

ZVEZA ZA TEHNIČNO KULTURO SLOVENIJE

»DRŽAVNO SREČANJE MLADIH RAZISKOVALCEV SLOVENIJE 2025«



Srednja šola za oblikovanje Maribor

Park mladih 8, 2000 Maribor

Oblikovanje namizne igre BACKGAMMON PLUS

Raziskovalno področje: aplikativni inovacijski predlogi in projekti

Sekundarno področje: oblikovanje

Avtorica: Neja Veselko Pogorelčnik

Mentorica: Marija Toure

Maribor, 2025

KAZALO

ABSTRACT	6
ZAHVALA.....	7
UVOD.....	8
1 ZGODOVINSKI PREGLED IGRANJA BACKGAMMONA	8
1.1 Zgodovina, izvor ter namen iger.....	8
1.2 Zgodovina backgammona.....	10
1.3 Backgammon v umetnostni zgodovini.....	10
2 METODOLOGIJA DELA PRI IZDELAVI IGRE	16
2.1 Izvedba ankete.....	16
2.2 Navdih in oblikovanje namizne igre.....	17
2.2.1 Proces oblikovanja igralne plošče	17
2.2.2 Izdelava 3D komponent.....	20
2.2.3 Izobraževalni videi in aplikacije.....	21
2.2.3.1 Razlage motivov simbolov.....	21
2.2.3.2 Linorez	23
2.2.4 Kako igrati ter oblikovanje in izdelava pravil igre	26
2.3 Povezovanje tradicionalnih in sodobnih elementov.....	29
3 VIZUALNA, INTERAKTIVNA IN IZOBRAŽEVALNA KOMPONENTA	29
3.1 Povezovanje umetnosti in zgodovine.....	29
3.2 Izobraževalni vidiki igre.....	29
4 TESTIRANJE IN ANALIZA UPORABNIŠKE IZKUŠNJE	30
4.1 Metode testiranja igre	30
4.2 Rezultati testiranj z igralci	30
4.3 Povratne informacije in izboljšave.....	30
5 REZULTATI.....	30
6 RAZPRAVA	31
6.1 Možnosti nadaljnjega razvoja.....	32
7 DRUŽBENA ODGOVORNOST, TRAJNOST, NAPREDEK.....	33
8 ZAKLJUČEK.....	33

9	VIRI IN LITERATURA.....	34
9.1	Viri slik	35

KAZALO SLIK IN GRAFOV

Slika 1: Ilustracija iz Knjige iger Alfonza X	9
Slika 2: Igra backgammona	12
Slika 3: Igra backgammona med duhovnikom in prijateljem	12
Slika 4: Igra backgammona med opicami	13
Slika 5: Igra backgammona med orientalskimi moškimi	13
Slika 6: Igra backgammona iz Carmine Burane	14
Slika 7: Pretep med igro kart in backgammona	14
Slika 8: Igra backgammona v orientalskem svetu	15
Slika 9: Zmagoslavje smrti	15
Slika 10: Vrt zemeljskih radosti	16
Slika 11: Načrt igralne plošče	18
Slika 12: Material in testno barvanje ter tiskanje	19
Slika 13: Rezanje in barvanje igralne plošče	20
Slika 14: Skica egipčanskih in grških figur	21
Slika 15: Igralni ploščki, natisnjeni s 3D tiskalnikom	22
Slika 16: Grški simboli	23
Slika 17: Egipčanski simboli	24
Slika 18: Pripomočki za linorez	25
Slika 19: Matrica	26
Slika 20: Priprava barve	26
Slika 21: Barvanje matrice	27
Slika 22: Tiskanje	27
Slika 23: Odtis	28
Slika 24: Animacija igralnega polja	29
Slika 25: Animacija smeri premikanja	29
Slika 26: Animacija možnosti premikov	30
Slika 27: Igralna plošča z motivom	33
Graf 1: Anketa o družabnih igrah	17

POVZETEK

Namen mojega inovativnega predloga je bil ta, da nadgradim in obudim igro backgammon, ki je bila pred stoletji in tisočletji po svetu zelo aktualna, do danes pa je že potonila v pozabo. Obdržala sem osnovno obliko igre ter tudi način igranja, kot je bil takrat, saj nisem želela preveč posegati vanjo.

Igra je opremljena z grškimi in egipčanskimi motivi, o katerih lahko igralci več izvedo v videih, ki se skrivajo pod eno izmed QR kod. Pod drugimi kodami najdemo tudi galerijo umetniških del, predstavitev grafične tehnike linorez ter navodila za igro. Tako sem igri dodala tudi izobraževalno noto z vsebinami, vezanimi na backgammon, ki sem ga izdelala z uporabo klasičnih ter sodobnih materialov in tehnik.

V sodobnem času, ko si večina ljudi, predvsem pa mladih, krajša čas pred ekrani, se mi zdi še toliko bolj pomembno, da ponudim nekaj, kar bi pritegnilo vsaj nekatere izmed njih, da bi se občasno družili ob igranju te namizne igre, hkrati pa izvedeli kaj novega o starih civilizacijah, ki so bile za razvoj človeštva še kako pomembne.

Ključne besede: namizna družabna igra, stare civilizacije, grafika, umetnost, video, backgammon

ABSTRACT

The purpose of my innovative proposal was to upgrade and revive the game of backgammon, which was highly popular centuries and even millennia ago but has since faded into obscurity. I have preserved the basic form of the game as well as the original way of playing, as I did not want to alter it too much.

The game is decorated with Greek and Egyptian motives, which players can learn more about through videos hidden behind one of the QR codes. Other QR codes provide access to an art gallery, an introduction to the linocut printmaking technique, and the game instructions. In this way, I have added an educational aspect to the game, incorporating content related to backgammon, which I created using both traditional and modern materials and techniques.

In today's world, where most people, especially young ones, spend their free time in front of screens, I believe it is even more important to offer something that might attract at least some of them, encouraging them to occasionally gather and enjoy this board game while also learning something new about ancient civilizations that played a crucial role in human development.

Keywords: board game, ancient civilizations, graphics, art, video, backgammon

ZAHVALA

Najlepše se zahvaljujem svojim staršem za pomoč pri tehnični realizaciji igre ter spodbudam pri delu. Zahvaljujem se tudi svoji mentorici za pomoč in podporo pri izdelavi pisnega dela inovacijskega predloga.

UVOD

Že stare civilizacije so poznale družabne igre za druženje in preživljanje prostega časa na zabaven način. To ugotavljamo iz starih zapisov, slik in najdenih predmetov iz tistega obdobja. Družabne igre so bile tako poznane po vsem svetu.

Izbrala sem starodavno igro backgammon, ki jo poznamo še danes. Igro sta uporabljali tudi egiptovska in grška civilizacija, ki mi sta še posebej pri srcu, zato sem v njeno zasnovo vključila elemente njune kulture oziroma mitologije. Določene značilnosti teh civilizacij sem prenesla v 3D komponente, ki sem jih okrasila z značilnimi motivi, kar sem uporabila tudi pri oblikovanju igralne plošče.

Igro sem modernizirala z dodajanjem poučnih multimedijskih vsebin, do katerih dostopamo prek QR kod. S tem sem ji dala izobraževalno vrednost, ki pri klasičnih igrah običajno ni tako izražena. Seveda je odločitev prepuščena posamezniku – ali bo želel izvedeti več o motivih, nastanku grafik in drugih podrobnostih ali se bo z igro le zabaval.

Želim si, da bi igra pritegnila ljudi ter ne le zagotavljala zabavo med igranjem, temveč tudi spodbujala učenje in ponovno oživljala tradicionalne načine druženja, namesto da bi se le zanašali na družbena omrežja, kar je v današnjem času velik problem.

