УНИВЕРЗИТЕТ У БЕОГРАДУ – ФИЛОЛОШКИ ФАКУЛТЕТ

Докторске академске студије

ИЗВЕШТАЈ КОМИСИЈЕ ЗА ОЦЕНУ НАУЧНЕ ЗАСНОВАНОСТИ ТЕМЕ ДОКТОРСКЕ ДИСЕРТАЦИЈЕ

Кандидат

мср Стефан Алидини

Радни наслов теме докторске дисертације

Могућност примене књижевних теорија на тумачење видео игара

Предложени ментор

проф. др Дуња Душанић

I ПОДАЦИ О КОМИСИЈИ ЗА ОЦЕНУ НАУЧНЕ ЗАСНОВАНОСТИ ТЕМЕ

1.1. ДАТУМ И ОРГАН КОЈИ ЈЕ ИМЕНОВАО КОМИСИЈУ

Одлуком бр. 1107/1 донетом дана 26.4.2023. Наставно-научно веће Филолошког факултета Универзитета у Београду образовало је, уз сагласност предложених чланова, Комисију за оцену научне заснованости теме докторске дисертације докторанда мср Стефана Алидинија под насловом „Могућност примене књижевних теорија на тумачење видео игара".

1.2. САСТАВ КОМИСИЈЕ ЗА ОЦЕНУ НАУЧНЕ ЗАСНОВАНОСТИ ТЕМЕ

1. ПРЕДСЕДНИК КОМИСИЈЕ
   Име и презиме: проф. др Ана Коларић
   Звање: ванредни професор
   Ужа научна област: наука о књижевности
   Датум избора у звање: 30.11.2021.
   Установа на којој је запослен: Филолошки факултет Универзитета у Београду

2. ЧЛАН КОМИСИЈЕ
   Име и презиме: др Биљана Митровић
   Звање: научни сарадник
   Ужа научна област: теорија драмских уметности, медија и културе
   Датум избора у звање: 30.9.2019.

Установа на којој је запослен: Институт за позориште, филм, радио и телевизију Факултета драмских уметности у Београду

3. ЧЛАН КОМИСИЈЕ

Име и презиме: проф. др Манојло Маравић
Звање: ванредни професор
Ужа научна област: теорија медија
Датум избора у звање: 25.11.2021.
Установа на којој је запослен: Академија уметности Универзитета у Новом Саду

II ОЦЕНА ПОДОБНОСТИ КАНДИДАТА ЗА ИЗРАДУ ДИСЕРТАЦИЈЕ

2.1. БИОГРАФИЈА КАНДИДАТА

Стефан Алидини (21.12.1993, Београд) докторанд је на Филолошком факултету у Београду, где и живи. Завршио је Филолошку гимназију у Београду (одељење за енглески језик). Основне академске студије на Катедри за општу књижевност и теорију књижевности Филолошког факултета у Београду завршио је 2016, а мастер академске студије из науке о књижевности на истом факултету 2017. године. Током студија учествовао је у раду неформалног студентског удружења Клуб 128 као модератор и предавач. Учествовао је на више међународних скупова и конференција. Био је један од организатора конференција СВИ и СВИ 2, првих научних скупова у региону посвећених проучавању видео игара. Пише есеје, предговоре, приказе и научне радове од 2015. године, из теорије књижевности, теорије књижевне историје, модерне прозе, студија универзитета, теорије и тумачења видео игара. Преводилац је више десетина књига популарне и дечје литературе на српски и енглески језик, а поред тога преводи есеје и поезију. Већ неколико година ради у локалној IT заједници, где текстовима, предавањима и програмским активностима ради на спајању културе и технологије.

2.2. БИБЛИОГРАФИЈА КАНДИДАТА

Прикази, студије, предговори:

1. Алидини, Стефан. „Смисао ироније и трансформација поетике реализма у делима Виљема Текерија", стр. 5–27, у: *Вук и јагње.* Превео Милан Милошевић. Бањалука: Бесједа, 2018.
2. Алидини, Стефан. „Последња *Песма о мени*: 'Опседнут сећањем' Харолда Блума", стр. 353-357, у: *Књижевна историја*, год. LII бр. 171, Београд, 2020., 2020. doi:10.18485/kis.2020.52.171.19
3. Alidini, Stefan. „Ariosto i epska tradicija", str.1–21, u: *Bijesni Rolando*, preveo Dragiša Stanojević. Priredili Milan Milošević i Stefan Alidini. Banjaluka: Besjeda, 2022.

Приређене књиге:

1. Ariosto, Lodoviko. *Bijesni Rolando*, preveo Dragiša Stanojević. Priredili Milan Milošević i Stefan Alidini. Banjaluka: Besjeda, 2022.

Научни радови:

1. Alidini, Stefan. „Beogradska opšta književnost i komparatistika u odnosu prema svetskim kretanjima”, str. 39–71, u: *K. : časopis za književnost, književnu i kulturalnu teoriju*, god. XIII, br. 12. Zagreb, 2015.

