.pdf](http://xa.yimg.com/kq/groups/14661755/364660170/name/human+social+beh.pdf) (15. 2. 2012).
- Apperley, Thomas. 2006. *Genre and game studies*. [Http://unimelb.academia.edu/ThomasApperley/Papers/358573/Genre\\_and\\_Game\\_Studies\\_Toward\\_a\\_Critical\\_Approach\\_to\\_Video\\_Game\\_Genres](http://unimelb.academia.edu/ThomasApperley/Papers/358573/Genre_and_Game_Studies_Toward_a_Critical_Approach_to_Video_Game_Genres) (16. 4. 2011).
- BBC news. 1999. *Video game key to epilepsy*. [Http://news.bbc.co.uk/2/hi/health/376628.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/health/376628.stm) (1. 2. 2012).
- Beal, Vangie. 2010. *The difference between the internet and World wide web*. [Http://www.webopedia.com/DidYouKnow/Internet/2002/Web\\_vs\\_Internet.asp](http://www.webopedia.com/DidYouKnow/Internet/2002/Web_vs_Internet.asp) (10. 2. 2012).
- Bernier, Yahn W. 2001. *Latency compensating methods in client/server in-game protocol design and optimization*. [Http://web.cs.wpi.edu/~claypool/courses/4513-B03/papers/games/bernier.pdf](http://web.cs.wpi.edu/~claypool/courses/4513-B03/papers/games/bernier.pdf) (1. 2. 2012).
- Blizzard. 2010. *World of Warcraft subscriber base reaches 12 million worldwide*. [Http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?101007](http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?101007) (10. 4. 2011).
- Bramble, Cate. 1997. *Definition: platform*. [Http://searchservvirtualization.techtarget.com/definition/platform](http://searchservvirtualization.techtarget.com/definition/platform) (25. 2. 2012).
- Brandon, John. 2008. *Gaming addiction a growing concern*. [Http://www.popsci.com/entertainment-%2526-gaming/article/2008-08/gaming-addiction-growing-concern](http://www.popsci.com/entertainment-%2526-gaming/article/2008-08/gaming-addiction-growing-concern) (10. 5. 2011).
- Brennan, Seraphina. 2009. *Why you should be playing EVE Online: one server, one universe*. [Http://massively.joystiq.com/2009/07/20/why-you-should-be-playing-eve-online-one-server-one-universe/](http://massively.joystiq.com/2009/07/20/why-you-should-be-playing-eve-online-one-server-one-universe/) (25. 2. 2012).
- Brown, Jim. 2009. *Advantages and disadvantages of online games*. [Http://goarticles.com/article/Advantages-And-Disadvantages-Of-Online-Games/1491851/](http://goarticles.com/article/Advantages-And-Disadvantages-Of-Online-Games/1491851/) (10. 12. 2011).
- Cunningham, Michael. 2006. *MMO addiction*. [Http://www.rpgamer.com/editor/2006/q1/031306mc.html](http://www.rpgamer.com/editor/2006/q1/031306mc.html) (15. 12. 2011).
- Dumitrescu, Andrei. 2008. *Guild wars reaches 5 million sold copies*. [Http://news.softpedia.com/news/Guild-Wars-Reaches-5-Million-Sold-Copies-79583.shtml](http://news.softpedia.com/news/Guild-Wars-Reaches-5-Million-Sold-Copies-79583.shtml) (8. 2. 2012).
- Fox news. 2007. *AMA will not label video-game playing as a psychiatric addiction*. [Http://www.foxnews.com/printer\\_friendly\\_story/0,3566,286948,00.html](http://www.foxnews.com/printer_friendly_story/0,3566,286948,00.html) (2. 4. 2011).
- Gailliard, Ticara. B. 1. *What are the benefits of children playing video games?* [Http://www.ehow.com/list\\_6325611\\_benefits-children-playing-video-games\\_.html](http://www.ehow.com/list_6325611_benefits-children-playing-video-games_.html) (1. 11. 2011).
- Games industry. 2009. *Percentage of the population that plays games*. [Http://www.gamesindustry.com/about-newzoo/todaysgamers\\_graphs\\_international](http://www.gamesindustry.com/about-newzoo/todaysgamers_graphs_international) (Januar 2012).

