



Образац 1: Пријава теме мастер рада

Формулар за пријаву теме мастер рада

Име и презиме студента	Јанко Лазаревић
Број индекса	1РКИ/2021
Студијски програм	МАС – Развој компјутерских игара
Модул	
Назив теме мастер рада	Невербални наративни аспекти видео игара: Развој GDD-а игре <i>Писано у песку (Sandwritten)</i>
Област	Дизајн видео игара
Образложење теме са предметом истраживања	<p>Предмет истраживања које ће бити спроведено у оквиру овог мастер рада представљају невербални наративни аспекти видео игара. У раду ће бити осветљени методи невербалног обликовања наратије у компјутерским играма и невербална средства која се употребљавају у успостављању приче. Да би се приказала вредност наратије као важног хоризонта у свету видео игара, истраживање ће најпре бити концентрисано на то да се, у кратком историјском осврту, дефинише шта је прича, који је елементи чине и који поступци омогућавају њено састављање. Овај увид припрема је за говор о томе шта у наративном смислу конституише свет видео игре, како се наратија мења у систему различитих жанрова видео игара – како специфични критеријуми жанра условљавају свет игре. Међутим, испитивање наративних аспеката видео игре у овом истраживању подразумева, пре свега, утврђивање система невербалних поступака и система невербалних средстава, те је и опсервација поетике наратије нужна како би се унутар димензије наративног као таквог сагледали невербални конституенти. Истраживање, дакле, има утемељење у општој теорији наратива и из разумевања феномена приче изводи смисаоне путоказе ка одређеним методама и одређеним средствима причања. Вредност овако методолошки постављеног истраживања вишеструка је: не само да самог аутора рада води кроз концепције мишљења о причи и тако помаже да у конкретним примерима употреба наративних поступака и средстава буде изоштренија и оптималнија, него и саме читаоце рада упућује у поетички распон везе приче и видео игре.</p> <p>Репрезентација невербалних наративних аспеката видео игре биће учињена у два међусобно укрштена теоријска колосека. У првом ће типолошка подела аспеката бити учињена са становишта метода, односно начина на које се невербално може употребити. У другом ће се предочити елементи, односно објекти наративног света конституисани невербалним средствима. Прва, вертикална равна разумевања представиће могућности невербалног у домену слике, звука, механике игре, дизајна нивоа, обликовања сцене и увођења споредних садржаја. Мишљење о слици укључује теоријско знање о визуелном дизајну, моделирању, поетици цртежа, функцијама графичких елемената као што су кориснички интерфејс, анимација,</p>



Образац 1: Пријава теме мастер рада

	<p>ефекти итд. Функција звука у видео играма упућује на разноликост аудитивних манифестација и многострукост ефеката постигнутих звуком. Испитаће се карактер музике, звукова у ужем смислу речи, звучних ефеката, могућности у сфери дизајна звука, а за разумевање невербалног у наративији веома је значајно приказати дијегетску и недијегетску употребу звука. Наиме, дијегетска функција звука остварује се као звучна компонента света приче, света фикције, док се недијегетска функција звука остварује као компонента игре, али која излази из оквира света приче и којом приповедна/ауторска свест коментарише причу и интервенише споља. У сфери механике игре осветлиће се лудичке могућности наративије, лудонаративна дисонанца и emergent gameplay. Дизајн нивоа подразумева пре свега функционални дизајн и распоред, а не естетски. Овим се истраживање изнова потврђује и као наратолошко, јер комуницира са историјом разумевања вредности у наративном пољу с обзиром на њихове функционалне карактеристике (почев од теорије функција у бајци Владимира Пропа). Поетика сцене предвиђа употребу реза као наративног сигнала, те ће се представити и природа тзв. cutscenes. У регистру споредних садржаја могу се маркирати садржаји ван критичне путање, наставци у серијалу, DLC-еви, изведени садржаји, промотивни материјали, садржаји који се откључавају достигнућима унутар игре, садржаји иза кулиса итд. Друга, хоризонтална раван разумевања невербалног представиће елементе наративног света видео игре као што су атмосфера, поредак света игре, главни део приче (средишњи догађај), карактери, теме, симболи, поуке, метанарација. Најновије теорије (нпр. у књизи <i>Сфере</i> Питера Слотердијка) уводе појам атмосферологије, климатологије као начина да се разуме атмосфера једног текста. Сазнање о могућностима дефинисања атмосфере једне видео игре јесте сазнање о амбијенту у коме ће се наћи играч пре него се алати динамизације приче покрену. Атмосфера је заправо један скуп онтолошки релевантних услова – услова који дефинишу какав је један свет, шта у њему јесте могуће и вероватно да се догоди, а шта није могуће и није вероватно, каква је стварност тог света. Стога worldbuilding подразумева грађење тона једног света игре: унутар овог процеса треба представити модалитете успостављања <i>осећаја</i> да свет игре постоји и пре него у њега ступи играч и покрене низ промена. Категорија критичне путање (critical path) обележава средишњи део приче: оно што се може означити као централни догађај или као серија догађаја који мењају положај играча и ситуацију његове фикционе егзистенције показују као игру. Димензија карактера јесте оквир у којем се сазнање о карактерима у причама видео игара открива с обзиром на њихове невербалне перформансе. Мишљење о темама, симболичким фигурама, рефлексијама и/или метанаративним компонентама заокружује хоризонталну поделу елемената, јер указује на природу оних догађаја, вредности, идеја које дају унутрашње усмерење свету видео игре. Истраживање наративних аспеката видео игара биће потом усмерено одређеним типовима грађења приче и видео играма, као што су свет игре са једном особом (односно, игра за једног играча као елементарна форма наративног заснивања видео игре), свет игре са више особа (односно, игра за више играча, а чија се радња одиграва пре свега у онлајн свету). Специјални случајеви наратива обухватају хибридне игре, електронске спортове, анти-игре, мета-игре итд.</p> <p>Демонстрацију теоријског дела овог мастер рада представља наративно-семиолошки модел ауторске видео игре <i>Писано у песку</i></p>
--	--