2. Alidini, Stefan. „Zašto su i kako važne video igre? ”, str. 307–342 u: *Reč. Časopis za književnost i kulturu, i društvena pitanja,* br. 86/32, Beograd, 2016.

3. Alidini, Stefan. „Istinitost književnosti u književnoistorijskom postupku Franka Moretija”, str. 43–69 u: *Anali Filološkog fakulteta*, Vol. 31, No. 2. Beograd, 2019. doi:10.18485/analiff.2019.31.1.3

4. Alidini, Stefan. „The Masculine Code: Structures of Masculinity in William Golding’s Lord of the Flies”, pp. 213–227, in: *Belgrade English Language and Literature Studies: BELLS90 Proceedings*, Vol. 2, Belgrade, 2020. doi:10.18485/bells90.2020.2.ch16

5. Alidini, Stefan. „Vašar taštine i Lomača taština: prolegomena za poetiku neorealizma”, str. 415–433, у: *Filolog, časopis za jezik, književnost i kulturu*, br. 21, Banja Luka, 2020. doi:10.21618/fil2021415a

6. Алидини, Стефан. „Бити ил не бити – Шекспир и видео игре”, стр. 281–302, у: *Култура*, бр. 168, Београд, 2020. doi:10.5937/kultura2068281A

7. Dušanić, Dunja i Alidini, Stefan. „Transmedijalna naratologija u proučavanju video igara: narativ u doba gejminga”, str. 161–181, u: *Digitalni horizonti kulture, umetnosti i medija*, ur. Milena Dragićević Šešić, Tatjana Nikolić. Beograd: Fakultet dramskih umetnosti, 2021.

8. Alidini, Stefan i Dušanić, Dunja. „Storiplejing: narativna kompetencija u gejmingu”, str. 85–97, u: *Studije video igara: Nova interdisciplinarna naučna oblast.* Novi Sad: Akademija umetnosti, 2022.

III ОЦЕНА ПОДОБНОСТИ ПРЕДЛОЖЕНОГ МЕНТОРА

Име и презиме ментора: проф. др Дуња Душанић
Звање: ванредни професор
Датум избора у звање: 12.7.2022.
Установа на којој је запослен: Филолошки факултет Универзитета у Београду
Ужа област научно-истраживачког рада: наука о књижевности

Радови ментора из уже научне области којој припада тема предложене дисертације (најмање пет радова):

1.	Дуња Душанић, „Шта је данашња наратологија? ”, *Књижевна историја,* св. 53, бр. 173 (2021), 213-230.
2.	Stefan Alidini i Dunja Dušanić, „Storiplejing: narativna kompetencija u gejmingu”, *Studije video-igara: nova interdisciplinarna naučna oblast*. Novi Sad: Univerzitet u Novom Sadu, Akademija umetnosti, 2022, 85-98.
3.	Dunja Dušanić i Stefan Alidini, „Transmedijalna naratologija u proučavanju video-igara: narativ u doba gejminga”, *Digitalni horizonti kulture, umetnosti i medija.* Ur. Milena Dragićević Šešić i Tatjana Nikolić. Beograd: Institut za pozorište, film, radio i televiziju Fakulteta dramskih umetnosti i CLIO, 2021, 161-181.
4.	Dunja Dušanić i Biljana Mitrović, „Pripovedanje sećanja: narativne umetnosti u službi

	komemoracije Prvog svetskog rata (2014−2019)", *Transmedijalno pripovedanje i digitalno mapiranje : istorija, sećanje, identitet/Transmedia Storytelling and Digital Mapping: History, Memory, Identity*. Edited by/ Uredile Nevena Daković, Ksenija Radulović, Ljiljana Rogač Mijatović. Beograd: Fakultet dramskih umetnosti, Institut za pozorište, film, radio i televiziju, 2021, 111-129.
5.	Дуња Душанић, „Фикционалност приповедања у првом лицу", *Анали Филолошког факултета,* бр. 24, св. II, 2012, 243-264.

IV ОЦЕНА ПОДОБНОСТИ ПРЕДЛОЖЕНЕ ТЕМЕ ДИСЕРТАЦИЈЕ

4.1. ФОРМУЛАЦИЈА НАСЛОВА ТЕМЕ

Комисија закључује да је радни назив тезе „Могућност примене књижевних теорија на тумачење видео игара" прикладан и да добро приказује суштину предложене теме истраживања.

4.2. ПРЕДМЕТ ИСТРАЖИВАЊА

Предмет предложене докторске дисертације је испитивање могућности и сврсисходности примене књижевних теорија на тумачење видео игара, схваћених као нова приповедна форма и „десета уметност".