- Games industry. 2010. *MMO game revenues*. [Http://www.gamesindustry.com/about-newzoo/todaysgamers\\_graphs\\_MMO](http://www.gamesindustry.com/about-newzoo/todaysgamers_graphs_MMO) (10. 1. 2012).
- Greenwald, Will. 2007. *I will game: anatomy of MMO addiction*. [Http://news.cnet.com/8301-17938\\_105-9714453-1.html](http://news.cnet.com/8301-17938_105-9714453-1.html) (20. 12. 2011).
- Hachman, Mark. 2011. *A massive history of multiplayer online gaming*. [Http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2390917,00.asp](http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2390917,00.asp) (15. 11. 2011).
- Igabiba. 2012. *Najbolj prodajani*. [Https://igabiba.joker.si/](https://igabiba.joker.si/) (Februar 2012).
- IGN. 2009. *AU: aion is coming*. [Http://uk.pc.ign.com/articles/985/985368p1.html](http://uk.pc.ign.com/articles/985/985368p1.html) (1. 2. 2012).
- Kelley, Selina. 2000. *Online relationships*. [Http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/ONLINE~1.HTM](http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/ONLINE~1.HTM) (15. 11. 2011).
- Kwan, Michael. B. I. *Video game genres: an overview*. [Http://videogames.lovetoknow.com/wiki/Video\\_Game\\_Genres:\\_An\\_Overview](http://videogames.lovetoknow.com/wiki/Video_Game_Genres:_An_Overview) (20. 1. 2012).
- Lestch, Corinne. 2007. *Game on: professors say video games have academic advantages*. [Http://www.dailynorthwestern.com/2.13894/game-on-professors-say-video-games-have-academic-advantages-1.1923075#.TtkAUnNFF99](http://www.dailynorthwestern.com/2.13894/game-on-professors-say-video-games-have-academic-advantages-1.1923075#.TtkAUnNFF99) (10. 11. 2011).
- Maguire, Paddy. 2008. *Compulsive gamers 'not addicts'*. [Http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7746471.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7746471.stm) (5. 12. 2011).
- Mmofringe. B. I. *Current MMO games*. [Http://www.mmofringe.com/forum/5-Current-MMO-Games](http://www.mmofringe.com/forum/5-Current-MMO-Games) (5. 11. 2011).
- Moje zdravje. 2011. *Tri dni in tri noči za računalnikom*. [Http://mojezdravje.dnevnik.si/sl/Za+du+%C5%A1o/Psihologija/2203/Tri+dni+in+tri+no%C4%8Di+za+ra%C4%8Dunalnikom](http://mojezdravje.dnevnik.si/sl/Za+du+%C5%A1o/Psihologija/2203/Tri+dni+in+tri+no%C4%8Di+za+ra%C4%8Dunalnikom) (10. 2. 2012).
- Mosley, Beverly. 2009. *The good side of video games*. [Http://socyberty.com/issues/the-good-side-of-video-games/2/](http://socyberty.com/issues/the-good-side-of-video-games/2/) (25. 11. 2011).
- Mulligan, Jessica. 1999. *History of online games*. [Http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/HISTOR~1.HTM](http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/HISTOR~1.HTM) (5. 11. 2011).
- Mulligan, Jessica. 2000a. *History of online Games: part II*. [Http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/HISTOR~3.HTM](http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/HISTOR~3.HTM) (5. 11. 2011).
- Mulligan, Jessica. 2000b. *History of online games: part III*. [Http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/HISTOR~2.HTM](http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/HISTOR~2.HTM) (5. 11. 2011).
- Olivetti, Justin. 2012. *The game archaeologist dials up phantasy star online: the highlights*. [Http://massively.joystiq.com/2012/01/31/the-game-archaeologist-dials-up-phantasy-star-online-the-highli/](http://massively.joystiq.com/2012/01/31/the-game-archaeologist-dials-up-phantasy-star-online-the-highli/) (25. 2. 2012).
- Perry, Chris. 2011. *What will the "next generation" of MMO's look like?* [Http://www.pcgamer.com/2011/03/24/editorial-what-will-the-next-generation-of-mmos-look-like/](http://www.pcgamer.com/2011/03/24/editorial-what-will-the-next-generation-of-mmos-look-like/) (2. 11. 2011).
- Peters, Matthew. 2009. *First US gaming addiction clinic opens*. [Http://www.gamespot.com/news/6216124.html](http://www.gamespot.com/news/6216124.html) (16. 5. 2011).
- Petteri, Gunther. 2010. *Virtual goods and real money trade from the European perspective*. [Http://themonetaryfuture.blogspot.com/2010/02/virtual-goods-and-real-money-trade-from.html](http://themonetaryfuture.blogspot.com/2010/02/virtual-goods-and-real-money-trade-from.html) (10. 5. 2011).
- Phrases. B. I. *Definition*. [Http://www.phrases.org.uk/meanings/387400.html](http://www.phrases.org.uk/meanings/387400.html) (5. 2. 2012).

