

Napísal Kristián Patlevi?

Nedeľa, 24 Október 2010 14:16 -

<p style="text-align: justify;" />Spoločnosť anketa spoločnosti Intel a herný portál GamePark ukázala, ako vlastne vyzerá ľasko-slovenská fanička počítačových hier, a dala nahliadnuť aj do jeho vnútra. Typické sú hráčky hráčky hráčky, ktoré sa vyskytujú na stolovom počítači a preferuje on-line hry. Prieskum podkopal aj väčšinu predstav, že vyznávajú počítačové hry hier skôr vo virtuálnom svete: napríklad viac ako dve tretiny opäť majú plány, že pôde voli.

 Ľasko-slovenská hráčka počítačových hier netradične svojho žasu zavrete doma pri počítači, ale je to normálny chalan, ktoré chodivo s kamarátmi. To vyplynulo z ankety, ktorá spoločnosť pripravili spoločnosť Intel a herný portál GamePark. Ojedinečnou cestou do duše počítačových hráčok, ktoré sa takmer rozsahu až k výsti, mala okrem iného zistiť, aké súivot vedie fanúšik počítačových hráčok hier, o ktorom sú a, ktoré robivo vo výnom žase, aké hry majú, preto a ako dlho hrajú. Táto anketa prebiehala dva mesiace a otázky preskúmali výskum počítačových hráčov veďmi detailne.

 A aká je teda hra počítačových hier? Spravidla až na 98 percent ide o mužov medzi 13 až 25 rokmi(pozri graf 1)Záva a relaxácia motivačné plne zodpovedajú akejkoľvek hre a to sa aj od hier očakáva. Hra ako taká je tak najlepšia, možgová pravána režimeinnosti, spresnil Jiří Šimonek (pozri tabuľku 1). Hranie hier tak mladé žudia rozmájajú aj svoje logické schopnosti, postreh a koncentráciu. Takéto schopnosť potom môže uplatniť v kole, ale aj v reálnom svete. Adrenálová akčná životová hra upevňuje analytické myšlenie a reakčnú dobu, hra nazývaná strategická záse pomáha rozvíjať zmysel pre dlhodobé budovanie cieľov v podobe vlastných 3D svetov (pozri Počítačové hry sú sprievodca pre rodíkov, kde sú vymenované výhody benefity).?o sa takmer rozdelenia žasu, nejde o nižšiu neobvyklú 76 % z nich hra najradšej on-line spoločnosti s žaludkami a spoluhráčmi. Svoj výkon žas výrazne netradične len hranie hier a komunikáciou s virtuálnymi priateľmi,potvrdil Jiří Šimonek.

Napísal Kristián Patleví?

Nedela, 24 Október 2010 14:16 -

spoločenské kontakty so svojimi spoločními a kamarámi. Typický hráč sa s výšinou svojich známych pozná zo skutočnosti o života a viac ako trikrát do týždňa si vyrazí s kamarámi za zážavou (52 % respondentov, ♦pozri tabuľku 2, ♦o zodpovedá životnému tempu dnešného týždňa. Okrem bežného kontaktu s priateľmi a znázymi nie sú hráčovi ?ahostajnáni ?innosti, ktoré majú vplyv na okolitú dianie. O nadpriemernej sociálnej aktivite a zmysle pre životné okolie, ako je len mikrosvet vlastného monitra, svedčí napríklad že daj, že plne tretiny z nich chcú že? voli?, a to aj za predpokladu, že ešte nedosahujú vek, ktorý by ich na to oprávňoval (pozri ♦graf 2). ♦Je to len ukáza toho, že hráči sa zaujímajú o dianie okolo seba a reprektujú bežné veci tak ako zvyšok populácie. Nie je to teda skupina plne vyhranená od reality, ♦ vysvetlil Jiří Šimonek.♦

 <div style="text-align: center;"></div></p> <p style="text-align: justify;">
Gaming sa nerovná závislosti
S hranie hier sa ?asto spôsobí predstava, že hráči ?ahajúce prepadaž závislosti. Dotyknú jedinec potom nie je schopný rozličnú hranicu skutočnosti a virtuálneho sveta. Väčsledky prieskumu tento predsudok vyvracajú. Potvrdzuje to aj Petr Soukup:♦Hranie môže vnačanie okolia narušiť, pokiaľ by jedinec nerobil nič iné od detstva sa nestrelkal s ľuďmi. To je však aj výzva k povinnej výkolskej dochádzke nemožnosť

Vo výeobecnosti platí že hranie hier nie je výzva k kodlivé Závislosti? nehrozí výeobecne a výetkom. Zároveňna?alých aktivítach, ktoré mi hráči vypísajú svoj život?as.♦Pri hraní je to podobné ako pri ostatných ?innostach. Existuje výeobecná predispozícia na závislosť a mal by na to byť braný ohľad. Fenomén hier však nie je nijako nový a on-line hry sú len modifikáciou, ♦ povedal Petr Soukup. Jiří Šimonek k tomu dodal:♦Dôsa sú?itosťou poveda?, že na ?omko?vek, ?o robíte, ?asto vzniká aktívna psychická závislosť?. Len tak sa môže v danej oblasti rozvíjať. Do formy patologickej závislosti sa však nedostane viac než ako napríklad tých, ktoré sú závislé od ?okolí, hamburgerov a kol.♦