Кандидат полази од идеје да су видео игре јединствен културни феномен, који повезује обележја традиционалних медија (вербалних, визуелних и аудио-визуелних) и уметничких пракси (ликовних, фотографских, књижевних, филмских, музичких, позоришних и перформативних). Схватајући видео игру као слојевиту структуру чији су елементи носиоци различитих функција које се у новом – дигиталном – окружењу мењају и еволуирају, он пледира за ново, нијансиранije разумевање видео игара него што је то до сада био случај. Кандидат сматра да је такво разумевање могуће ако се методолошки увиди студија игара (*game studies*) ставе у дијалог са теоријама тумачења сложених значењских структура елаборираним у протеклих сто година у оквиру науке о књижевности.

Захваљујући својој мултимедијалности видео игре су досад привукле пажњу како графичких дизајнера и програмера тако и историчара културе, филозофа, музиколога, драматурга, теоретичара филма и медија, који су се бавили њиховим различитим аспектима: од утицаја интерактивности на когнитивне способности играча, преко улоге правила и механике игре у конституисању приче, до улоге музике у игри и доживљаја играња као „културног процеса". Кроз теорију прозе, односно наратологију, теорија књижевности већ је допринела овим расправама. Наиме, како кандидат подсећа, деведесетих година прошлог и почетком овог века у оквиру студија игара распламсао се сукоб између тзв. лудолошке и наратолошке струје, који се тицао природе видео игара. У најзаоштренијем виду, лудолози су суштину игре видели у усвајању правила и механици, верујући да су процеси који руководе играма оно што је суштински ново и другачије у њима, док су наратолози сматрали да се видео игре најпре остварују као приче, које с осталим облицима приповедања (наративна проза, драма, филм, телевизијске серије) имају много тога заједничког, како на нивоу структуре тако и на нивоу доживљаја реципијента. Један од циљева ове тезе је и да се допринос досадашњих наратолошких приступа, како класичних тако и посткласичних, преиспита, и то не само кроз поређење с дометима лудолошких анализа већ и кроз поређење с другим књижевнотеоријским приступима. За разлику од досадашњих књижевнотеоријских студија видео игара, ова дисертација премешта фокус истраживања с наратологије видео игара на друге приступе потекле из теорије књижевности, који се кандидату чине занимљивијим и подеснијим за

разумевање видео игара. Неке од тих приступа он помиње у предлогу дисертације (семиотика, теорија рецепције, формализам, нова критика, феминизам, постколонијална критика и *queer* теорија), док се други (рецимо, студије маскулинитета) назиру из приложене библиографије.

Према мишљењу кандидата, досадашњим анализама видео игара недостаје озбиљније разматрање начина на који се у играма конституише значење. Многи критички и теоријски приступи елаборирани у оквиру науке о књижевности имају амбицију да омогуће разумевање комплексних значењских структура и да осветле њихове различите аспекте. Поливалентност таквих приступа значи да се критички апарати разних, понекад и међусобно супротстављених интерпретативних модела, могу применити на видео игре, пружајући нове увиде. Имајући у виду да су књижевне теорије већ показале широку примењивост на различите садржаје и медије, од слике, стрипа, филма и серије, па све до самих видео игара, једно од главних питања које ово истраживање покреће јесте да ли књижевне теорије могу да допринесу одговорима на низ питања која су тренутно у жижи научне дебате – питањима како видео игре производе значење, како се оно што приказују или оно што се игра може разумети, какву улогу у томе играју традиционални приповедни и структурни елементи, а какву елементи интерактивности или (у)познавање правила игре, какав је однос између медијских слојева унутар видео игара, јесу ли видео игре уметност и, ако нису, могу ли то постати. С друге стране, нема сумње да је критички апарат студија игара значајан за тумачење видео игара. Познавањем и поређењем начина на које се ова дисциплина бавила појединим проблемима и како су одређени појмови већ у њу пресађени из књижевне теорије, може се стећи потпунија слика о томе како студије игара тренутно приступају књижевним теоријама. Овакво поређење омогућава да се увиде слични или сродни појмови, као и различити појмови међу којима би се могла успоставити паралела. Његов циљ је да се лакше уоче који су концепти студија игара заправо корисни за тумачење, за које постоји, а за које нема бољег књижевнотеоријског еквивалента, и супротно – на којим тачкама књижевнотеоријски појмови тумачење отежавају или одводе у погрешном правцу. Тиме би се, сматра кандидат, дао нов поглед како на студије игара, њихове преокупације и интересовања, тако и кључна места на којима би књижевне теорије могле допринети овој младој дисциплини.

Коначно, још један битан аспект овог рада чине интерпретације игара које ће у склопу истраживања бити понуђене као примери за различите теоријске приступе. Игре попут *Mass Effect*, *Red Dead Redemption, GTA*, *Star Wars: Knights of the Old Republic*, *Half-Life, Tomb Raider, Planescape: Torment, Gothic, The Witcher*, и друге, различите су по темама, ликовима, генерацијама, жанровима, а често се издвајају и по различитим аспектима гејмплеја. Пошто су многе имале и наставке, то пружа могућност да се поједине игре сагледају и испитају са становишта еволуције серијала. Интерпретације су значајне из неколико разлога – најпре зато што се на тај начин најпластичније приказују преимућства одређеног теоријског апарата, а потом и зато што се интерпретацијама изграђује канон и указује на естетичку вредност појединих видео игара. Другим речима, предложено истраживање има амбицију и да одговори на одређена теоријска питања, али и да индиректно сугерише својеврсни канон видео игара, као још један вид испитивања њихове уметничке вредности.