Образац 1: Пријава теме мастер рада

	<p>(<i>Sandwritten</i>). Након што буде изложена наративна ситуација ове видео игре (шта чини причу игре, ко су њени јунаци, какви догађаји обликују свет приче, какве су могућности јунака/играча, какви су исходи предвиђени итд.), пројекат ове игре биће проширен излагањем о невербалним аспектима игре и опсервацијом аудитивно-визуелних елемената игре. Спону између наративног концепта и илустративног садржаја представља излагање о невербалним средствима која ће бити употребљена у пројекту ауторске видео игре. Тиме ће се самостални, ауторски део истраживања надовезати на теоријски, чиме ће мастер рад добити форму интегралног решења: теоријско сазнање о невербалним поступцима омогућава да се пројекат нове игре ваљано постави у аспектима дефинисаним мастер радом. Визуелни примери као што су анимације, цртежи, дијаграми, графикони, илустрације итд., као и говор о аудитивним елементима, демонстрирају неке од невербалних елемената и начине њихове примене у развоју игре <i>Писано у песку</i> (<i>Sandwritten</i>). Други део истраживања, наиме, не представља целовито развијену ауторску игру, али представља основне невербалне компоненте те игре представљене у форми теоријско-илустративног излагања. Као такав, други део овог рада репрезентује поетику невербалног ауторске игре, чиме први део рада добија пример практичне реализације теоријског знања. Целина спроведеног истраживања тако доприноси темељној припреми за развој пројекта ауторске видео игре.</p>
Хипотезе	<ul style="list-style-type: none"><li>– Невербална методологија грађења наративног света у видео играма један је од најважнијих аспеката разумевања феномена видео игре.</li><li>– Невербални начини посредовања приче иманентни су онтолошкој концепцији видео игре.</li><li>– Прича се конституише не само посредством исказа ликова у видео игри, него и применом многобројних нереторичких поступака.</li><li>– Невербални поступци представљања догађаја и промена у склопу догађаја јесу вредности које могу дефинисати димензију видео игре.</li><li>– Разумевање поетике невербалног доприноси упознавању конкретних невербалних средстава, њихове семиотичке и, уже узев, визуелне и дизајнерске функције у успостављању модела видео игре.</li><li>– Поимање значаја невербалних средстава и модалитета примене невербалних поступака доприноси налажењу и побољшању наративних решења у обликовању конкретне видео игре.</li></ul>
Сврха	Сврха овог истраживања препознаје се у оптимализацији теоријског разумевања невербалних средстава и, уопште узев, невербалне методологије у конструисању наративног света видео игре.
Циљ	Циљ истраживања јесте презентација релевантности невербалних поступака у формирању приче видео игре – како у теоријском смислу, с обзиром на одговарајућу литературу, тако и у смислу дефинисања и илустровања пројекта ауторске видео игре у којој би били примењени описани поступци.