- Pineiro, Pedro. 2011. *MMOries of a gamer: economy*. <http://www.mmocrunch.com/2011/01/02/mmories-of-a-gamer-economy/> (25. 5. 2011).
- Playerassist. 2009. *Distinction between MOG and MMOG*. <http://www.playerassist.com/wow-us/news/distinction-between-mog-and-mmog.php> (16. 4. 2011).
- Radoff, Jon. 2009. *Chinese online game market roundup Q3 2009*. <http://radoff.com/blog/2009/11/26/chinese-online-game-market-roundup-q3-2009/> (10. 1. 2012).
- Rauh, Sherry. 2006. *Video game addiction no fun*. <http://www.webmd.com/mental-health/features/video-game-addiction-no-fun> (10. 2. 2012).
- Reuters. 2011. *Factbox: a look at the \$65 billion video games industry*. <http://uk.reuters.com/article/2011/06/06/us-videogames-factbox-idUKTRE75552I20110606> (5. 1. 2012).
- Rivers, Saul. 2007. *The disadvantages of the internet in general and online gaming*. <http://www.content-articles.com/articles/71904/1/Article-By-Saul-Rivers-The-disadvantages-of-the-internet-in-general-and-online> (25. 11. 2011).
- Rosser, James C., Paul J. Lynch, Laurie Cuddihy, Douglas A. Gentile, Jonathan Klonsky in Ronald Merrell. 2007. *The impact of video games on training surgeons in the 21st century*. [http://drdouglas.org/drpdfs/Rosser\\_etal\\_2007.pdf](http://drdouglas.org/drpdfs/Rosser_etal_2007.pdf) (15. 2. 2012).
- Sachoff, Mike. 2008. *42 % Americans play games online*. <http://www.webpronews.com/42-of-americans-play-games-online-2008-04> (20. 1. 2012).
- Saga, Mark. B. 1. *Advantages & disadvantages of computer gaming*. [http://www.ehow.com/list\\_5913868\\_advantages-\\_amp\\_-disadvantages-computer-gaming.html](http://www.ehow.com/list_5913868_advantages-_amp_-disadvantages-computer-gaming.html) (1. 11. 2011).
- Schultheiss, Daniel. 2007. *Long-term motivations to play MMOGs: a longitudinal study on motivations, experience and behavior*. <http://www.lcc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA07/Proceedings/045.pdf> (15. 12. 2011).
- Shilov, Anton. 2009. *Online console gaming growth significantly, pc online gaming declines*. [http://www.xbitlabs.com/news/multimedia/display/20090311134751\\_Online\\_Console\\_Gaming\\_Growth\\_Significantly\\_PC\\_Online\\_Gaming\\_Declines\\_\\_NPD.html](http://www.xbitlabs.com/news/multimedia/display/20090311134751_Online_Console_Gaming_Growth_Significantly_PC_Online_Gaming_Declines__NPD.html) (1. 12. 2011).
- Takahashi, Dean. 2011. *With online sales growing, video game market to hit \$81B by 2016*. <http://venturebeat.com/2011/09/07/with-online-sales-growing-video-game-market-to-hit-81b-by-2016-exclusive/> (27.1. 2012).
- Tanner, Lindsey. 2007. *Is video-game addiction a mental disorder?* <http://www.msnbc.msn.com/id/19354827/> (16. 4. 2011).
- Thorsen, Tor. 2006. *Shippin' out 4/17-4/21: final fantasy XI online, brain age*. <http://www.gamespot.com/news/shippin-out-4-17-4-21-final-fantasy-xi-online-brain-age-6147765> (5. 2. 2012).
- T-machine. 2008. *More than 1 billion people play online games in 2008*. <http://t-machine.org/index.php/2008/11/18/more-than-1-billion-people-play-online-games-in-2008/> (27. 1. 2012).
- Tyson, Jeff. B. 1. *How video game systems work*. <http://electronics.howstuffworks.com/video-game1.htm> (5. 2. 2012).
- University of Rochester. 2007. *Action video games sharpen vision 20 percent*. <http://www.rochester.edu/news/show.php?id=2764> (20. 2. 2012).
- Urban dictionary. B. 1. *Definition: MOBA*. <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=MOBA> (10. 1. 2012).