Комисија закључује да предложени предмет истраживања својом сложеношћу, релевантношћу и актуелношћу испуњава захтеве докторске дисертације.

4.3. ОСНОВНЕ ХИПОТЕЗЕ

Дисертација се темељи на неколико кључних хипотеза:

1) Основна хипотеза је да су видео игре нова уметничка форма и да многе од њих поседују сложене смисаоне и значењске структуре које примена различитих појмова, приступа и метода елаборираних у оквиру теорије књижевности може расветлити.

Будући да се уметнички статус видео игара често доводи у питање, дисертација једним делом указује на могућност разрешења тог проблема. Ако су технике, поступци и структуре видео игара упоредиве с другим наративним уметностима (пре свега, с књижевношћу, позориштем и филмом), ако видео игре своју поруку исказују кохерентно и у чину комуникације успевају да пренесу одређени смисао, ако таква порука није пролазна афектација, већ указује на неки дубљи друштвени, политички, етички или естетички проблем, најзад, ако оне реципијентима пружају особено, естетско задовољство, онда такве структуре поседују многа обележја која традиционално доводимо у везу с уметничким делима. Кандидат сматра да примена различитих књижевних теорија у тумачењу видео игара може да укаже на присуство оваквих елемената у појединим играма и помогне да се оно прецизније опише.

2) Друга хипотеза јесте да се одабраним приступом може обогатити разумевање видео игара и указати на њихов потенцијал, али и доћи до релевантних интерпретација њиховог значења.

Ослањајући се на претходну хипотезу, овај рад заступа становиште да сврсисходност књижевних теорија бар делимично почива на њиховој примењивости, али и да нешто слично важи за саме видео игре. Једно од полазишта дисертације је да је за одбрану тезе да су видео игре уметност подједнако значајно да се покаже да игре фигурирају као важни и утицајни културни артефакти, који имају капацитет да коментаришу и преиспитују свет, поред тога што спадају међу популарне медије масовне културе. Но, да би се указало на уметнички квалитет видео игара, неопходно је указати на њихово значење, тачније, указати на могућност да се поједине видео игре могу смислено и аргументовано протумачити.

3) Трећа хипотеза на коју се дисертација ослања јесте да овакво испитивање видео игара може да обогати и саму књижевну теорију.

На најширем плану, дисертација тежи да укаже на потенцијал који нови медији и нове уметничке праксе имају за науку о књижевности. Пословични сутон хуманистике, оличен у опадању интересовања за књижевне и друге студије, представља тек највидљивији вид дубље кризе. Он можда привлачи пажњу, али иза њега стоји наизглед нерешив проблем све веће ирелевантности књижевности у широј култури. Претпоставке о неком решењу обично полазе од сужавања предмета истраживања, специјализацији или неком виду комбиновања или интердисциплинарности, за које се верује да могу дисциплину у кризи учинити привлачнијом. У том контексту, овај рад има сасвим друкчије полазиште, јер применом књижевнотеоријских метода на друге медије жели да те методе реактуализује, односно да поново истакне њихову вредност као органона за разумевање и нових и старих приповедних структура. Ако је књижевна грађа својевремено послужила као полигон за афирмацију различитих теоријских струја које су претендовале на шири културни значај, онда нема разлога зашто и обрнуто не би могло бити тачно.

Комисија закључује да су хипотезе на којима се дисертација заснива релевантне за предложено истраживање и адекватно формулисане.

4.4. ЦИЉ ИСТРАЖИВАЊА И ОЧЕКИВАНИ РЕЗУЛТАТИ

Циљ докторске дисертације *Могућност примене књижевних теорија на тумачење видео игара* је да се испитају интерпретативни капацитети различитих књижевних теорија на пољу тумачења видео игара, као и импликације које таква примена може имати на предмет и средство тумачења. Испитивање примењивости књижевних теорија изван уско схваћеног вербалног медија има циљ да укаже на значај књижевних теорија и да нагласи њихову актуелност, упркос кризи хуманистике, док се истовремено, са стране видео игара, применом

књижевнотеоријског апарата указује на њихову значењску сложеност и, у неким случајевима, уметничку вредност. Коначни циљ истраживања је преиспитивање класичних граница науке о књижевности с једне, и видео игара као пуког производа за забаву и конзумацију, с друге стране.

У том контексту, један од очекиваних резултата овог рада је и формулисање новог погледа на старе књижевнотеоријске дилеме – уметности као поступка наспрам уметности као чина културне комуникације, или, друкчије речено, уметности као вештине преношења поруке наспрам уметности као игре моћи и поља идеолошког деловања. Стога је и један од пројектованих резултата истраживања изградња књижевнотеоријских аргумената за уметност видео игара и одбацивање предрасуда о њиховој културној вредности.

