UNIVERZA V LJUBLJANI   
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Andraž Gruden

**Proces razvoja video iger**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2017

UNIVERZA V LJUBLJANI   
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Andraž Gruden

Mentor: prof. dr. Andrej Mrvar

**Proces razvoja video iger**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2017

Zahvala

*Kardeljeva ploščad 5*

*1000 Ljubljana, Slovenija*

*telefon 01 58 05 128*



**I Z J A V A O A V T O R S T V U**

diplomskega dela

Spodaj podpisani/-a      , z vpisno številko      , sem avtor/-ica diplomskega dela z naslovom:      .

S svojim podpisom zagotavljam, da:

* je predloženo diplomsko delo izključno rezultat mojega lastnega raziskovalnega dela;
* sem poskrbel/-a, da so dela in mnenja drugih avtorjev oz. avtoric, ki jih uporabljam v predloženem delu, navedena oz. citirana v skladu s fakultetnimi navodili;
* sem poskrbel/-a, da so vsa dela in mnenja drugih avtorjev oz. avtoric navedena v seznamu virov, ki je sestavni element predloženega dela in je zapisan v skladu s fakultetnimi navodili;
* sem pridobil/-a vsa dovoljenja za uporabo avtorskih del, ki so v celoti prenesena v predloženo delo in sem to tudi jasno zapisal/-a v predloženem delu;
* se zavedam, da je plagiatorstvo – predstavljanje tujih del, bodisi v obliki citata bodisi v obliki skoraj dobesednega parafraziranja bodisi v grafični obliki, s katerim so tuje misli oz. ideje predstavljene kot moje lastne – kaznivo po zakonu (Zakon o avtorskiin sorodnih pravicah (UL RS, št. 16/07-UPB3, 68/08, 85/10 Skl.US: U-I-191/09-7, Up-916/09-16)), prekršek pa podleže tudi ukrepom Fakultete za družbene vede v skladu z njenimi pravili;
* se zavedam posledic, ki jih dokazano plagiatorstvo lahko predstavlja za predloženo delo in za moj status na Fakulteti za družbene vede;
* je elektronska oblika identična s tiskano obliko diplomskega dela ter soglašam z objavo diplomskega dela v zbirki »Dela FDV«;
* je diplomsko delo lektorirano in urejeno skladno s fakultetnim Pravilnikom o diplomskem delu.

V Ljubljani, dne       Podpis avtorja/-ice:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1 UVOD

Računalniška tehnologija je danes prisotna v domala vseh sferah družbenega življenja. Eskalacija tehnološkega razvoja je v zadnjih letih privedla do tega, da se je računalniška tehnologija iz laboratorijev preselila v naše domove in znašla v sleherni sredini našega socialnega življenja. Danes to tehnologijo uporabljamo za komuniciranje, načrtovanje, sprejemanje odločitev in ne nazadnje zabavo. Hedonično dimenzijo uporabnosti računalniške tehnologije v prvi vrsti predstavljajo video igre. Igrajo se z namenom doživljanja novih izkušenj, pridobivanja občutka dosežka, za interakcijo s prijatelji in družino in za preživljanje prostega časa (Fullerton 2008). Termin video igra se je skoval v dobi igralnih avtomatov in se usidral kasneje v svetu domačih konzol. V terminologiji se je razlikovalo med računalniškimi igrami, ki so se igrale na osebnih računalnikih in video igrami na konzolah. Vse pa se je označevalo za elektronske. Danes elektronske igre razumemo kot video igre ne glede na medij (Novak 2012). Video igra je lahko ugankarska, figurinska ali kakršnakoli igra s katero lahko ravna avdiovizualna naprava (Esposito 2005). Glavna razlika med video igrami in ostalimi neelektronskimi predhodniki je kompleksnost in zmožnost avtomatizacije prvih (Esposito 2005).

Gradniki video iger pa se vseeno skrivajo v njihovih neelektronskih predhodnikih, igrah. Zavedati se moramo, da so video igre še vedno igre (Esposito 2005). Po Roger Cailloisu je igra namišljena, nepredvidljiva in neproduktivna aktivnost s pravili, časovno in prostorsko omejitvijo brez obveznosti (Esposito 2005). Po Gregu Costikyanu je igra oblika umetnosti v kateri participanti, igralci sprejemajo odločitve z namenom doseganja njenega cilja (Salen in Zimmerman 2004). Oblikovalci iger bolj podrobno opišejo video igre kot zaprte formalne sisteme, ki vključijo igralce v strukturiran konflikt reševanja negotovosti za doseganje različnih izidov (Fullerton 2008). Ti zaprti formalni sistemi subjektivno reprezentirajo del realnosti in so zato umetnost proizvajanja psihološke izkušnje konflikta in nevarnosti ob izključevanju fizične participacije (Salen in Zimmerman 2004). Video igre tako ustvarijo subjektivno in namensko poenostavljeno reprezentacijo čustvene realnosti (Salen in Zimmerman 2004). Poenostavljeno, video igre, lahko razumemo kot varen način podoživljanja realnosti (Salen in Zimmerman 2004). Vse navedene terminološke razlage Zimmerman zedini v eno. Igra je prostovoljna interaktivna dejavnost, v kateri eden ali več igralcev sledijo pravilom, ki omejujejo njihovo ravnanje in poustvarjajo umetni konflikt z namenom proizvajanja merljivega izida (Esposito 2005). Osnovni gradnik iger so igralci. Igralec je prostovoljni udeleženec, ki soustvarja in podoživlja zabavo (Fullerton 2008). Da bi postali igralec moramo sprejeti pravila in omejitve igre (Fullerton 2008). Cilj v igrah je ključni element brez katerega igralna izkušnja izgubi na pomenu, naša potreba po doseganju cilja pa je merilo naše vpletenosti v igro (Fullerton 2008). Procedure ali metode igranja so pomembne pri razlikovanju izkušenj igranja klasičnih iger. Procedure vodijo obnašanje igralca in ustvarjajo interakcije katere nikoli ne bi odvijale izven okvirjev igre. (Fullerton 2008). Koncept tako pravil kot procedur pa implicirajo okvirje igre. Avtoritarnost pravil sloni na implicitnem dogovoru igralcev, da se prepustijo izkušnji (Fullerton 2008). Igre so izkušnje, ki imajo pravila, ki definirajo igralne objekte, prepovedo načela in omejijo delovanja znotraj igre. (Fullerton 2008).

Proces izdelave video iger je kompleksna naloga. Igre so oblikovane s strani ekip izkušenih posameznikov, ki Vključuje lahko več visoko usposobljenih strokovnjakov z različnih področij, računalništva, umetnosti, medijskega oblikovanja in poslovanja (O’Hagan, Coleman, in O’Connor 2014). Projekt lahko vključuje tudi do tisoč ljudi in lahko traja več let (Kanode in Haddad 2009).

Cilj oblikovalca iger je oblikovanje igranja in snovanje, oblikovanje pravil z namenom ustvariti izkušnjo za igralca (Salen in Zimmerman 2004).

Sprejemanje pravil igre je del kar avtor Bernard Suits imenuje ''lusory attitude''. To je stanje, ko igralec sprejme pravila v katerih mu je doseganje cilja preje oteženo kot olajšano (Fullerton 2008).