



Образац 1: Пријава теме мастер рада

Број Σ01-87-16
Датум 14-10-2022
КРАГУЈЕВАЦ

Формулар за пријаву теме мастер рада

Име и презиме студента	Александар Нећаков
Број индекса	20/2020
Студијски програм	МАС Развој компјутерских игара
Модул	Развој компјутерских игара
Назив теме мастер рада	Наратолошки и семиолошки модели у видео играма авантуристичког жанра – студија случаја „Сневачи“
Област	Лудологија Наратолошки и семиолошки модели и компјутерске игре
Образложење теме са предметом истраживања	<p>Почетке теоријског изучавање структурних, технолошких и естетских аспеката видео игара као културног и уметничког феномена обележила је лудо-наративна контроверза – као централни проблем у процесу институционалне легитимације овог медија наметнуло се следеће питање: у којој мери су „традиционални“ наратолошки теоријско-интерпретативни алати оперативни у теорији књижевности и филма примењиви приликом проучавања видео игара обзиром на технолошке специфичности овог релативно новог експресивног облика. Док су извесни теоретичари заговарали потребу одбацивања раније важећих наративистичких приступа као апсолутно неадекватних (Јул, Арсет), други су заступали став да су наратолошке интерпретативне технике ипак валидне и оперативне приликом анализе видео игара (Мери-Лори Рајан). У међувремену, описана контроверза је превазиђена изналажењем компромисног приступа који подразумева употребу традиционалне наратологије уз извесне модификације и адаптације теоријског оквира а које диктирају специфичности овог медија. Ова теза настоји да покаже како су видео игре, као један од најпопуларнијих и најзаступљенијих видова забаве данас, кроз свој развој прилагођавале и позајмљивале структурне, поетичке, семиолошке и наратолошке аспекте различитих „традиционалних“ медија, те су попримиле облик у коме су компоненте уметничког биле подједнако важне, колико и компонентне забавног и комерцијалног.</p> <p>У светлу горе наведеног, главни предмет истраживања је деконструкција наративних шема и образаца у видео играма, кроз контрастивну интертекстуалну и интермедијалну анализу, конкретно кроз примере наслова из жанра авантуре, и каснија примена остварених увида при креирању оригиналне идеје за видео игру. Мастер рад <i>Наратолошки и семиолошки модели у видео играма авантуристичког жанра – студија случаја „Сневачи“</i> истраживаће, дакле, одјеке „традиционалних“ семиолошких и наратолошких облика (превасходно њихових манифестација у књижевној и кинематографској уметности) у савременим видео играма. Као корпус анализе изабране су игре које припадају авантуристичком жанру (puzzle, point-and-click) обзиром на специфичности њиховог лудичког аспекта, а који је у битном смислу ослоњен на адаптацију литерарних, а потом и кинематографских поетичких и знаковних</p>