Образац 1: Пријава теме мастер рада

Методе	У истраживању ће бити примењене методе као што су аналитичко-синтетичка, индуктивно-дедуктивна, компаративна (пре свега у делу мастер рада у коме ће предмет истраживања бити представљен уз помоћ теоријске литературе), али и методе као што су демонстративна и дескриптивна (у делу рада у коме ће се изложити елементи игре <i>Писано у песку (Sandwritten)</i> , илустрације у вези са овом игром и њихова појашњења).
Кратак прелиминарни садржај	<p><b>1. Увод:</b> наратив као део видео игара, концепт „света игре”</p> <p><b>2. Наративни аспекти видео игре:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>2.1. Вертикална подела: методе<ul style="list-style-type: none"><li>2.1.1. слика,</li><li>2.1.2. звук,</li><li>2.1.3. механике игре,</li><li>2.1.4. дизајн нивоа,</li><li>2.1.5. рез-сцене,</li><li>2.1.6. споредни садржај.</li></ul></li><li>2.2. Хоризонтална подела: елементи<ul style="list-style-type: none"><li>2.2.1. атмосфера</li><li>2.2.2. свет игре</li><li>2.2.3. прича (critical path)</li><li>2.2.4. карактери</li><li>2.2.5. теме, симболи, поуке, метанаратив</li></ul></li><li>2.3. Игре за једног играча</li><li>2.4. Игре за више играча</li><li>2.5. Специјални случајеви (хибридне игре, електронски спортови, анти-игре, мета-игре)</li></ul> <p><b>3. Наративно-семантички модел видео игре: <i>Писано у песку (Sandwritten)</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>3.1. Прича видео игре</li><li>3.2. Невербални аспекти видео игре</li><li>3.3. Визуелни примери</li><li>3.4. Аудитивни елементи видео игре</li></ul> <p><b>4. Закључак:</b> поетика невербалних поступака у видео играма</p>
Списак основне оквирне литературе	<p>Antonio Jose Planells de la Maza, <i>Possible Worlds in Video Games: From Classic Narrative to Meaningful Actions</i>, Pittsburgh Carnegie Mellon University: ETC Press, 2017.</p> <p><i>Games and Narrative: Theory and Practice</i>, editor Barbaros Bostan, <i>International Series on Computer Entertainment and Media Technology</i>, Springer, 2021.</p> <p>Gregory Harley, Maryann Karinch, <i>The Art of Body Talk: How to Decode Gestures, Mannerisms, and Other Non-Verbal Messages</i>, New Page Books, 2017.</p> <p>Gonzalo Frasca, <i>Simulation vs. Narrative: Introduction to Ludology (Video/Game/Theory)</i>, edited by Mark J. P. Wolf and Bernard Perron, Routledge, 2003.</p> <p>David H. Eberly, <i>3D Game Engine Architecture: Engineering Real-Time Applications with Wild Magic</i>, Amsterdam, Boston, Heidelberg, London, New York, Oxford, Paris, San Diego, San Francisco, Singapore, Sydney, Tokyo: Elsevier, Morgan Kaufman Publishers.</p>