- Varni internet. 2012. *Internet in zasvojenost - predavanja*. [Http://www.varniinternet.si/?mod=aktualno&action=viewOne&ID=4284](http://www.varniinternet.si/?mod=aktualno&action=viewOne&ID=4284) (25. 2. 2012).
- Walther, Joseph. 1996. *Computer-mediated communication: impersonal, interpersonal and hyperpersonal interaction*. [Http://homes.chass.utoronto.ca/~wellman/undergrad04/walther%20-%20COMPUTER-MEDIATED%20COMMUNICATION.pdf](http://homes.chass.utoronto.ca/~wellman/undergrad04/walther%20-%20COMPUTER-MEDIATED%20COMMUNICATION.pdf) (9. 1. 2012).
- Webopedia. B. I. *CompuServe infomation service*. [Http://www.webopedia.com/TERM/C/CompuServe.html](http://www.webopedia.com/TERM/C/CompuServe.html) (18. 2. 2012).
- Weir, Laila. 2008. *Competitive, social aspects make video games addictive*. [Http://www.newser.com/story/25307/competitive-social-aspects-make-video-games-addictive.html](http://www.newser.com/story/25307/competitive-social-aspects-make-video-games-addictive.html) (21. 5. 2011).
- Werner, Nicholas. 2011. *All your history: MMO part 3 – high level*. [Http://www.insidegamingdaily.com/2011/11/14/all-your-history-mmo-part-3-high-level/](http://www.insidegamingdaily.com/2011/11/14/all-your-history-mmo-part-3-high-level/) (20. 2. 2012).
- Wikipedia. 2012. List of best-selling game consoles. [Http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_best-selling\\_game\\_consoles](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_game_consoles) (1. 2. 2012).
- Williams, Ian. 2007. *Chinese gamer dies after 15-day session*. [Http://www.v3.co.uk/v3-uk/news/1998377/chinese-gamer-dies-day-session](http://www.v3.co.uk/v3-uk/news/1998377/chinese-gamer-dies-day-session) (23. 4. 2011).
- Wooley, David R. 1994. *PLATO: the emerge of online community*. [Http://thinkofit.com/plato/dwplato.htm](http://thinkofit.com/plato/dwplato.htm) (10. 2. 2012).
- World English Dictionary. 2009. *MMORPG*. [Http://dictionary.reference.com/browse/mmorpg](http://dictionary.reference.com/browse/mmorpg) (20. 4. 2011).
- Yee, Nicholas. 2002. *Befriending ogres and wood-elves*. [Http://www.nickyee.com/hub/relationships/relationships.pdf](http://www.nickyee.com/hub/relationships/relationships.pdf) (15. 1. 2012).
- Yee, Nicholas. 2003a. *Most important aspect of the game*. [Http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000192.php](http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000192.php) (17. 1. 2012).
- Yee, Nicholas. 2003b. *My best friend*. [Http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000464.php](http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000464.php) (17. 1. 2012).
- Yee, Nicholas. 2003c. *The demographics of guild membership*. [Http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000552.php](http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000552.php) (15. 1. 2012).
- Yee, Nicholas. 2004. *The seduction of achievement in MMORPGs*. [Http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000780.php](http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000780.php) (25. 4. 2011).
- Yee, Nicholas. 2006a. *Love is in the air*. [Http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001528.php?page=1](http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001528.php?page=1) (17. 1. 2012).
- Yee, Nicholas. 2006b. *The psychology of massively multi-user online role-playing games: motivations, emotional investment, relationships and problematic usage*. [Http://vhil.stanford.edu/pubs/2006/yee-psychology-mmorpg.pdf](http://vhil.stanford.edu/pubs/2006/yee-psychology-mmorpg.pdf) (21. 1. 2012).
- Yee, Nicholas. 2008. *The demographics of guilds*. [Http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001635.php?page=1](http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001635.php?page=1) (21. 1. 2012).
- Yong, Dal Jin. 2010. *Korea's online gaming empire*. [Http://mitpress.mit.edu/catalog/item/default.asp?ttype=2&tid=12286](http://mitpress.mit.edu/catalog/item/default.asp?ttype=2&tid=12286) (15. 1. 2012).

