

UNIVERZITET CRNE GORE
FILOLOŠKI FAKULTET

UNIVERZITET CRNE GORE FILOLOŠKI FAKULTET			
11. 12. 2023.			
Broj	Prilog	Vrijeme	
03	1459/7		

VIJEĆU FILOLOŠKOG FAKULTETA

Odlukom Vijeća Filološkog fakulteta od 03. 07. 2023. godine imenovana je Komisija za ocjenu master rada pod nazivom *Evolucija naracije u video-igrama za djecu i mlade* kandida Vasilija Savića, Studijski program za srpski jezik i južnoslovenske književnosti, u sljedećem sastavu: doc. dr Svetlana Kalezić-Radonjić, mentorka, prof. dr Dušanka Popović, članica i prof. dr Dijana Vučković, članica.

Komisija Vijeću Filološkog fakulteta podnosi Izvještaj o ocjeni master rada.

IZVJEŠTAJ O OCJENI MASTER RADA

Master rad pod nazivom *Evolucija naracije u video-igrama za djecu i mlade* kandidata Vasilija Savića broji 102 strane i u skladu sa Pravilima studiranja na master studijama Univerziteta Crne Gore sadrži predgovor, osnovne informacije o kandidatu, sažetak na srpskom i engleskom jeziku i sadržaj, nakon čega slijede poglavlja: *Uvod, Istorija stonih igara, Osnove Dungeons & Dragons sistema, Uloga književnosti u proučavanju video-igara, Ludologija i pravo na autonomiju, Osobine igara uloga u virtuelnosti, Primjeri inovativnih igara uloga, Kolektivni kreativni odnosi, Uloga djece i mladih video-igrama, Zaključak i Literatura.*

Polazeći od pretpostavke da su se video-igre posljednjih decenija izdvojile kao fenomen koji je po broju korisnika i tržišnoj vrijednosti nadmašio filmsku i muzičku industriju zajedno, kandidat Vasilije Savić u svom master radu s pravom postavlja pitanje zbog čega naučna zajednica, posebno domaća, ignoriše njihov uticaj i domete. Iako se razlog tome jednim dijelom može pronaći u smjeni generacija, tehnološkom rakoraku i nedosljednoj upotrebi virtuelne infrastrukture među državama, naučna zajednica se tek posljednjih godina aktivirala u proučavanju video-igara, i to više sa društvenog, nego sa umjetničkog stanovišta. Budući da u video-igrama uvijek postoji narativno jezgro iz kojeg se priča razvija (zbog čega se veliki broj video-igara može smatrati evolutivnim nastavkom književnosti), pri čemu igrači nisu pasivni primaoci već aktivni sudionici u kreiranju narativnog sadržaja (zbog čega se prevazilaze raniji oblici naracije), kadidat Vasilije Savić je popunio naučnu prazninu na domaćem i regionalnom prostoru kao jedan od prvih proučavalaca ove teme.

U uvodnom poglavlju kandidat je precizirao predmet svog istraživanja, detaljno argumentujući njegovu opravdanost, ističući kao ključno pitanje relevantnost naratologije po estetiku video-igara. S obzirom na činjenicu da naracija u video-igrama nije statična struktura koja je potčinjena volji autora/kreatora, već da u njoj postoji mogućnost stvaranja i kombinovanja u okviru ponuđenih pravila i građe, te da se teži transhumanizmu kao krajnjem cilju, fenomen video-igara značajno mijenja komunikacionu strukturu na liniji pošiljalac-poruka-primalac.

U narednom poglavlju kandidat se bavi istorijskim aspektima društvenih igara proučavajući njihove prve oblike u antičkim vremenima, kompleksnost, kao i uvođenje varijabilnosti kroz ideju „šanse“ ili „sreće“, u čemu vidi opoziciju stanju ovozemaljske inercije i prдавnu želju čovjeka da ovlada životom, makar i virtuelnim, koji ga neće iznevjeriti.

U narednoj cjelini kandidat Savić proučava oblike stonih igara uz fokusiranje na *Dungeon & Dragons* sistem pravila. Objasnjavajući kako je došlo do kreacije sistema i šta on pretpostavlja, kandidat je eksplicirao način na koji spoljašnja kreacija hronotopa i određenih elemenata radnje pruža mogućnost igračima da sami kreiraju tok priče.