Образац 1: Пријава теме мастер рада

	<p>Dani Cavallaro, <i>Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games</i>, Jefferson, North Carolina and London, McFarland &amp; Co, 2009.</p> <p><i>Drawing and the Non-Verbal Mind: A Life-Span Perspective</i>, editors Chris Lange-Küttner and Annie Vinter, Cambridge: Cambridge University Press, 2008.</p> <p>Espen J. Arseth, <i>Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature</i>, Baltimore and London: Johns Hopkins UP, 1997.</p> <p>Жарко Требјешанин, Бојан Жикић, Невербална комуникација: Антрополошко-психолошки приступ, Београд: Агапе књига, 2021.</p> <p>Ian Bogost, <i>Kako činiti stvari videoigrama</i>, prevela Tihana Bertek, Zagreb: Multimedijalni institut &amp; Autonomna tvornica kulture, 2014.</p> <p>Janet H. Murray, <i>Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace</i>, New York, London, Toronto, Sydney, Singapore, The Free Press.</p> <p>Jesper Juul, <i>Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds</i>, Cambridge Massachusetts USA, MIT Press, 2005.</p> <p>John Kreng, <i>Choreography: The Art of Non-verbal Dialogue</i>, Boston: Thompson Course Technology PTR.</p> <p>Karl Mičkei, <i>Prostor u videoigrama kao novi oblik scenske arhitekture</i>, doktorska disertacija, Fakultet tehničkih nauka Univerziteta u Novom Sadu, Novi Sad, 2018.</p> <p>Kristofer Vogler, <i>Piščevo putovanje: Mitska struktura za pisce</i>, prevod sa engleskog Jelena Kosanović Dorogi, Београд: Filmski centar Srbije, 2020.</p> <p>Lev Manovič, <i>Jezik novih medija</i>, Београд: Clio, 2015.</p> <p>Lubomir Doležel, <i>Heterokosmika: fikcija i mogući svetovi</i>, prevela Snežana Kalinić, Београд: Službeni glasnik, 2008.</p> <p>Манојло Маравић, <i>Тотална историја видео-игара</i>, Београд: Clio, 2022.</p> <p>Margaret Mackey, <i>Narrative Pleasures in Young Adult Novels, Films and Video Games (Critical Approaches to Children's Literature)</i>, Palgrave Macmillan, 2011.</p> <p>Mariela Cvetić, „Das Unheimliche manevar udvojanja prostora: forma prati (podeljeni) subjekt”, <i>Art+Media: časopis za studije umetnosti i medija</i>, 2012, 90–98.</p> <p>Mario Vuković, <i>Nastanak i razvoj naracije u videoigrama</i>, diplomski rad, Akademija za umjetnost i kulturu Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Osijek, 2019.</p> <p>Marie L. Ryan, <i>Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media</i>, Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 2001.</p> <p>Marie L. Ryan, <i>Avatars of Story</i>, Minneapolis/London: University of Minnesota press, 2006.</p> <p>Mikael Wiberg, <i>Interactive Textures for Architecture and Landscaping: Digital Elements and Technologies</i>, Hershey, New York: Information Science Reference, 2011.</p> <p>Michael Fox, Miles Kemp, <i>Interactive Architecture</i>, New York: Princeton Architectural Press, 2009.</p> <p>Michael Breault, <i>Narrative Design: The Craft of Writing for Games</i>, Boca Raton, London, New York: CRC Press, 2020.</p> <p>Michael Benedict, <i>Cyberspace First Steps</i>, Cambridge Massachusetts USA, MIT Press, 1991.</p> <p><i>Multidisciplinary Perspectives on Narrative Aesthetics in Video Games</i>, ed. Deniz Denizel and others, Berlin: Peter Lang, 2021.</p>
--	---



Образац 1: Пријава теме мастер рада

	<p>Pierre Lacombe, Gabriel Feraud, Clemente Riviere, <i>Writing an interactive story</i>, Boca Raton, London, New York: CRC Press, Taylor &amp; Francis Group, 2020.</p> <p>Phillip Roy, <i>Non-Verbal Communication Skills</i>, 2013.</p> <p>Ross Berger, <i>Dramatic Storytelling &amp; Narrative Design: A Writer's Guide to Video Games and Transmedia</i>, Boca Raton, London, New York: CRC Press, Taylor &amp; Francis Group, 2019.</p> <p>Sebastian Domsch, <i>Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games, Narrating Futures</i>, edited by Christoph Bode, vol. 4, Berlin/Boston: De Gruyter, 2013.</p> <p>Stefan Aldini, „Zašto su i kako važne video igre”, <i>Reč</i>, no. 86/32, 2016, 307–342.</p> <p><i>Studije video igara: Nova interdisciplinarna naučna oblast</i>, ur. Manojlo Maravić, zbornik radova sa istoimene konferencije održane od 10. do 11. decembra 2021. godine u Novom Sadu, Novi Sad: Univerzitet u Novom Sadu, Akademija umetnosti, 2022.</p> <p>Tim Wharton, <i>Pragmatics and non-verbal communication</i>, Cambridge: Cambridge University Press.</p> <p>H. Porter Abot, <i>Uvod u teoriju proze</i>, Beograd, Službeni glasnik, 2009.</p> <p>Henry H. Calero, <i>The Power of Nonverbal Communication: How You Act Is More Important Than What You Say</i>, Los Angeles: P. O. Box, Aberdeen: Silver Lake Publishing.</p> <p>Džozef Kembel, <i>Heroj sa hiljadu lica</i>, prevod sa engleskog Branislav Kovačević, Beograd: Stylos, 2004.</p> <p><i>4dspace: Interactive Architecture, Architectural Design</i>, vol. 75, No 1, Jan/Feb. 2005, editor Helen Castle, London: International House, Ealing Broadway Centre.</p>
Ментор	Проф. др Часлав Николић
Место и датум	Крагујевац
Потпис студента	