1 ZGODOVINSKI PREGLED IGRANJA BACKGAMMONA

1.1 Zgodovina, izvor ter namen iger

V evropski literaturi se je prva knjiga o igrah pojavila pred približno 700 leti, ko jo je dal napisati kastilski kralj Alfonz X. kot priročnik za najnapetije in najboljše igre, namenjene zabavi. Da bi dokazal, da igra sodi med kulturne pojave, je kralj v knjigi zapisal:

„Bog je ustvaril človeka tudi zato, da je vesel premnogih iger, zakaj igranje povzdiguje in odganja muhe.” (Grunfeld, 1993)

Še preden so bile igre zapisane v Alfonzovi knjigi, so se najpomembnejše tabelne igre razširile po polovici sveta in imele že tisočletno zgodovino. Šah, ki ga je kralj oboževal, se je razvil že stoletja prej v Indiji, vendar so figure do takrat precej spremenile svoj izgled. Backgammon je predstavljal veliko zabavo plemstva v 13. stoletju in se je razvil iz rimske tabule. Kljub temu so se Alfonzovi podložniki naučili te igre od Arabcev, ki so

ji imenovali nard. Vidimo lahko, da je bila ta igra cenjena na več koncih sveta, ne glede na kulturo in jezik.

„Tako kot so stare in primitivne religije sveta izrazito podobne v svojih obredih plodnosti ter kultih sonca in meseca, so tudi številne igre skupna last vseh ljudi.“ (Grunfeld, 1993, str. 9–10)



Slika 1: Ilustracija iz Knjige iger Alfonza X. (Grunfeld)

Ljudje so si zamislili nekatere igre zato, da bi urili in spodbujali konkretne spretnosti. Šah na primer, je bil rekonstrukcija bojnega polja in je zahteval strateško modrost. Take lastnosti imajo tudi mnoge starodavne igre, ki so bolj praktično naravnane, kot na primer metanje puščic oz. kopij, tekmovanje v teku ali spretnostne igre. (Grunfeld, 1993)

Miselne igre so ljudi že od nekdaj pritegnile. Uganke so zagotovile zabavo že jamskim ljudem ob tabornem ognju. Kasneje so igre vsebovale tudi nagrado ali kazen glede na uspešnost opravljene naloge. V 18. in 19. stoletju so imele igre tudi izobraževalni namen, zlasti za otroke, da so se iz njih naučili zgodovine, geografije, religije, vojskovanja, o razvoju novih iznajdb itd. (Grunfeld, 1993)

Igre so vsekakor ogledalo kulture, saj v njih zaznamo njene tradicionalne sledi in zgodovinske dogodke. Lokalne različice svetovno znanih primitivnih iger nam lahko veliko povedo o kulturi, ki so se ji prilagodile. Primer takih iger so igre z vrvico, ki jih poznajo skoraj povsod po svetu, ko igralec iz vrvic oblikuje figuro in o njej pove zgodbo, vendar je vsako ljudstvo za to igro razvilo svojevrstne figure iz svojega okolja. (Grunfeld, 1993)

Nekatere kulture so imele celo svojega boga igre, ki so ga častile. Častilce, ki so postali odvisni od iger, je to nemalokrat zapeljalo v lasten propad. (Grunfeld, 1993)

Premnoge igre nikoli niso izgubile svoje pradavne magije in vabljalivosti. Grunfeld je zapisal (1993, str. 10): "Medtem ko igre v bistvu nespremenjeno kljubujejo modi, pa na njihovo temeljno idejo vpliva duh časa, deloma celo dnevna politika."

1.2 Zgodovina backgammona

Po indijski sagi naj bi modrec Qaflan iznašel igro, ki je predstavljala eno leto. Na igralni plošči je bilo 24 polj, ki so prikazovala ure dneva. Dvanajst polj vsake polovice plošče naj bi predstavljalo mesece v letu in znamenja živalskega kroga. Trideset figuric naj bi predstavljalo trideset dni v mesecu, dve kocki pa simbolizirali noč in dan, sedem pik na nasprotnih ploskvah kock pa označuje dneve v tednu ter znane planete sončnega sistema. (Grunfeld, 1993)

V Perziji in na Bližnjem vzhodu so to igro imenovali nard. Igra je spominjala na rimsko igro dvanajstih črt (ludus duodecim scriptorum). V prvem stoletju našega štetja se je imenovala tabula, kar pomeni „plošča“, in je bila zaradi tega do srednjega veka v Evropi poznana pod imenom „tables“. Stoletja je bila igra cenjena kot enakovredna šahu; višji sloji so jo nosili s seboj na vojne pohode, medtem ko so krčmarji s to igralno ploščo privabljali veliko več obiskovalcev kot tisti, ki je niso uporabljali. (Grunfeld, 1993)

V srednjem veku je Cerkev v Veliki Britaniji dolgo nasprotovala tej igralni plošči, dokler ni postala priljubljena zabava med nižjimi sloji duhovščine v 18. stoletju. Od takrat jo poznamo pod imenom backgammon, ki izvira iz angleških besed "back" (nazaj) in "gamen" (srednjeveška angleška beseda za igro). Ime je dobila, ker se figure v igri pogosto vračajo nazaj in začnejo znova. Igra je bila v dobi romantike zelo priljubljena, pravo renesanso pa je doživela šele v novejšem času, ko je postala velika strast svetovnih popotnikov. Neki angleški gospod se je pohvalil, da je bila backgammon edina atletska disciplina, ki jo je kdaj obvladal. (Grunfeld, 1993).

1.3 Backgammon v umetnostni zgodovini

Da je bila namizna igra backgammon v zgodovini precej priljubljena, pa nam ne povedo le stari zapisi, temveč tudi mnoga umetniška dela iz raznih koncev sveta.



Slika 2: Igra backgammona (Sutcliffe Galleries, 2025)

Na sliki, ki jo je naslikal nemški slikar in ilustrator Albert Friedrich Schröder (1854–1939), sta upodobljena obilje in bogastvo. To je razvidno iz prikaza kakovostnega pohištva, dekorativnih preprog in oljnih slik na steni, medtem ko gospodje pijejo vino in si krajšajo čas z igro backgammon.



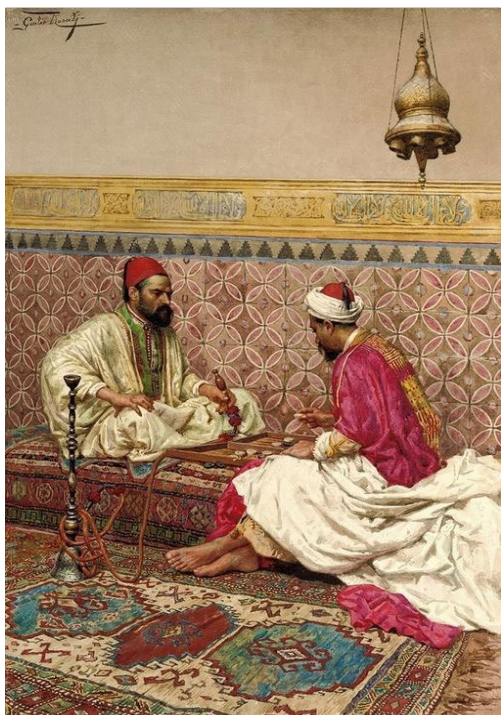
Slika 3: Igra backgammona med duhovnikom in prijateljem (Delux Backgammon, 2025)

Codex manesse je knjiga nemške poezije, ki je bila ustvarjena za družino Manesse med letom 1300 in 1340. Ilustracija prikazuje duhovnika pri igri backgammona s svojim prijateljem.



Slika 4: Igra backgammona med opicami (Delux Backgammon, 2025)

Frans Francken je bil belgijski slikar, rojen leta 1581. Razširil je slog upodabljanja opic v prostoru, ki opravljajo človeške stvari običajno oblečene v oblačila. Ta slog je znan tudi kot singeries, kar v francoščini pomeni opičji trik. Na tej sliki so prikazane opice, kako pijejo in igrajo igro backgammon za denar, ki ga vidimo ob spodnjem desnem robu slike.



Slika 5: Igra backgammona med orientalskimi moškimi (Delux Backgammon, 2025)

Giulio Rosati je bil italijanski slikar, rojen leta 1861. Na sliki je prikazal dva orientalska moška, ki skupaj igrata backgammon in kadita.



Slika 6: Igra backgammona iz Carmine Burane (Delux Backgammon, 2025)

Carmina Burana je rokopis, ki je nastal med enajstim in dvanajstim stoletjem. V njem je mogoče najti zgornjo sliko igre backgammona.