U poglavlju pod naslovom *Uloga književnosti u proučavanju video-igara*, Vasilije Savić ističe naratologiju kao metod za proučavanje dubinske strukture priče koja, kao takva, dozvoljava prevazilaženje jaza između različitih medija. U ovom poglavlju on predstavlja osnovne elemente naratologije i objašnjava zašto je baš ona neophodan most za razvoj naracije kroz različite oblike medija.

Ludologija i pravo na autonomiju donose mnoštvo podataka posvećenih ludologiji, naučnoj disciplini u razvoju – ovdje kandidat objašnjava njeno porijeklo, predmet proučavanja, kao i razlike u odnosu na druge forme proučavanja video-igara. Kao disciplina koja se bavi konceptom igračke teorije uključuje i proučavanje naracije, klasične elemente književne analize, kao i aspekte gejmplaja, interfejsa i optimizacije.

Poglavljje *Osobine igara u virtuelnosti* posvećeno je isticanju razlika između pravila i osobina stonih igara u odnosu na računarsku verziju tih sistema. Prelazak sa pravila stonih igara na sistem prvih RPG igara (eng. *role-play game*) donio je mnoge inovacije u kojima se naročito ističu FRP (eng. *fantasy role-play*) i CRPG (eng. *computer role-play game*). Ovo poglavljje donosi i analizu konstitutivnih elemenata igara kao što su: okvirna priča, format, likovi, endžin (sistemska potpora), implementacija raznih interaktivnih elemenata poput inserata (eng. *cut scene*), sinematika i skriptovanih događaja (eng. *scripted events*). Takođe, u njemu se posebna pažnja posvećuje elementima unapređenja tehnologije i prelaska sa dvodimenzionalne

strukture igre na trodimenzionalnu, kao i korišćenje vokalizovane potpore tekstu u ostvarenjima.

U segmentu *Primjeri inovativnih igara* kandidat Vasilije Savić bavi se analizom više igara uloga koje se smatraju glavnim predstavnicima ovog žanra. U pitanju su poznata ostvarenja *Planescape: Torment* (Black Isle Studios, 1999), *Pillars of Eternity* (Obsidian Etnertainment, 2015) i *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019) uz osvrt na *Witcher* serijal (CD project Red 2007-2016) kao i novi vid interaktivnog filma/igre kroz analizu djela *Death Stranding* (Kojima productions 2019). Takođe, kandidat je analizirao i formu promjene naracije od inicijalnih ostvarenja, koja su pružala igračima sasvim malo slobode u kreaciji fabule, do onih u kojima su apsolutno samostalno mogli da biraju razvojni tok priče koji može da ima beskonačno mnogo potencijalnih varijanti, pri čemu je, kao i u stvarnom životu, neizvjesnost bila prateći dio svakog izbora igrača.

Ističući da je u stvaranju video-igara presudan kolektivni trud, kandidat u poglavlju *Kolektivni kreativni odnosi* objašnjava višestani pristup u kreiranju, koji je u kranjem neodvojiv od konačnog suda o kvalitetu ponuđene priče. Kolektivni trud nudi snažniju viziju i realizaciju krajnjeg produkta pri čemu se detaljno sagledava odnos između pisaca video-igara i ostalih članova razvojnog tima.

U poglavlju *Uloga djece i mladih u video-igramama* predstavlja se više istraživanja u kojima se pokazuje različit uzrast generacija i način na koji učestvuju u konzumiranju video-igara, njihove karakteristike i međusobni uticaji jednih na druge. Takođe, kandidat se osvrće i na edukativni aspekt video-igara uz prikaz demografije trenutnih korisnika ovih ostvarenja i njihovo „starenje” sa novom kulturom. S obzirom na činjenicu da prema posljednjim istraživanjima na svijetu postoji preko tri milijarde igrača, ističe se način na koji video-naracija utiče ne samo na obrazovanje, već i na kreiranje percepcije generacija koje su stasavale pod njenim uticajem.

U posljednjem poglavlju kandidat se fokusirao na ciljeve rada, funkcije i promjene naracije kroz vrijeme, izvore i uslove koji su uzrokovali trenutno stanje video-igara i potencijalne pravce daljeg razvoja. U njemu takođe objašnjava i dublje, filozofske implikacije koje su dovele do ovog vida virtuelnog miljea u kojem učestvuje ogroman broj ljudi. Posebno zanimljiv segment predstavlja činjenica da je zaključak podijeljen na dvije cjeline (opšti i lični osvrt), u čemu kandidat svjesno odstupa od uobičajene prakse da se ne unose lični razlozi u odabir teme. Moglo bi se reći da je, i pored toga što Vasilije Savić superiorno vlada poznavanjem materije uglavnom nepoznate širem auditorijumu kod nas, pri čemu koristi

naučnu aparaturu i vrlo sistematičan pristup, naročit kvalitet rada sadržan upravo u onim segmentima u kojima se dubokim, ličnim promišljanjima „razbija“ njegova stroga naučnost.