## **PRILOGE**

Priloga 1 Anketni vprašalnik



## Anketa o razširjenosti spletnih iger v Sloveniji

Spoštovani!

Moje ime je Alenka Ačimovič in sem absolventka Fakultete za management v Kopru. Z anketnim vprašalnikom želim raziskati področje spletnih iger v Sloveniji in njihovo razširjenost. Podatke, ki jih bom pridobila z vprašalnikom, bom uporabila izključno za namen diplomske naloge. Vaše sodelovanje je anonimno. Anketa vam ne bo vzela več kot 5 minut časa.

Za sodelovanje in čas se Vam že vnaprej iskreno zahvaljujem.

### Uporaba računalnika

1. Koliko ur tedensko v povprečju uporabljate računalnik?

\_\_\_\_\_

2. Kje uporabljate računalnik?

- a) Samo doma.
- b) Doma in v šoli/sluzbi.
- c) Le v šoli/sluzbi.
- d) Kjerkoli.

### Splošno o spletnih igrah

1. Ste že kdaj slišali za spletne igre?

- a) Da
- b) Ne

2. Kako pogosto igrate navedene igre? (1 - 5, 1 - nikoli, 5 - zelo pogosto)

Večigralska spletna igra	1	2	3	4	5
Masovna večigralska spletna igra (ang. MMO)	1	2	3	4	5
Spletna igra v brskalniku	1	2	3	4	5
Spletna igra na konzoli	1	2	3	4	5
Spletna igra na prenosni konzoli	1	2	3	4	5
Spletna igra na mobilnem telefonu	1	2	3	4	5

3. Kako pogosto igrate navedene vrste spletnih iger? (1 - 5, 1 - nikoli, 5 - zelo pogosto)

Akcijske igre	1	2	3	4	5
Igre igranja vlog (ang. Role Playing Game)	1	2	3	4	5
Športne igre	1	2	3	4	5
Dirkaške igre	1	2	3	4	5
Reševanje nalog (ang. Puzzle game)	1	2	3	4	5
Igre z kartami	1	2	3	4	5
Pretepaške igre	1	2	3	4	5
Simulacijske igre	1	2	3	4	5
Strateške igre	1	2	3	4	5
MOBA igre (ang. Multiplayer Online Battle Arena)	1	2	3	4	5

## Priloga 1

MMO - Masovne večigralske spletne igre 1 2 3 4 5

4. Koliko ur tedensko v povprečju igrate spletne igre?

\_\_\_\_\_.