Slika 7: Pretep med igro kart in backgammona (Delux Backgammon, 2025)

Belgijski slikar Theodoor Rombouts se je rodil leta 1597. Njegova slika prikazuje pretep med igro kart in igro backgammona.



Slika 8: Igra backgammona v orientalskem svetu (Delux Backgammon, 2025)

Pietro Pavesi je bil naravoslovec, učitelj in umetnik iz 19. stoletja. Zgornjo sliko je naslikal z vodenimi barvami. Slika prikazuje igro backgammona v orientalskem svetu.



Slika 9: Zmagoslavje smrti (Annenberg learner, 2025)

Oljna slika, ki jo je naslikal Pieter Bruegel starejši, je nastala okoli leta 1562 in jo hranijo v muzeju v Madridu. Backgammon lahko na sliki opazimo v spodnjem desnem kotu.



Slika 10: Vrt zemeljskih radosti (Contemporary-art, 2025)

Slika je naslikal nizozemski slikar Hieronymus Bosch med leti 1490 in 1510. V spodnjem levem kotu je pod glasbilom prikazana igralna plošča igre backgammon.

2 METODOLOGIJA DELA PRI IZDELAVI IGRE

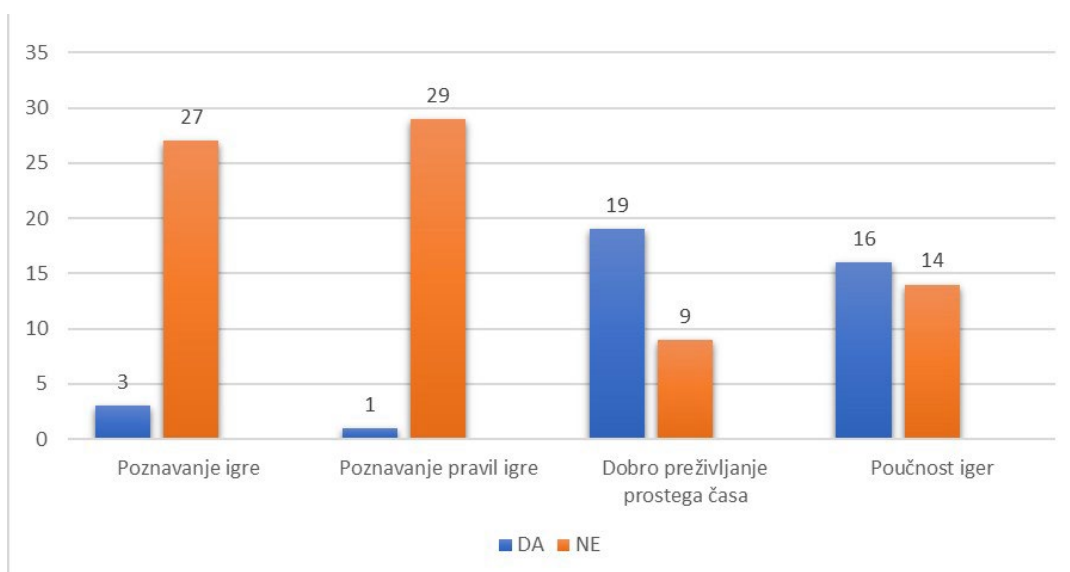
2.1 Izvedba ankete

Zanimalo me je, koliko sošolk in sošolcev pozna to igro oz. so zanjo že slišali ter kaj menijo na splošno o igranju družabnih iger. Sestavila sem kratko anketo na listih s štirimi vprašanji, na katera je odgovarjalo 30 sošolk in sošolcev, starih od 17 do 19 let. Z DA ali NE so odgovarjali na naslednja vprašanja:

- Si že slišal-a za igro backgammon?
- Poznaš tudi pravila igre?
- Meniš, da je igranje družabnih iger dober način preživljanja prostega časa?
- Ali so lahko družabne igre tudi poučne?

Izsledki ankete

Graf 1: Anketa o družabnih igrah



Analiza rezultatov

Presenetilo me je, da za igro backgammon še ni slišal skoraj nihče od vprašanih, kar nakazuje, da gre ta starodavna igra med mladimi v pozabo in predvidevam, da zaradi novih atraktivnih družabnih iger velja za manj privlačno, sploh v dobi digitalizacije, ko se vedno več iger, tudi družabnih, pojavlja v interaktivnih elektronskih različicah.

2.2 Navdih in oblikovanje namizne igre

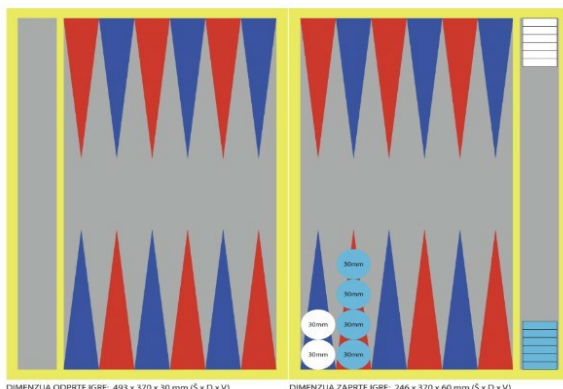
Ko sem se odločila za izdelavo te igre, sem najprej iskala ideje in na list zapisala vse, kar se mi je zdelo zanimivo in uporabno. Nato sem se lotila izdelave skic. Pri risanju figur in lončkov sem sledila naravni velikosti, ploščo pa sem upodobila v pomanjšani meri. Tudi za animacije sem izdelala skice, da sem vedela, kam naj postavim besedilo in kam slike.

Navdih za podobe na plošči sem črpala iz svojega potovanja po Grčiji in raziskovanja egipčanske kulture. Obe zgodovinsko zelo pomembni civilizaciji sta me navdušili, saj sta ustvarjali neverjetna arhitekturna in umetniška dela ter pripomogli k razvoju številnih znanosti. Menim, da o njih ljudje vedo premalo.

2.2.1 Proces oblikovanja igralne plošče

Zasnova in koncept oblikovanja

Pred začetkom izdelave igralne plošče sem na velikem A3 risalnem papirju narisala načrt igre, s katerim sem določila dimenzije in razmerja plošče. Odločila sem se za zložljivo ploščo (kot kovček), saj je tako lažje shraniti in prenašati, poleg tega pa ne potrebuje dodatne embalaže. Ploščo sem naredila relativno veliko, ker imam družinske člane, ki imajo slab vid, hkrati pa mi večja plošča nudi več prostora za dizajn, ki sem si ga zamislila na sredini. Nato sem načrt prenesla v program Adobe Illustrator, pri čemer sem na risbi namenila nekaj prostora za sklepne sponke in ob straneh zapisala mere.



Slika 11: Načrt igralne plošče (lasten vir)

Izbira materialov

Materiale za izdelavo plošče sem izbrala skrbno. Pri izbiri lesa sem upoštevala več dejavnikov, zato sem se odločila za vezane plošče iz topola debeline 10 mm, ker so lahke in primerne za prenašanje. Hkrati sem naročila barve za les v sivem, modrem in oranžnem odtenku. Izbrala sem tudi sklepne sponke, ki omogočajo enostavno odpiranje in zapiranje plošče. Za 3D tisk sem uporabila smolo v ustreznih barvah, poleg tega pa sem potrebovala tudi linolej in tiskarsko barvo.