На ширем плану, главни пројектовани резултат дисертације је измештање дискурса о видео играма из уских оквира новинске критике и искорак ка темељнијем разумевању тога шта игре значе и како то значење преносе. Како промена дискурса може наступити само постепено и само ако за то постоје одговарајући услови, један од првих корака, са становишта овог истраживања, мора бити демонстрација практичне користи књижевнотеоријских и критичких приступа. Стога један од резултата овог рада треба да буду нова тумачења одабраних видео игара и то помоћу књижевнотеоријских појмова и метода, чиме би се у исти мах показало да је теоријски апарат вредан примене, као и да се у играма има шта тумачити.

Комисија закључује да су циљеви и очекивани резултати истраживања веома амбициозни, али оствариви под условом да се не схвате као ауторитативне тврдње већ као отварање расправе о могућности дијалога између студија игара и теорије књижевности (и, шире узев, друштвено-хуманистичких наука).

4.5. ПЛАН РАДА И МЕТОДЕ ИСТРАЖИВАЊА

Кандидат је у пријави дао следећи оквирни план, распоред поглавља и тема које ће бити обрађене у складу с доступним примерима видео игара:

1. Увод
2. Игра као свет
3. Игра као прича
4. Игра као естетски предмет
5. Игра као скуп правила
6. Игра као критика
7. Закључак – ка стварању смисла
8. Литература

Главне тезе и циљеви дисертације, методолошка образложења и преглед садржаја појединачних поглавља, биће представљени и образложени у уводу.

Прво поглавље бавиће се семиозом, посматрајући свет игре као сложен систем знакова, тј. семиосферу, где у различитим медијским регистрима долази до такмичења и сучељавања знакова. Полазећи од радова Умберта Ека, Јурија Лотмана и Ролана Барта, испитују се сложени регистри језичких, симболичких и културних знакова у видео играма и њихов утицај на разумевање и тумачење видео игара. У исто време, ова перспектива биће контрастирана са увидима посткласичне наратологије Мари-Лор Рајан, како би се преиспитали начини на које ова медијски сложена концепција посматра свет игре, као и начин на који то може да доведе до бољег разумевања игара. Истовремено, проблематика посебног света или простора игре биће расветљена и херменеутичким и феноменолошким приступом, разматрањем начина на који херменеутички круг кореспондира са појмом лудичког, магичног круга Јохана Хојзинге.

Испитаће се могућности тумачења које нуди херменеутичко и феноменолошко наслеђе Пола Рикера и Романа Ингардена, начини конституисања лиминалног простора игре схваћеног као нека врста транспоноване стварности, као и импликације које зачарани круг има по разумевање и функционисање значења видео игара.

У наредном поглављу, проблем приче у видео играма биће расветљен из неколико различитих углова. Најпре ће бити речи о увидима теоретичара преднаратолошке фазе, пре свега Вејну Буту, Францу Штанцлу и појединим радовима Романа Јакобсона и Симура Четмена, где ће се пре свега испитати могућности диференцијације језичких и других формалних структура и мапирања њихових могућих функција у склопу језика видео игара. После тога, фокус ће бити на радовима новијих наратолога (Јан-Ноел Тон, Мари-Лор Рајан), који су уједно и међу првима свесно укључили видео игре у своје разматрање. Подробније ће се испитати могућности посткласичне наратологије да пружи одговоре на онај низ питања која су покренула старија истраживања, али и она питања која су испитана у другим поглављима.

Следећа целина биће посвећена испитивању игара као естетског предмета ослањајући се на радове Јана Мукаржовског, као и на интерпретативне могућности пажљивог читања (*close reading*), уз корективну примену когнитивних теорија. Комбинујући увиде појединих формалистичких (Виктор Шкловски, Јуриј Тињанов) и новокритичарских теоретичара (Клиент Брукс, Вилијам Емпсон, А.А. Ричардс) с увидима чикашке школе, уз контрастирање њиховог схватања поступка, онеобичавања, парадокса, апорије у преношењу значења у видео играма, указаће се на оне елементе који производе уметнички ефекат, и упућују на уметнички квалитет видео игара. Важну надопуну овој перспективи чине увиди теорије рецепције (Х.Р. Јаус, Волфганг Изер), пре свега због значаја улоге играча у процесу конституисања видео игре, као и сучељавање ове перспективе са увидима студија игара.

На ове проблеме наставља се наредно поглавље, које се бави применом формалистичког и рецепционистичког наслеђа из другог угла – реформулацијом односа између формалистичке теорије еволуције и хоризонта очекивања као начина разумевања улоге механике игре као конститутивног значењског елемента гејмплеја. Паралелно са овим увидима, нужну допуну представљају и феноменолошке и когнитивне теорије о процесу читања, као и увиди лудологије, које свака из свог угла покушавају да разумеју улогу индивидуалне свести у конституцији уметничког дела тј. видео игре, и начина на који се то дешава.