Образац 1: Пријава теме мастер рада

	<p>образаца (мономит, херој и анти-херој, потрага за благом, пикарски жанр, итд.)</p> <p>Анализирајући репрезентне и у аналитичком смислу адекватне примере (<i>Machinarium</i> и <i>Samorost</i>), настојаћу да дефинишем интерпретативне оквирице и заједничке именице и чинице оваквих наратива, са циљем да осмислим оригиналну или нову идеју за будућу видео игру (радни наслов: <i>Сневачи</i>). Након прегледа теоријске литературе, анализе корпусне грађе и синтезе на тај начин остварених закључака, мастер рад ће представити нацрт видео игре <i>Сневачи</i>, као оригинални лудо-наратив – нови свет игре, са новим ликовима, који ће потенцијално у будућности моћи да се користи као полазна тачка при даљем развоју видео игре као самосвојног комерцијалног и уметничког производа.</p>
Хипотезе	<ul style="list-style-type: none">• Наратив готово сваке видео игре почива на општим принципима наратива (или наративним „формулама“) који се се срећу у старијим уметностима или медијима (књижевност, стрип, позориште, филм, телевизија).• Иако, у извесном смислу, дубоко укорене у приповедачкој традицији, видео игре користе сопствена изражајна средства те поседују самосвојне карактеристике која их разликују и одвајају од старијих уметности.• Лудо-наративни семиотички аспект видео игра које припадају авантуристичком жанру у великој мери се успоставља кроз интертекстуалну и интермедијалну адаптацију литерарних и кинематографских знакова и поступака.
Сврха	Сагледавање карактеристика и особених изражајних средстава видео игара на конкретним примерима, као и анализа једног од примера, зарад прикупљања што више информација и идеја као усмерење ка финалном креирању оригиналне видео игре.
Циљ	Креирање оригиналне идеје – основна премиса приче потенцијалне видео игре, синопсиса, ликова, времена и света у коме се прича одвија.
Методe	<ul style="list-style-type: none">• Аналитичко-синтетичка метода• Метода анализе садржаја• Компаративна метода• Метода студије случаја• Метода апстракције и конкретизације
Кратак прелиминарни садржај	<ol style="list-style-type: none">1. Увод Преглед теоријске литературе, предмет, хипотезе и циљеви рада, методе истраживања2. Лудо-наративна контроверза: однос видео игара и традиционалних уметности<ol style="list-style-type: none">2.1 Проблеми и изазови у теоријском проучавању видео игара: историјски преглед2.2 Игра као прича: о могућностима наратолошке интерпретације видео игара као лудо-наративног медија3. Наратолошке и семиолошке особености авантуристичког жанра видео игара: интермедијалност и адаптација<ol style="list-style-type: none">3.1 Историјски преглед развоја жанра авантуристичких видео игара



Образац 1: Пријава теме мастер рада

	<p>3.2 Click-and point авантуре: основне наратолошке и семиолошке карактеристике</p> <p>3.3 Преглед корпуса авантуристичких click-and-point игара и анализа репрезентативних експонената жанра: <i>Machinarium</i> и <i>Samorost</i></p> <p>4. Нацрт наративног и семиолошког плана оригиналне авантуристичке видео игре: <i>Сневачи</i></p> <p>4.1 Свет игре</p> <p>4.2 Карактери (агенти)</p> <p>4.3 Објекти</p> <p>4.4 Композиција радње: мисије, циљеви и наративни склоп</p> <p>4.5 Аудио-визуелни идентитет игре</p> <p>5. Закључак: осврт, исходи и предвиђања</p> <p>6. Извори и литература</p>
Списак основне оквирне литературе	<ul style="list-style-type: none">• Espen Aarseth, <i>Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature</i>, Baltimore and London: Johns Hopkins UP, 1997.• Marie-Laure Ryan, <i>Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media</i>, Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 2001.• Marie-Laure Ryan, <i>Avatars of Story</i>, Minneapolis/London: University of Minnesota press, 2006.• Gonzalo Frasca, "Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative.", http://www.ludology.org/articles/ludology.htm, 1999.• Jesper Juul, "Games telling stories?" in <i>Game Studies</i> (1,1), 2001.• <i>Gaming and the Arts of Storytelling</i>, ed. Darshana Jayemanne, Basel, Beijing, Wuhan, Barcelona, Belgrade: MDPI, 2019.• Џозеф Кембел, <i>Херој с хиљаду лица</i>, Београд: Златно руно, 2021.• Christopher Vogler, <i>The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers</i>, USA California: Michael Weise Production, 2007.• Scott Rogers, <i>Level up!</i>, Chichester West Sussex - UK, John Wiley and Sons Ltd, 2014.• Raph Koster, <i>A Theory of Fun for Game Design</i>, California USA, O'Reilly Media, Inc, 2013.• Jesper Juul, <i>Half - real</i>, Cambridge Massachusetts USA, MIT Press, 2005.• Steven L. Kent, <i>The Ultimate History of Video Games</i>, New York USA, Three Rivers Press, 2001.• Манојло Маравић, <i>Тотална историја видео – игара</i>, Београд, Clio, 2022.
Ментор	Проф. др Марија В. Лојаница, ванредни професор Ужа научна област: Енглеска књижевност и култура Филолошко-уметнички факултет Универзитета у Крагујевцу
Место и датум	Крагујевац, 29.9.2022.
Потпис студента	