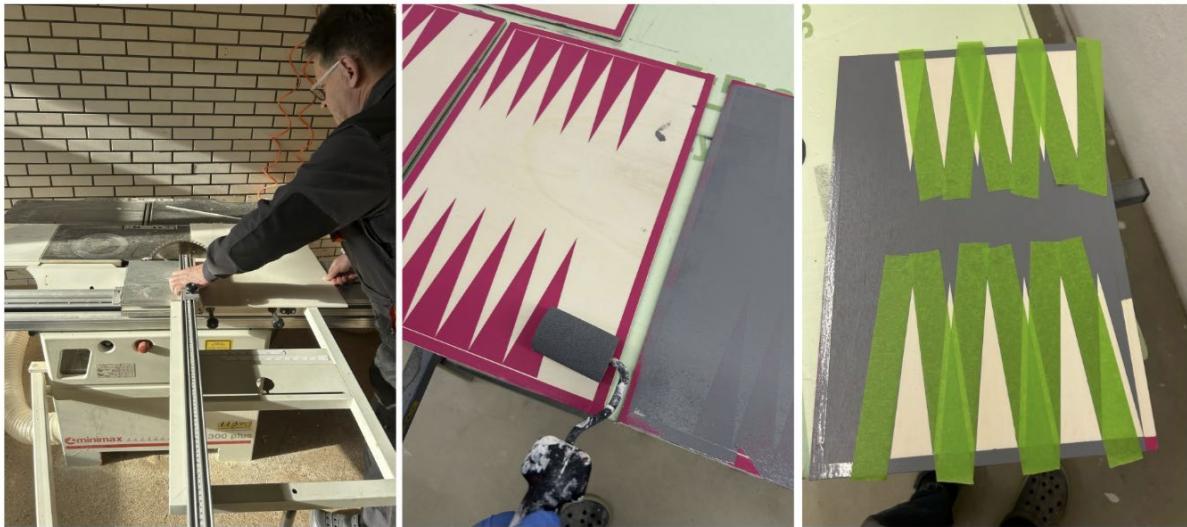


Slika 12: Material in testno barvanje ter tiskanje (lasten vir)

Tehnična realizacija

Ko sem prejela vse potrebne materiale, sem se lahko lotila izdelave igralne plošče. Začela sem z natančnim merjenjem in označevanjem lesa, ki smo ga nato razrezali na primerne dimenzije. Nato sem premišljevala o načinih, kako pritrčiti posamezne lesene deske med seboj, in se odločila za kombinacijo lepila za les in vijakov, saj se mi je zdelo to najbolj stabilno.

Pred lepljenjem sem pobarvala deske in natisnila grafike. Ko se je lepilo posušilo, sem zbrusila spoje in vogale ter s tem odpravila manjša odstopanja in nepravilnosti. Večje nepravilnosti sem zgladila z akrilnim kitom za les. Po končani zaključni obdelavi sem še enkrat pobarvala spoje in obdelane dele, nato pa sem prelakirala zlepljeni polovici igralne plošče s prozornim akrilnim lakom, s čimer sem zaščitila končni izdelek.



Slika 13: Rezanje in barvanje igralne plošče (lastni vir)

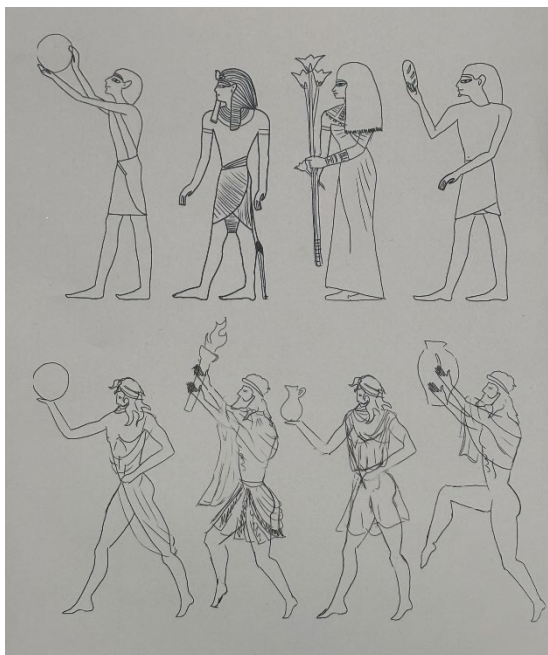
Motivi

Ko je bila moja plošča pobarvana, sem jo fotografirala in začela ustvarjati dizajn v programu Adobe Photoshop. Fotografija mi je pomagala določiti dimenzije risbe in motiva. Navdih za motiv sem črpala iz ene izmed backgammonovih plošč, ki jo imam doma – plošča, na kateri je na sredini črna risba Grkov. Odločila sem se, da bom tudi sama ohranila enobarven motiv, podoben grškemu vaznemu slikarstvu. Da bi dosegla ta učinek in obenem ohranila pestrost uporabljenih tehnik, sem se odločila, da bom motiv natisnila s pomočjo linoreza.

Sprva sem želela upodobiti grško vojsko na nenavaden način, saj sem jo hotela predstaviti v egipčanskem kanonu. Pri egipčanskem kanonu je značilno, da so trup, roke in oko naslikani frontalno, medtem ko sta glava in noge upodobljeni v profilu. Ker so Grki pogosto obiskovali egipčanske dežele, sem jih želela upodobiti tako, kot si predstavljam, da bi jih upodobili Egipčani. Prebrala sem tudi, da so Grki igralne plošče backgammona včasih nosili s seboj na vojne pohode, zaradi česar sem jih prvotno želela prikazati v boju. To idejo sem kasneje opustila oziroma spremenila.

V svojem novem dizajnu sem se odločila, da bom na eni strani plošče upodobila Grke, na drugi pa Egipčane. Grke sem prikazala tako, kot so se sami upodabljali v vaznem slikarstvu, Egipčane pa v egipčanskem kanonu. Odločila sem se, da jih ne bom upodobila v boju, ker so bili Egipčani miroljubni narod in ker želim, da ima moja igra

pozitivno sporočilo ter združuje ljudi. Tako sem združila grško in egipčansko umetnost, kot je igra backgammon združevala in povezovala različne dele in kulture sveta.



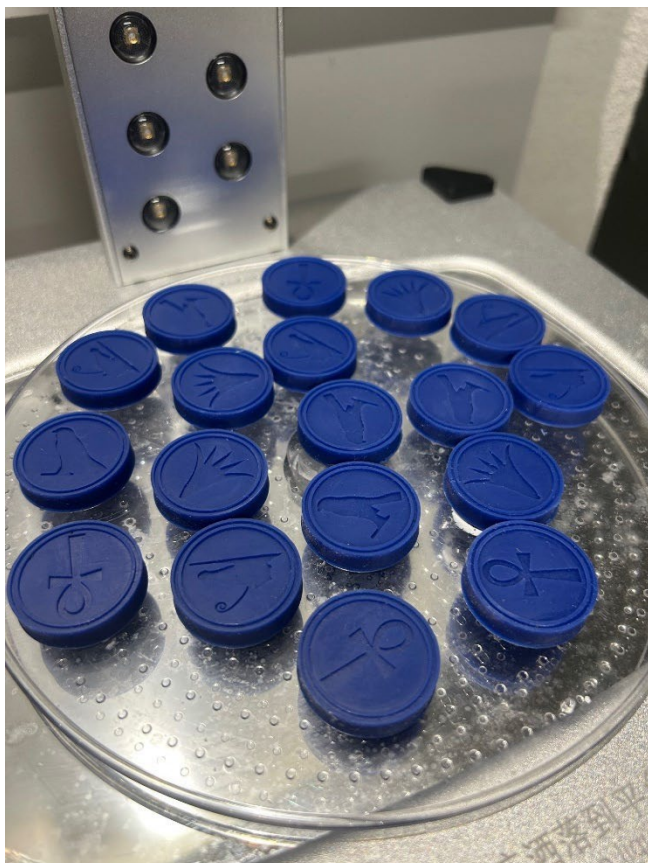
Slika 14: Skica egipčanskih in grških figur (lasten vir)

Naredila sem tudi motiv za sprednjo stran plošče, ko bo ta zaprta. Pri tem sem se odločila za slikanje z akrilnimi barvami. Sliko sem ustvarila v celoti enobarvno, da bi spominjala na odtis, narejen s tehniko linoreza.

2.2.2 Izdelava 3D komponent

Figure sem oblikovala v računalniškem programu Blender, kjer sem ustvarila 3D modele z grškimi vzorci, kot so kvadratna spirala, oljčna vejica, maske in amfore, ter z egipčanskimi motivi, kot so lotusov cvet, sokol, ank in dvojna krona. Nato sem figure natisnila s 3D tiskalnikom ELEGOO Saturn 2, pri čemer sem uporabila ustrezne barve UV smole. Za grške motive sem izbrala orančno barvo, saj se je ta pojavljala v njihovem vaznem slikarstvu, medtem ko sem za egipčanske motive uporabila modro, ker so jo Egipčani poleg rumene, rdeče in črne najpogosteje uporabljali.