Koristeći metodu komparacije, kandidat je uporedio sličnosti i razlike između naracije u književnim djelima i video-igara. Metodom indukcije proučio je svaki pojedinačni vid igara i njihov uticaj od antike do modernog doba, dok je metodom dedukcije izveo zaključak ne samo o prenošenju uticaja sa jednog medija na drugi, moderniji, već i sistematsko inoviranje od starijeg sistema ka novom. Metodom analize, proučavanjem iteracija video-igara od klasičnih do modernih kandidat Savić je odredio evolutivnu prirodu naracije u ovom mediju u odnosu na književnost, budući da je naracija u video-igramama najčešće iskazana u vidu teksta, dijaloga ili audio-zapisa.

Rad je izuzetno dobro struktuiran, te omogućava duboko razumijevanje i onih čitalaca koji uopšte nisu upućeni u datu materiju. Kombinacija naratologije i ludologije, te povezivanje književnih i kulturno-sociološko-psiholoških fenomena, čini ovaj rad pravim primjerom interdisciplinarnog proučavanja.

Literatura sadrži sve reference uključujući i primarni predmet proučavanja (video igre *Disco Elysium*, *Pillars of Eternity* i *Planescape: Torment*), te 48 djela sekundarne literature zajedno sa elektronskim publikacijama. Popis svjedoči da je u osnovi cjelokupnog istraživanja solidno proučavanje i poznavanje sekundarne literature u svim posebnim oblastima kojima se kandidat bavio. Budući da je posebno otežavajuću okolnost predstavljala činjenica da gotovo ne postoji sekundarna literatura na našem jeziku u vezi s ovom temom, kandidat je bio prinuđen da mahom koristi literaturu na engleskom jeziku.

U pojedinačnim poglavljima, kao i u cjelini rada koji je predmet ove ocjene, njegov autor, Vasilije Savić, dokazao je da posjeduje znanja iz naratologije, teorije književnosti, ludologije, kulturologije, sociologije i psihologije, te da je ovladao analitičkim i sintetičkim metodama koje se dominantno koriste u humanističkim i društvenim naukama. Posebno ističemo intermedijalni dar autora da povezuje činjenice iz različitih disciplina, konkretizuje, rezimira u svrhu donošenja zaključaka, kao i da zaključke formuliše jasno i precizno. Takođe, autorov specifičan stil koji objedinjuje naučni i književni pristup, te mnoštvo originalnih, ličnih zapažanja, izdvajaju ovaj rad kao svjež i inovativan i u tom segmentu.

Master rad *Evolucija naracije u video-igramama za djecu i mlade* kandidata Vasilija Savića značajan je i originalan doprinos razumijevanju problematike pripovijedanja u kulturnom žanru kompjuterskih igara, koji je nakon četrdeset godina prilično tihe evolucije konačno prepoznat kao socijalni i estetski fenomen velikih razmjera koji se mora uzeti za

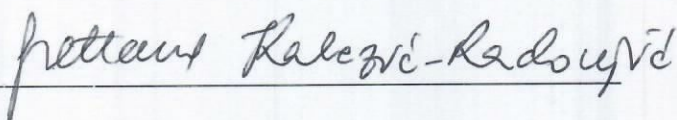
ozbiljno. Ovaj rad predstavlja prvi naučni doprinos na ovu temu u Crnoj Gori i jedan od rijetkih u regionu, što uvećava njegovu vrijednost.

Imajući u vidu sve navedeno u ovom izvještaju, Komisija smatra da je ovaj master rad studiozno istražio, analitički osvijetlio i koherentno obradio temu, zbog čega sa velikim zadovoljstvom predlaže Vijeću Filološkog fakulteta da izvještaj prihvati i odobri javnu odbranu master rada kandidata Vasilija Savića.

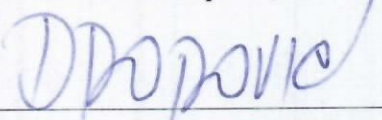
Nikšić, 8. 12. 2023.

KOMISIJA

Doc. dr Svetlana Kalezić-Radonjić, mentorka



Prof. dr Dušanka Popović, članica



Prof. dr Dijana Vučković, članica