У следећем поглављу биће испитано на који начин игре усвајају или доводе у питање различите друштвене и политичке категорије – од родних стереотипа и улога, преко политичких и других дискурса моћи, на који начин се заснивају на доминантним политикама, а на који начин из њих могу да проговоре гласови субалтерног, или маргинализованог, и како разумевање или неразумевање ових регистара утиче на схватање значења видео игара. Ово поглавље ће се бавити и граничним и трансгресивним елементима игара, који на различите начине проблематизују сопствени медиј или форму или друге медије или форме. Користећи формалистичка, новокритичарска, херменеутичка и друга сочива, испитује се потенцијал игара да говоре о самима себи, изграде својеврсни метајезик, и критикују како сопствене праксе, тако и друге, и тако са другачијег становишта расветљавају поетичке одлике, праксе и узусе о којима је већ било речи у претходним поглављима.

Закључак ће сумирати основне тезе и резултате истраживања спроведеног у претходним поглављима и покушати да понуди аргументе за потенцијал књижевних теорија за даље тумачење видео игара, за њихово боље разумевање и промену дискурса. На крају, биће постављено и питање како отварање студија књижевности ка новим медијима може представљати прилику за ревитализацију дисциплине.

Комисија закључује да је предложени план рада прегледан и кохерентан.

4.6. ПРЕЛИМИНАРНИ СПИСАК ЛИТЕРАТУРЕ

Кандидат је приложио обиман списак литературе, који се састоји од ТЕКСТУАЛНИХ ИЗВОРА (237 студија, расправа и огледа из теорије књижевности и књижевне критике, студија видео игара, филозофије, социологије, психологије и других друштвенохуманистичких дисциплина, махом на енглеском језику) и ЛУДОГРАФИЈЕ (52 видео игре).

1. Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
2. ———. 'How We Became Postdigital: From CyberStudies To Game Studies'. In *Critical Cyberculture Studies*, edited by David Silver and Adrienne Massanari, pp. 37–47. New York: New York University Press, 2006.
3. ———. 'I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player'. In *From Literature to Cultural Literacy*, edited by Naomi Segal and Daniela Koleva, pp. 180–88. London: Palgrave Macmillan UK, 2014. https://doi.org/10.1057/9781137429704_13.
4. ———. 'Meta-Game Studies'. *Game Studies* 15, no. 1, July 2015.
5. ———. 'Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis'. Melbourne, 2003.
6. Abbot, H. Porter. *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.
7. Abrams, M. H. *A Glossary of Literary Terms*. Boston: Wadsworth, 2008.
8. Aguirre Quiroga, Stefan. *White Mythic Space: Racism, the First World War, and ›Battlefield 1‹*. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2022. https://doi.org/10.1515/9783110729306
9. Алидини, Стефан. „Бити ил не бити – Шекспир и видео игре", у *Култура*, бр. 168, стр. 281–302. Београд, 2020. doi:10.5937/kultura2068281A
10. Alidini, Stefan i Dušanić, Dunja. „Storiplejing: narativna kompetencija u gejmingu", u *Studije video igara: Nova interdisciplinarna naučna oblast.* str. 85–97. Novi Sad: Akademija umetnosti, 2022.
11. Alidini, Stefan. „Zašto su i kako važne video igre?", u *Reč, Časopis za književnost i kulturu, i društvena pitanja* 86/32, str. 304–42. Beograd: 2016.
12. Allen, Graham. *Intertextuality*. London: Routlege, 2000.
13. Alvermann, Donna E., and Margaret C. Hagood. 'Fandom and Critical Media Literacy'. *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 43, no. 5, pp. 436–46, 2000.
14. Arlt, Fabian and Arlt, Hans-Jürgen. *Gaming Is Unlikely: A Theory of Ludic Action*. Wiesbaden: Springer, 2023. doi:10.1007/978-3-658-39964-1
15. Arnhajm, Rudolf. *Vizuelno mišljenje*, preveo Vojin Stojić. Beograd: Univerzitet umetnosti, 1985.
16. Ash, James. *The Interface Envelope: Gaming Technology Power*. New York: Bloomsbury Academic, 2016.
17. Bachelard, Gaston. *The Flame of a Candle*, translated by Joni Caldwell. Dallas: The Dallas Institute Publications, 1988.
18. ———. *The Poetics of Space*, translated by Maria Jolas. Boston: Beacon Press, 1994.

19. ———. *Water and Dreams. An Essay On the Imagination of Matter*, translated by Edith R. Farrell. Dallas: The Dallas Institute Publications, 1999.

20. Bainbridge, William Sims. *Egods: Faith Versus Fantasy in Computer Gaming*. Oxford: Oxford University Press, 2013.

21. Bal, Mieke. 'Concept'. In *Travelling Concepts in The Humanities, a Rough Guide*, pp. 22–50. Toronto: University of Toronto Press, 2002.