V programu Blender sem oblikovala tudi kozarce za metanje kock. Na lončkih sem upodobila podobe iz grške in egipčanske mitologije – na enem sem prikazala grškega Minotavra, na drugem pa egipčanskega skarabeja.



Slika 15: Igralni ploščki, natisnjeni s 3D tiskalnikom (lasten vir)

2.2.3 Izobraževalni videi in aplikacije

Večino teoretičnega znanja in gradiva sem pridobila pri pouku umetnostne zgodovine, seveda pa sem vse informacije preverila še v znanstvenih knjigah in zanesljivih virih. V štirih videih, do katerih se dostopa s QR kodami, sem se odločila predstaviti pomene znakov na figurah, predstavitev uporabljenih grafičnih in drugih tehnik, pojavljanje igre v likovni zgodovini ter animacijo navodil igre. Animacije oz. videi so dostopni na Youtubu in delujejo le s povezavo preko QR kod na igri.

2.2.3.1 Razlage motivov simbolov

Grški simboli:



Slika 16: Grški simboli (lasten vir)

Kvadratna spirala: zaradi grškega izrazitega smisla za red se pojavi geometrijski vzorec, ki je v tistem času krasil predvsem vaze in posode. (i-učbeniki, n.d.)

Oljčna vejica: leta 776 pred našim štetjem, so v antični Grčiji potekale prve olimpijske igre, nato pa so potekale vsaka štiri leta. Na olimpijskih igrah so lahko sodelovali vsi svobodni moški, ne glede na to kakšen družbeni položaj so imeli, kjub temu pa je bilo med sodelujočimi največ vojakov. Vsi moški so tekmovali nagi, zmagovalec pa ni prejel medalje, temveč krono iz listov divjih oljk. (International Olympic Committee, n.d.)

Maska: v starogrškem gledališču so lahko igrali le moški, ki so v tragedijah in komedijah nosili maske, katere so lahko predstavljale moško ali žensko vlogo. Izdelane so bile iz različnih materialov (lesa, platna, usnja). (i-učbeniki, n.d.)

Amfora: oblika vrča z dvema ročajema za shranjevanje vina, olja, medu ali vode. Bile so različnih velikosti. Lahko so imele ravno ali pa koničasto dno. Velikokrat so bile okrašene z grškimi motivi in vzorci. (Fabrika Fabijana Association, n.d.)

Egipčanski simboli:



Slika 17: Egipčanski simboli (lasten vir)

Lotus: veljal je kot božanska rastlina, ki predstavlja celoten kozmos in združuje štiri osnovne elemente (zemljo, vodo, zrak in ogenj). Kot simbol se je večkrat pojavil na raznih egipčanskih predmetih (Edwards, 1980).

Sokol: vrhovno božanstvo Hor, ki je v podobi sokola in je bil sin bogov Ozirisa in Izide ter je predstavnik faraona (Morkot, 2002).

Dvojna krona: združena iz krone zgornjega Egipta, ki je bila bela in podolgovata, imenovana hedžet, in krone spodnjega Egipta, ki pa je bila rdeča in drugače oblikovana, imenovana dešret. V zgodnjem dinastičnem obdobju je kralj Narmer združil zgornji in spodnji Egipt in združil tudi obe kroni, ki se je nato imenovala pšent (Smith, 2010).

Ank: imenovan tudi ključ življenja, je egipčanski križ, ki predstavlja življenjsko energijo. V sakralni umetnosti so ga upodabljali predvsem v rokah bogov, kar simbolizira njihovo sposobnost oživljanja stvari in ljudi. (Akropola, n.d.)

Motivi na igralnih lončkih:

Bik: izhaja iz grške mitologije, ko je bog oceanov Pozejdon poslal Minosu prelepega belega bika, da bi mu zagotovil oblast na Kreti. Minosova žena se je zaljubila v bika in rodila pošast z bikovo glavo in človeškim telesom, imenovano Minotaver. (Akropola, n.d.)

Skarabej: hrošč govnač, ki je simbol sončnega boga Keprija, in posnema gibanje sonca, ko po tleh kotali kroglico govna (Hart, 1994).

Motivi na igralni plošči:

Na eni strani plošče so upodobljeni štirje Grki, na drugi pa štirje Egipčani. Grki so upodobljeni na način, kot so se upodabljali na vaznem slikarstvu, Egipčani pa v egipčanskem kanonu. Oboji so opremljeni z značilnimi simboli iz njihove kulture.

2.2.3.2 Linorez

Je stara grafična tehnika visokega tiska, pri kateri je potrebno na matrico (linolej) najprej narisati motiv ter ga vrezati s posebnimi nožki. Matrica se nato s pomočjo valjčka prebarva s tiskarsko barvo, katera se oprime le dvignjenih delov. Odtisnemo jo na podlago, ki je lahko iz različnih materialov. Izrezani deli ostanejo nepobarvani oziroma se ne odtisnejo. Tako lahko naredimo več enakih odtisov.



Slika 18: Pripomočki za linorez (lasten vir)



Slika 19: Matrica (lasten vir)



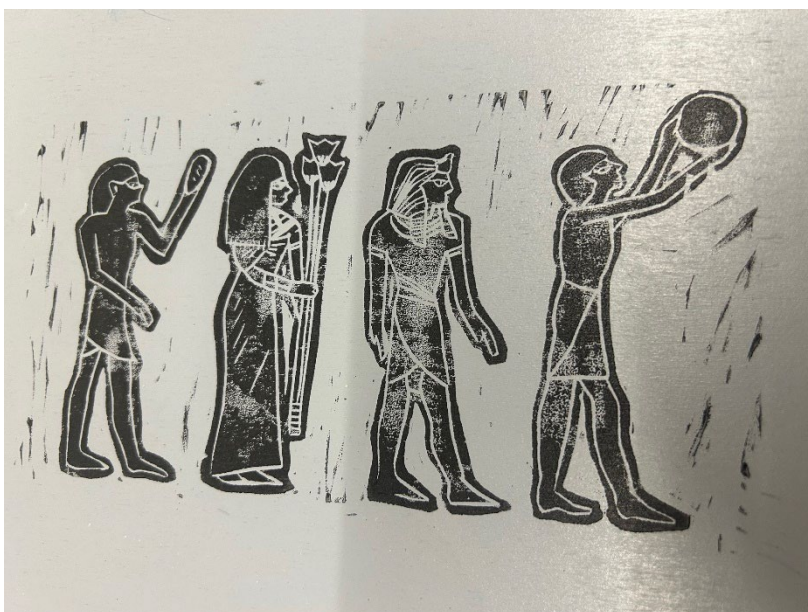
Slika 20: Priprava barve (lasten vir)



Slika 21: Barvanje matrice (lasten vir)



Slika 22: Tiskanje (lasten vir)