Sociálne vzťahy sa pestujú nielen v reálnom svete, ale aj v elektronickom prostredí. Tento spôsob komunikácie sa stáva každodennou sťažnosťou mladých ?udí hráčov nevynájde. Veď když rozmach sociálnych sietí a komunitných webov ponúka okamžité komunikáciu s ľuďmi, ktoré majú podobné zájmy, problém alebo ciele. Napriek tomu toto výetko v sebe skrýva virtuálny svet a istú mieru anonymity. Oproti reálnemu životu sa v ?om jedinec môže vydáť za niekoho iného. Hranie hier však nepredstavuje výnimku, ide o vlastnosť, ktorá sa spôsobí so svetom internetu.♦

Správanie v prostredí sociálnych sietí je inaké v reálnom svete. ?udia sú on-line schopné prehradiť omnoho viac, ♦ vysvetlil Petr Soukup, prodekan Fakulty sociálnych vied Univerzity Karlovej. Jiří Šimonek, psychológ z DAP Services, dodal:♦Predtým bol obdobný rozdiel hmatateľný a viditeľný v tom, ?o si ?udia dokázali povedať, ?o reálne hovorili a ako žili. Medzi tieto je a významy bude rozdiel. ?as? populácie (okolo 11 %) sa bude významy robiť lepšou, keď mohu, a to aj na diaľku. Dokonca aj keď je to riskantné a porušíť tým napríklad pravidlá alebo zákon.♦

Prostredie internetu predstavuje ideálne mimikry pre tých, ktoré chcú prekonať iné životy, ?i už v dobrom, alebo zlom zmysle slova. Gaming v tomto nie je výnimka. Tým, že na sebe zoberieme telo hviezdného bojovníka alebo sa prevráťme do postavy svojho avatara v 3D

Napísal Kristián Patlevi?
Nedela, 24 Október 2010 14:16 -

priestore, realizujeme samotný princíp hry. Na rozdiel od skutočnosti o vývota to možno v prostredí hry uskutočniť? V rámci pravidiel, ktoré z nej robí bezpečnosť zároveň sítí. Napriek tomu by rodičia hlavne pri svojich deťoch mali mať prehľad o tom, čo sa zaoberajú, a využívať edukatívny potenciál niektorých hier. Zhrnutie týchto pravidiel možno nájsť v dokumente Počítačové hry sprievodca pre rodičov. Anketa prebiehala na serveriwww.GamePark.cz/sk dva mesiace počas leta 2010. Bola rozdelená do päťročného obdobia od 2008 do 2010. Celková početnosť záujemcov predstavuje 5859 (bez duplicit) hráčov. V jednotlivých kategóriach sa záujem o dvoch do tri a pol tisíc hráčov.

Kompletné výsledky a odpovede na výetky môžete na:
http://www.gamepark.cz/blog.asp?id=43512
http://www.gamepark.cz/zkoumame_dusi_ceskeho_parana_371658.htm</p> <p style="text-align: justify;">Zdroj: itnews.sk</p> <p style="text-align: justify;">Redaktorov názor (Kristián Patlevi?)</p> <p style="text-align: justify;">Celkom 51% rodičov má zaujal a tak som sa rozhadol, či výjadri moje stanovisko k tomuto? Išli od ITNews, GP a Intelu všeobecne. Ja osobne som významným hráčom počítačových hier, no? as, ktorí venujeme čas povídanie zdrojom prečítaním odbornej literatúry, kopírováním? Išli s nimi alespoň alebo významou editáriami, kde sa zároveň už? o novom ako to funguje alebo prečítaním veciach rozmiestnených aj inak? ako inokedy. Sme som na počítači niekedy 5 hodín denným malým prestávkach, ale pravidelné navštěvujeme kolu, venujeme čas portovej?innosti, zaujímame sa o okolie a chodíme s kamarátmi a podobne. V ich súčtu sa výjadri, že 52% opäť vychádzia chodí 3x do týždňa s kamarátmi von. Tieto 51% sú ale skreslené pretože všetko sa odvádza podľa možnosti. Hrají, ktorí tvoria komunitu sa povídajú a stretávajú na LAN akcích, alebo prosté len tak na stretnutí, pri pive? i kofole. Momentálne organizuje organizácia HitPoint turnaj krajských miest v Českej Republike kde pozvali rôznych hráčov z 3 hier. Pre zaregistrovaných uchádzka to znamená že sa zberá (PC, Monitor, KIČesnica, Myš, oblečenie, jedlo+ pitie [Niekde zabezpečuje organizátor] a peniaze na hotel) a výrazne do centra diania. V centre diania sa stretne so svojou komunitou, rozprávajú sa pomaly a dokia? nemenejako hráčom zápas. Takže nie je to tak, ako by si niektorí mysleli, že hráči dôde na LAN akciu, vybalí sa a hráči do večera, medzitým si odskočia na záhadu, zahrnejako zápas a nezáujímajú sa o okolie. Nie! Takto to prosté nefunguje. Jedinec, ktorí sa s ním nerozpráva, by dlho na tomto svete nevydráhal, pretože komunikácia je dosť dôležitá. Taktiež sa nedosadí? za počítač? keď ste hladní, unavení alebo mame? a kosti. Hranie hier je pre nich zábava a to, že už ideme na nejaké? a? e, ktorí sú dotovaní peniazmi, to už je nejakéto vyvrcholenie. Cie?, ktorí chce hráč v kategórii dosiahnuť, je ale dosť veľké. Niekto to hráč preto, aby bol populárny alebo len aby sa nenudil, poprávade preto, pretože je to zábava. Takže 90%? Išli sú, ktorí na internete kolujú o ProGaming-u sú? falón? Jednoducho my nie sme zavislí, ktorí vidia iba počítač? a nestarajú sa o okolitý svet. (Politika, kamarát, rodina...)</p><div>Joomla SEF URLs by Artio</div>