22. Barthes, Roland. 'Introduction to the Structural Analysis of Narratives'. In *Narrative Theory. Critical Concepts in Literary AndCultural Studies*, edited by Mieke Bal, pp. 65–95. New York: Routlege, 2007.

23. ———. 'The Discourse of History'. In *The Rustle of Language*, translated by Richard Howard, pp. 127–40. Oxford: Basil Blackwell, 1986.

24. ———. 'The Reality Effect'. In *The Rustle of Language*, translated by Richard Howard, pp. 141–49. Oxford: Basil Blackwell, 1986.

25. ———. 'Writing the Event'. In *The Rustle of Language*, translated by Richard Howard, pp. 149–54. Oxford: Basil Blackwell, 1986.

26. Bečanović-Nikolić, Zorica. *Hermeneutika i poetika, teorija pripovedanja Pola Rikera*. Beograd: Geopoetika, 1998.

27. Bloom, Harold. *A Map of Misreading*. New York: Oxford University Press, 1975.

28. ———. *The Anatomy of Influence: Literature as a Way of Life*. Yale Unversity Press, 2011.

29. ———. 'The Necessity of Misreading'. *The Georgia Review* 55, no. 4. pp. 69–87, 2001.

30. ———. *The Western Canon. The Books and School of the Ages*. New York: Harcourt Brace & Company, 1994.

31. Blum, Harold. *Antitetička kritika: Teorija pesništva*, prevela Maja Herman-Sekulić. Beograd: Slovo ljubve, 1980.

32. Bogost, Ian. 'Game Studies, Year Fifteen: Notes on Thoughts on Formalism', in: *Game Studies*, 2 February 2015.

33. ———. *How To Do Things With Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.

34. ———. *Persuasive Games, The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007.

35. ———. *Unit Operations: An Approach To Video Game Criticism*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2006.

36. Booth, Wayne C. *The Rhetoric of Fiction*. Chicago: The University of Chicago Press, 1983.

37. Bosman Frank. *Gaming and the Divine: A New Systematic Theology of Video Games*. Routledge, 2019.

38. Brajović, Tihomir. *Teorija pesničke slike*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, 2000.

39. Brown, Harry J. *Videogames and Education*. London: M.E. Sharpe, 2008.

40. Bryson, Norman. 'Intertextuality and Visual Poetics'. *Style* 22, no. 2, pp. 183–93, 1988.

41. Bosman, Frank G. and van Wieringen, Archibald L.H.M.. *Video Games as Art: A Communication-Oriented Perspective on the Relationship between Gaming and the Art*. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2022. https://doi.org/10.1515/9783110731019

42. Burden, Michael, and Sean Gouglas. 'The Algorithmic Experience: Portal as Art'. *Game Studies* 12, no. 2, December 2012.

43. Callois, Roger. *Man, Play and Games*, translated by Meyer Barash. Urbana, IL: University of Illinois Press, 2001.

44. Castronova, Edward. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: The University of Chicago Press, 2005.

45. Condis, Megan. *Gaming Masculinity: Trolls Fake Geeks and the Gendered Battle for Online Culture*. Iowa City: University of Iowa Press, 2018.

46. Connell, Raewyn W. *Gender & Power*. Oxford: Polity Press, 1987.

47. ———. *Masculinities*. Berkeley: University of California Press, 2005.

48. Consalvo, Mia. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007.

49. Cooper-White, Pamela. 'Intersubjectivity'. In *Encyclopedia of Psychology and Religion*, edited by David A. Leeming, pp. 882–86. Boston, MA: Springer US, 2014. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-6086-2_9182.

50. Cowert, Rachel. *Video Games and Social Competence*. New York: Routlege, 2015.

51. Crane, Ronald Salmon. *Critics and Criticism: Ancient and Modern*. Reprint. Chicago: Univ. of Chicago Press, 1975.

52. De Man, Paul. *Allegories of Reading, Figural Language in Rousseau, Nietzsche, Rilke and Proust*. New Haven: Yale University Press, 1979.

53. ———. 'Autobiography as De-Facement'. *MLN* 94, no. 5, pp. 913–30, 1979.

54. Derrida, Jacques. *Of Grammatology, Corrected Edition*, translated by Gayatri Chakravorty Spivak. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

55. Domsch, Sebastian. *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. Berlin: de Gruyter, 2013.

56. Douglas, Mary. *Purity and Danger: An Analysis of the Concepts of Pollution and Taboo*. New York: Routlege, 2001.

57. Dowling, William C. *Ricoeur on Time and Narrative*. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 2011.

58. Draycott, Jane. *Women in Historical and Archaeological Video Games*. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2022. https://doi.org/10.1515/9783110724257

59. Duff, David. 'Intertextuality versus Genre Theory: Bakhtin, Kristeva and the Question of Genre'. *Paragraph* 25, no. 1, pp. 54–73, March 2002.