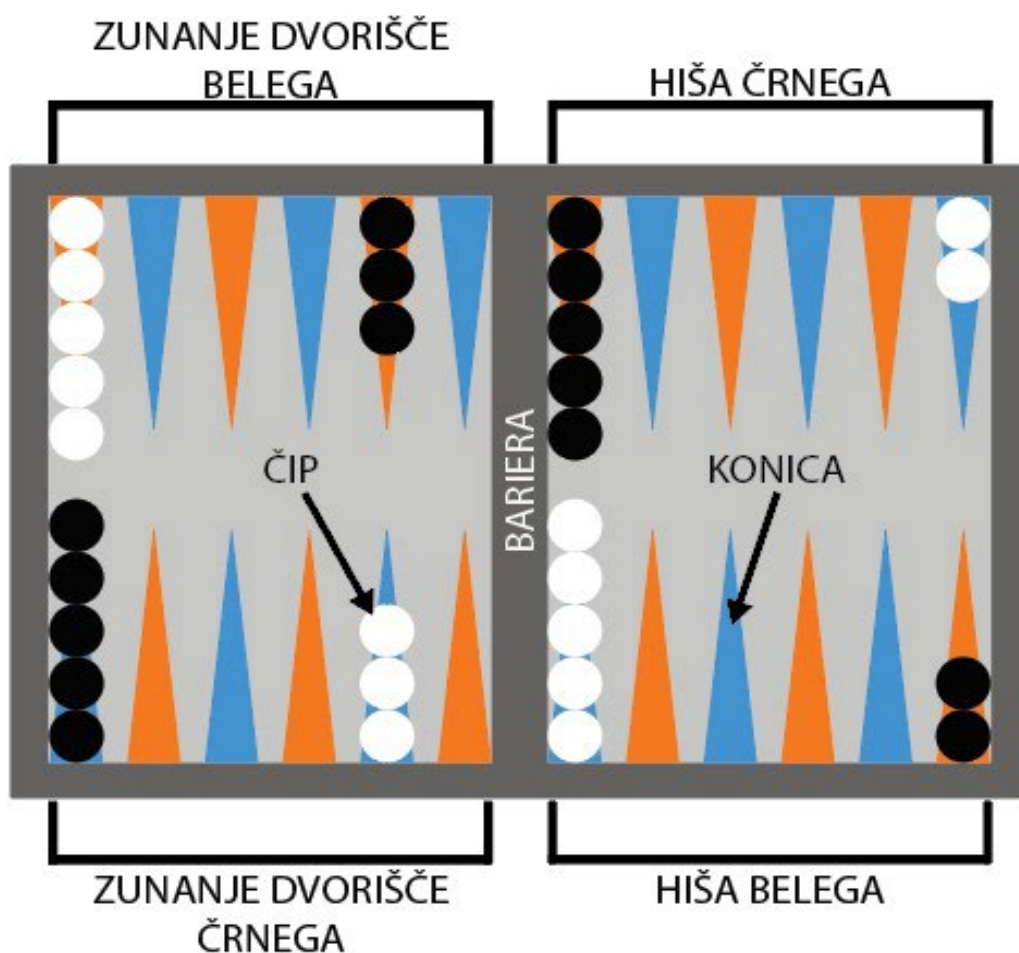
Slika 23: Odtis (lasten vir)

2.2.4 Kako igrati ter oblikovanje in izdelava pravil igre

Čeprav se je te igre enostavno naučiti, je v njej težko postati dober in se lahko strategije naučimo le iz prakse.

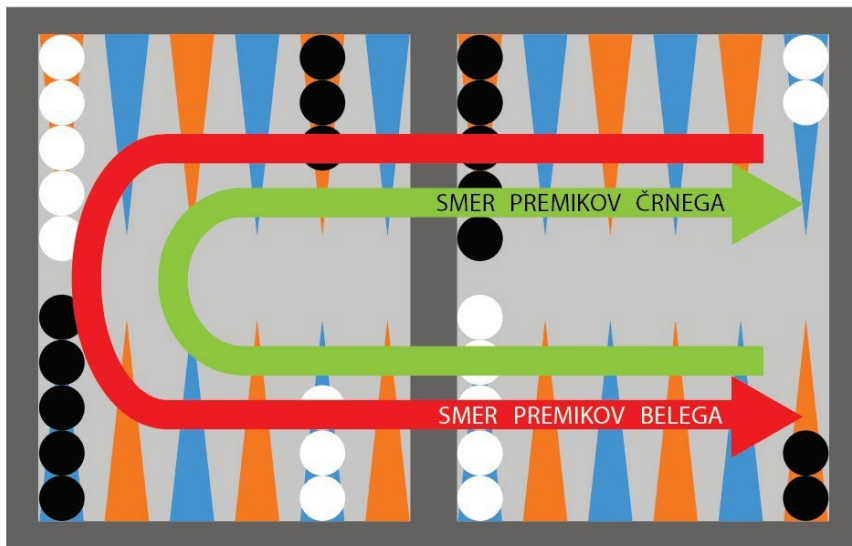
Igralna plošča in figure:

Igralna plošča za igro backgammon ima 24 trikotnikov, ki jim pravimo konice. Igralna plošča, na kateri igramo, je na sredini razdeljena s pregrado, ki se imenuje bariera. Pregrada ploščo razdeljuje na notranji del (hiši obeh igralcev oziroma notranje dvorišče) in zunanji del (zunanji dvorišči). Vsak igralec ima 15 figuric, ki jih imenujemo čipi. Čipi igralcev se morajo razlikovati, običajno se razlikujejo po barvi. Pri igri je pomembno tudi, da imamo vsaj en par kock (igralca lahko imata tudi vsak svoj par kock), lonček za kocke in kocko za podvajanje s številkami 2, 4, 8, 16, 32 in 64. Igro lahko igramo tudi brez kocke za podvajanje.



Slika 24: Animacija igralnega polja (lasten vir)

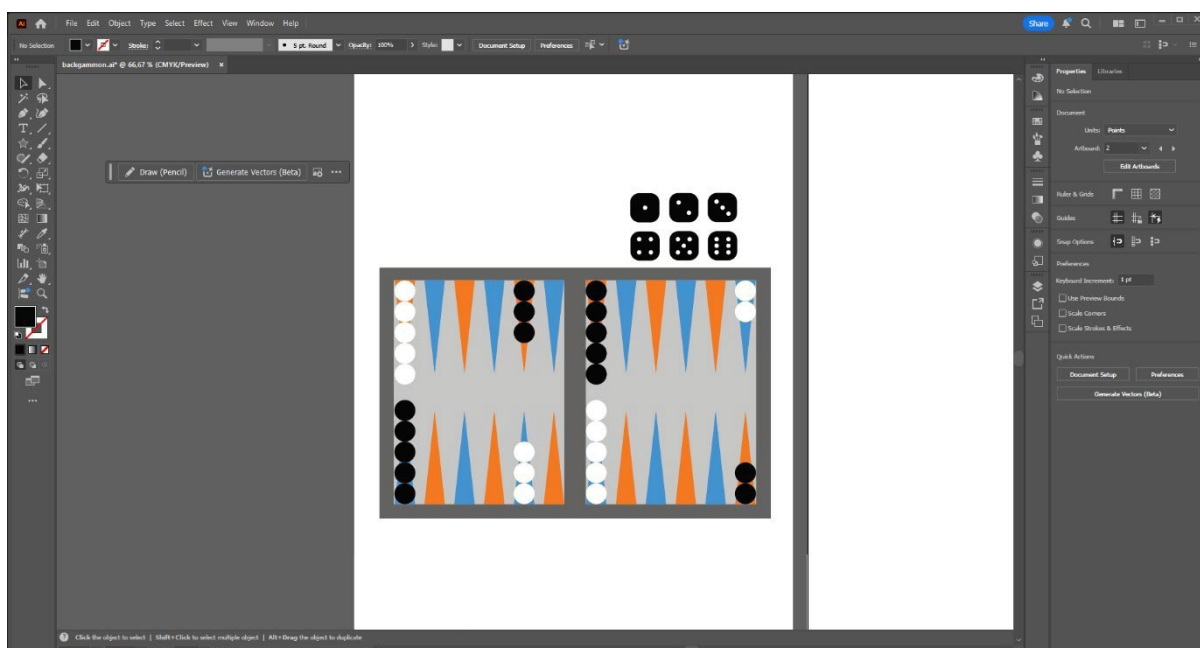
Pravila sem prebrala in preverila v raznih knjigah, in posameznih igralnih ploščah ter jih čim bolj preprosto in jasno zapisala. Natisnila sem jih na zloženko, ki je priložena k igri, najdemo pa jih tudi pod QR kodo z navodili.



Slika 25: Animacija smeri premikanja (lasten vir)

Izdelava pravil

Da bi bila pravila igre bolj nazorno prikazana, sem jih tudi narisala. To sem naredila v programu Adobe Illustrator. Po tem, ko sem vse korake nazorno prikazala s slikami, sem se lotila še izdelave videa. Video sem naredila v programu Adobe After Effects.