5. Ocenite, kako pomembni so navedeni dejavniki vključevanja v spletne igre. (1 - 5, 1 - nepomemben, 5 - zelo pomemben)

Sprostitev in zabava	1	2	3	4	5
Nova prijateljstva	1	2	3	4	5
Napredovanje v igri	1	2	3	4	5
Biti del neke skupine oz. ekipe	1	2	3	4	5

### **Odvisnost od spletnih iger**

6. Ocenite, koliko določena trditev velja za vas (1 - 5, 1 - sploh se ne strinjam, 5 - se popolnoma strinjam)

Za spletne igre porabim preveč časa.	1	2	3	4	5
Igranje spletnih iger negativno vpliva na mojo uspešnost pri šolanju.	1	2	3	4	5
Od spletnih iger lahko človek postane odvisen.	1	2	3	4	5
Dolgotrajno igranje povzroča odvisnost.	1	2	3	4	5
Odvisnost od spletnih iger je primerljiva z odvisnostjo od alkohola ali drog.	1	2	3	4	5
Strah me je, da bi postal odvisen od spletnih iger.	1	2	3	4	5
Ljudje, ki več ur dnevno igrajo spletne igre, imajo težave s težo.	1	2	3	4	5
Ljudje, ki igrajo spletne igre, so nesamozavestni.	1	2	3	4	5
Ljudje, ki igrajo spletne igre, so asocialni.	1	2	3	4	5

7. Do koliko ur igranja spletnih iger tedensko je po vašem mnenju še sprejemljivo?

\_\_\_\_\_.

### **Socialni vidik igranja spletnih iger**

8. Ste prek spletne igre že kdaj spoznali novega prijatelja?

- a) Da
- b) Ne

9. Če ste odgovorili z da, kako se ta prijatelj primerja s prijatelji iz resničnega življenja?

- a) Slabši prijatelj
- b) Enakovreden prijatelj
- c) Boljši prijatelj



10. Ocenite, koliko določena trditev velja za vas. (1 - 5, 1 - sploh se ne strinjam, 5 - se popolnoma strinjam)

Prek spleta lažje komuniciram z ljudmi, kot v resničnem življenju.	1	2	3	4	5
Prek spletne igre lahko do soigralca razvijemo romantična čustva.	1	2	3	4	5
S spletnimi prijatelji se lahko razvije tudi fizično razmerje.	1	2	3	4	5
Svojim soigralcem v spletni igri zaupam.	1	2	3	4	5
Pomembno mi je, kaj si moji soigralci mislijo o meni.	1	2	3	4	5

11. Kdo so vaši soigralci oz. člani skupine v spletni igri? (Možnih je več odgovorov.)

- a) Prijatelji
- b) Sorodniki
- c) Partner
- d) Sošolci
- e) Ljudje, ki jih ne poznam v resničnem življenju.

12. Kakšna je vaša vloga znotraj skupine v spletni igri?

- a) Vodja (ang. Leader)
- b) Vodilni član (ang. Officer)
- c) Član skupine (ang. Member)
- d) Nisem član skupine

### Osebni podatki

Starost: \_\_\_\_\_ Spol: Moški      Ženski

Status:	Stan:
a) Osnovnošolec	a) Samski
b) Dijak	b) V zvezi
c) Študent	c) Poročen
d) Brezposelni	
e) Zaposleni	
f) Upokojenec	