Slika 26: Animacija možnosti premikov (lasten vir)

2.3 Povezovanje tradicionalnih in sodobnih elementov

Igra izvira iz starega veka, morda celo iz prazgodovine, in se je ohranila do danes, čeprav je izgubila na prepoznavnosti in popularnosti. Sodobno sem jo predstavila kot izobraževalno orodje, saj vključuje multimedijske elemente in spodbuja spoznavanje starodavnih kultur in civilizacij.

Pri izdelavi igre sem uporabila analogno tehniko visokega tiska – linorezo – ki se danes skorajda ne uporablja, ker so jo nadomestile sodobnejše tiskarske metode. Prav tako sem združila klasične in sodobne materiale, na primer 3D tisk, ki se je pojavil šele v sodobnem času, s čimer sem uspela povezati starodavne tehnike s sodobnimi inovacijami.

3 VIZUALNA, INTERAKTIVNA IN IZOBRAŽEVALNA KOMPONENTA

3.1 Povezovanje umetnosti in zgodovine

Umetnost in zgodovina sta že od nekdaj povezani, saj se z umetnostjo zgodovina ohranja skozi čas. Pri snovanju dekorativnih elementov sem črpala inspiracijo iz zgodovinskih motivov dveh starodavnih civilizacij, da bi igralcem približala njuno umetnost z razlago značilnih zgodovinskih simbolov.

3.2 Izobraževalni vidiki igre

Igra ponuja nekaj izobraževalnih vsebin o starih Grkih in Egipčanih, katerih vpliv na razvoj kasnejših civilizacij je ključen, čeprav o njih ljudje premalo vedo. Uporabniki si lahko ogledajo njihove simbole in preberejo njihov pomen.

Prav tako lahko izvedo več o starodavni likovni tehniki visokega tiska, ki je bila uporabljena pri izdelavi igre, ter spoznajo postopek njene izdelave.

Poleg tega si lahko ogledajo tudi likovna dela, v katerih je upodobljena igra backgammon in so navedeni podatki o avtorju del. S tem se seznanijo tudi s starodavnimi navadami, saj slike prikazujejo oblačila, pohištvo in druge detajle iz različnih obdobij in kultur.

4 TESTIRANJE IN ANALIZA UPORABNIŠKE IZKUŠNJE

4.1 Metode testiranja igre

Igro sem testirala dvakrat: najprej s sošolkami, ki igro niso poznale, in nato s člani moje družine, ki jo dobro poznajo. Sošolkam sem sprva prepustila igro, da sem ugotovila, ali se bodo znašle, vendar sem jim kasneje malo pomagala, saj so na začetku sproti pozabljale pravila.

4.2 Rezultati testiranj z igralci

Najprej sem igro preizkusila doma s člani svoje družine, ki so večji igranja backgammona in jim igranje ni delalo težav.

Zaradi nazornega prikaza pravil igre preko videa, so tudi sošolke kmalu razumele, kako igrati. Vendar so vmes marsikaj pozabile, zato so morale občasno na novo pogledati pravila, ker so backgammon igrale prvič v življenju. Tiste, ki so opazovale igranje, so pravila že usvojile, preden so prišle na vrsto. Predlagale so, da naredimo turnir v igranju backgammona.

4.3 Povratne informacije in izboljšave

Domači igralci so bili navdušeni nad videi, ker tega niso vajeni, saj pri namiznih igrah tega še niso videli. Sama igra je funkcionirala tako kot ostale, ki jih imamo doma.

Tudi sošolkam so se najzanimivejše zdele multimedijske vsebine s QR kodami, dostop je enostaven, vsebina pa zanimiva. Predlagale so, da bi lahko bilo teh QR kod še več, da bi izvedele še kaj novega. Pri igranju so sicer v začetku imele nekaj težav, vendar so pravila kmalu obvladale.

5 REZULTATI

Namizna igra je estetsko oblikovana, izdelana s klasičnimi in modernimi materiali, je prenosna, vsebuje zgodovinske elemente ter multimedijske vsebine. Navodila so jasno napisana in grafično prikazana z animacijami. Poleg zabave pa za radovedne nudi tudi izobraževalne vsebine.



Slika 27: Igralna plošča z motivom (lasten vir)

6 RAZPRAVA

Raziskava je pokazala, da ljudje namizne igre backgammon pogosto ne poznajo, zato se mi zdi pomembno, da obudim to dolgo pozabljeno igro starih civilizacij. S tem, ko se ljudje ob njej družijo in zabavajo, lahko preko multimedijskih vsebin spoznajo in ohranijo vsaj del spomina na egipčansko in grško civilizacijo ter spoznajo motive, značilne za njuno kulturo in mitologijo.

Hkrati želim uporabnikom predstaviti grafične tehnike, uporabljene pri ustvarjanju igre, in vzpostaviti stik s preteklostjo s prikazom likovnih del, ki ponazarjajo igranje te igre na različnih koncih sveta in v različnih časovnih obdobjih. Na ta način se spoznajo navade ljudi različnih kultur, njihova oblačila, prostori in drugi detajli iz preteklosti.

Izdelava igralnega polja je dolgotrajen proces, ki zahteva veliko časa – najprej je treba izdelati škatlo, oblikovati motive in jo likovno opremiti, nato pa še izdelati figure in ostale elemente. Tudi priprava animacij je bila zahtevna, vendar pri izdelavi še ene

take igre tega postopka ni treba ponoviti, saj bi lahko uporabili že obstoječe multimedijško gradivo.

Na poti od idejne zasnove do izvedbe sem naletela na nekaj nepredvidenih težav. Pri naročilu lesa se je rok dobave precej podaljšal, zato je bila igra končana kasneje, kot sem prvotno načrtovala. Čeprav so vezane plošče lahke, se nagnjejo k ukrivljenosti, kar se je tudi dogajalo, zato bi morda za naslednji projekt uporabila kakšno drugo vrsto lesa. Tudi barve, ki sem jih naročila, niso bile v točno zamisljenem odtenku, saj se pri spletnem naročilu lahko pojavijo odstopanja.

Pri poskusnem 3D tiskanju se je pojavil problem popačenih motivov, ki sem jih nato popravila po testnem tiskanju. Imela sem tudi težave pri barvanju igralnega polja, saj je barva ponekod zlezla pod maskirni trak, zaradi česar sem morala poiskati najbolj zanesljivo metodo barvanja. Na koncu mi je uspelo najti ustrezen rešitev. Pri linorezu pa nisem imela težav, saj to tehniko obvladam in sem jo že večkrat uspešno izvajala.

Stroški izdelave:

- les 60 €
- barva 20 €
- sponse in drobni material 20 €
- smola 6 €
- linolej z barvo 15 €

Skupni strošek je znašal 121 €. Stroški bi seveda lahko bili nižji, če bi opremila že obstoječo škatlo in jo preuredila v igralno ploščo backgammona.

6.1 Možnosti nadaljnjega razvoja

Kot večino iger je možno nastalo igro nadgraditi, tako z multimedijskimi elementi kot tudi v konkretni obliki. Igra bi lahko vsebovala še več izobraževalnih vsebin, ki jih lahko uporabnik uporabi, če želi, ali pa jo igra zgolj za zabavo. V video posnetke je mogoče dodati zvočne efekte za bolj zanimivo spremljanje, vsebino besedila pa bi bilo možno posneti tudi z glasom, da bi ji lažje sledili tisti, ki slabše berejo ali vidijo.

Vsa besedila in slikovno gradivo bi lahko bila opremljena tudi z glasbeno podlago.

Samo igro bi bilo možno spremeniti tako barvno kot simbolno, grafično ter glede izbire materialov. Igralno ploščo bi lahko naredili tudi manjšo, da bi jo bilo lažje prenašati s seboj. Vedno obstaja možnost izboljšav, le v pravila igre ne bi posegali, saj bi s tem igra lahko izgubila svojo pristnost.

7 DRUŽBENA ODGOVORNOST, TRAJNOST, NAPREDEK

V času, ko večina ljudi, predvsem mladih, preživi preveč časa za zasloni, je pomembno spodbujati druženje in zabavo na tradicionalen način, kar je mogoče doseči tudi z igranjem namiznih iger. Igra sicer vsebuje elemente uporabe pametnega telefona ali tablice, vendar ti niso nujni za igranje, saj so navodila natisnjena tudi v fizični obliki.

Ljudje se premalo zavedajo, da so starodavne civilizacije prispevale k današnjemu razvoju, saj so postavile temelje znanosti in umetnosti. Zato je nujno, da jih spomnimo na njihov pomen, četudi le z nekaj simboli in motivi.

Poleg tega želim vzpostaviti stik z umetnostjo, saj zaradi pomanjkanja časa ljudje redko obiskujejo galerije. S pomočjo QR kode lahko vstopijo v galerijo zanimivih slik različnih avtorjev, ki upodabljajo igranje backgammona, in tako razširijo svoja obzorja tudi na področju likovne umetnosti.

8 ZAKLJUČEK

Družabne igre se z razlogom imenujejo družabne, saj naj bi spodbujale medsebojno druženje. Ob igranju se ljudje sprostijo, zabavajo in kakovostno preživljajo svoj prosti čas. Ker se zaradi pomanjkanja časa in vse večje uporabe elektronskih medijev te tradicionalne dejavnosti zmanjšujejo, bi jih bilo potrebno dodatno spodbujati.

Na novo oblikovana igra backgammon ni zgolj družabna – nadgrajena je tako, da igralcu preko animacij in slik ponuja tudi zgodovinske podatke ter spoznanja o značilnih simbolih in motivih dveh pomembnih civilizacij, katerih kultura je dosegla visok umetniški nivo. Navodila igre so jasno predstavljena v obliki animacij, hkrati pa so na voljo tudi v tiskani obliki, kar je uporabno, če pri igranju nimate elektronske naprave za skeniranje QR kod.

Kljub namenu, da bi ljudje svoj prosti čas preživljali na drugačen način ter se ob tem približevali egipčanski in grški umetnosti in simboliki, se sprašujem, ali bi ena igra lahko pritegnila širšo publiko. Ali je mogoče, da smo zaradi poplave elektronskih iger, ki našim možganom nenehno pošiljajo nešteto signalov in so jih navadili na stalne impulze zaslonov, že prepozno za spremembo? Ali si v dobi digitalizacije sploh lahko vzamemo čas za odklop in uživanje v zabavi na drugačen način?

Menim, da se odgovor skriva v naših vrednotah, ki so oblikovane predvsem z vzgojo otrok v družinah. V današnjem času še redko skupaj sedimo za mizo in igramo namizne igre, ki kljub vsemu spodbujajo miselne procese ter razvijajo spretnosti. Morda bi se morali za začetek navdihovati po starodavnih kulturah, ki so živeli počasneje in bolj zdravo kot sodobni ljudje.

9 VIRI IN LITERATURA

- Annenberg Learner. (n.d.). *Triumph of Death*. Pridobljeno 18. januarja 2025, s <https://through-time-a-global-view/death/triumph-of-death/>
- Contemporary Art. (n.d.). *The Garden of Earthly Delights by Hieronymus Bosch*. Pridobljeno 18. januarja 2025, s <https://www.contemporary-art.org/Oil-Painting/The-Garden-of-Earthly-Delights-Works-16036.html>
- Delux Backgammon. (n.d.). *Backgammon in art*. Pridobljeno 18. januarja 2025, s <https://www.deluxebackgammon.co.uk/history/backgammon-in-art/>
- Edwards, I. E. S. (1980). *Tutanchamun: Das Grab und seine Schätze*. Bergisch Gladbach: Gustav Lübke Verlag.
- Fabrika Fabijana Association. (n.d.). *Zgodovina lončarstva*. Pridobljeno 25. januarja 2025, s <https://fabrikafabijanaassociation.weebly.com/--zgodovina-lon269arstva.html>
- Grunfeld, F. (1993). *Igre sveta*. Ljubljana: DZS.
- Hart, G. (1994). *Stari Egipt*. Murska Sobota: Pomurska založba.
- International Olympic Committee. (n.d.). *Winners rewards*. Pridobljeno 25. januarja 2025, s <https://www.olympics.com/ioc/ancient-olympic-games>
- i-Učbeniki. (n.d.-a). *Grško gledališče*. Pridobljeno 25. januarja 2025, s <https://eucbeniki.sio.si/slo1/2441/index4.html>
- i-Učbeniki. (n.d.-b). *Umetnost starih Grkov*. Pridobljeno 25. januarja 2025, s <https://eucbeniki.sio.si/lum/3187/index2.html>
- Morkot, R. (2002). *Stari Egipt in njegova kraljestva*. Ljubljana: Cankarjeva založba.
- Nova Akropola. (n.d.-a). *Ank*. Pridobljeno 25. januarja 2025, s <https://akropola.org/ank/>

Nova Akropola. (n.d.-b). *Mit o labirintu*. Pridobljeno 25. januarja 2025, s <https://akropola.org/mit-o-labirintu/>

Smith, M. (2010). *Stari Egipt*. Tržič: Učila International.

Sutcliffe Galleries. (n.d.). *Albert Friedrich Schröder: A Game of Backgammon*. Pridobljeno 18. januarja 2025, s <https://sutcliffegalleries.com/albert-friedrich-schroder/>

9.1 Viri slik

Slika 1: Ilustracija iz Knjige iger Alfonza X. (Grunfeld)

Slika 2: Igra backgammona (Sutcliffe Galleries, dostopno na <https://sutcliffegalleries.com/albertfriedrich-schroder/>, 18. 1. 2025)

Slika 3: Igra backgammona med duhovnikom in prijateljem (Delux Backgammon, dostopno na <https://www.deluxebackgammon.co.uk/history/backgammon-in-art/>, 18. 1. 2025)

Slika 4: Igra backgammona med opicami (Delux Backgammon, dostopno na <https://www.deluxebackgammon.co.uk/history/backgammon-in-art/>, 18. 1. 2025)

Slika 5: Igra backgammona med orientalskimi moškimi (Delux Backgammon, dostopno na <https://www.deluxebackgammon.co.uk/history/backgammon-in-art/>, 18. 1. 2025)

Slika 6: Igra backgammona iz Carmine Burane (Delux Backgammon, dostopno na <https://www.deluxebackgammon.co.uk/history/backgammon-in-art/>, 18. 1. 2025)

Slika 7: Pretep med igro kart in backgammona (Delux Backgammon, dostopno na <https://www.deluxebackgammon.co.uk/history/backgammon-in-art/>, 18. 1. 2025)

Slika 8: Igra backgammona v orientalskem svetu (Delux Backgammon, dostopno na <https://www.deluxebackgammon.co.uk/history/backgammon-in-art/>, 18. 1. 2025)

Slika 9: Zmagoslavje smrti (Annenberg learner, dostopno na <https://www.learner.org/series/artthrough-time-a-global-view/death/triumph-of-death/>, 18. 1. 2025)

Slika 10: Vrt zemeljskih radosti (Contemporary-art, dostopno na <https://www.contemporary-art.org/Oil-Painting/The-Garden-of-Earthly-Delights-Works-16036.html>, 18. 1. 2025)

Slika 11: Načrt igralne plošče (lasten vir)

Slika 12: Material in testno barvanje ter tiskanje (lasten vir)

Slika 13: Rezanje in barvanje igralne plošče (lastni vir)

Slika 14: Skica egipčanskih in grških figur (lasten vir)

Slika 15: Igralni ploščki, natisnjeni s 3D tiskalnikom (lasten vir)

Slika 16: Grški simboli (lasten vir)

Slika 17: Egipčanski simboli (lasten vir)

Slika 18: Pripomočki za linorez (lasten vir)

Slika 19: Matrica (lasten vir)

Slika 20: Priprava barve (lasten vir)

Slika 21: Barvanje matrice (lasten vir)

Slika 22: Tiskanje (lasten vir)

Slika 23: Odtis (lasten vir)

Slika 24: Animacija igralnega polja (lasten vir)

Slika 25: Animacija smeri premikanja (lasten vir)

Slika 26: Animacija možnosti premikov (lasten vir)

Slika 27: Igralna plošča z motivom (lasten vir)