60. Duffett, Mark. *Understanding Fandom. An Introduction to the Study of Media Fan Culture*. London: Bloomsbury, 2013.

61. Dušanić, Dunja i Alidini, Stefan. „Transmedijalna naratologija u proučavanju video igara: narativ u doba gejminga", u: *Digitalni horizonti kulture, umetnosti i medija*, ur. Milena Dragićević Šešić, Tatjana Nikolić, str. 161–181. Beograd: Fakultet dramskih umetnosti, 2021.

62. Eco, Umberto. *The Open Work*, translated by Anna Cancogni. Cambridge: Harvard University Press, 1989.

63. Eck. Rickard Van. *Gaming and Cognition: Theories and Practice from the Learning Sciences*. Hershey: Information Science Reference; 2010.

64. Edwards, Tim. *Cultures of Masculinity*. New York: Routlege, 2006.

65. Eko, Umberto. *Granice tumačenja*, prevela Milana Piletić. Beograd: Paideia, 2001.

66. ———. *O književnosti*, prevela Milana Piletić. Beograd: Narodna knjiga – Alfa, 2002.

67. Erlich, Viktor. *Russian Formalism: History - Doctrine*. Berlin: De Gruyter Mouton, 2012. doi:10.1515/9783110873375.

68. Eskelinen, Markku. 'The Gaming Situation'. *Game Studies* 1, no. 1, July 2001.

69. Fagerholt, Erik, and Magnus Lorentzon. *Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*. Göteborg: Chalmers University of Technology, 2009.

70. Fish, Stanley. *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1980.

71. Fiske, John. *Understanding Popular Culture*. London: Routlege, 1989.

72. Flynn, Bernadette. 'Languages Of Navigation Within Computer Games.' *Proceedings of the Fifth International Digital Arts and Culture Conference*. Melbourne: 2003.

73. Fraj, Nortrop. *Veliki kod(eks): Biblija i književnost*, preveo Novica Milić. Beograd: Prosveta, 1985.

74. Frasca, Gonzalo. 'Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate That Never Took Place', pp. 92–99. Utrecht: 2014.

75. ———. *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*. Copenhagen: IT University of Copenhagen, 2007.

76. ———. 'Simulation Versus Narrative, Introduction to Ludology'. In *The Video Games Theory Reader*, edited by Mark J.P Wolf and Bernard Perron, pp. 221–37. New York: Routledge, 2003.

77. Fromme, Johannes. 'Computer Games as a Part of Children's Culture'. *Game Studies* 3, no. 1, May 2003.

78. Frye, Northrop. *Anatomija kritike*, prevela Giga Gračan. Zagreb: Naprijed, 1979.

79. Galloway, Alexander. *Gaming, Essays on Algorithmic Culture*. London: University of Minnesota Press, 2006.

80. Gavrilović, Zoran i Lukić, Sveta. (ur.) *Nova kritika*. Književni pogledi. Beograd: Prosveta, 1973.

81. Gardiner, Judith Kegan. 'Introduction'. In *Masculinity Studies and Feminist Theory: New Directions*, pp. 1–31. Columbia University Press, 2002.

82. Gee, James Paul. *What Videogames Have To Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

83. Genette, Gérard. *Palimpsests*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1997.

84. Genette, Gerard. *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

85. Gere, Charlie. *Digital Culture*. London: Reaktion Books, 2008.

86. Gibbons, William. 'Wrap Your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative, and Dystopia in Bioshock'. *Game Studies* 11, no. 3, December 2011.

87. Girard, Rene. *Violence and The Sacred*. New York: Continuum Books, 2005.

88. Glassie, Summer. '"Embraced Eternity Lately?": Mislabeling and Subversion of Sexuality Labels through the Asari in the Mass Effect Trilogy'. In *Rated M For Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, edited by Matthew Wysocki and Evan W. Lauteria, pp. 161–74. London: Bloomsbury Academic, 2015.

89. Goldstein, Joshua S. *War and Gender*. Cambridge: Cambridge University Press, 2005.

90. Goyet, Florence. *The Classic Short Story, 1870-1925*. Cambridge: Open Book Publishers, 2014.

91. Green, Amy M. *Storytelling in Video Games: The Art of the Digital Narrative*. Jefferson North Carolina: McFarland & Company Inc, 2018.

92. Gunkel, David J. *Gaming the System: Deconstructing Video Games Games Studies and Virtual Worlds*. Bloomington Indiana: Indiana University Press, 2018. doi:10.2307/j.ctv19x47b

93. Grufstedt, Ylva. *Shaping the Past: Counterfactual History and Game Design Practice in Digital Strategy Games*. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2022. https://doi.org/10.1515/9783110692488

94. Hamburger, Kate. *Istina i estetska istina*. Sarajevo: Svjetlost, 1982.

95. ———. *Logika književnosti*, preveo Slobodan Grubačić. Beograd: Nolit, 1976.

96. Hans, James S. 'Gaston Bachelard and the Phenomenology of the Reading Consciousness', pp. 315–27. In *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 35, no. 3, 1977.

97. Harvey, David. *The Condition of Postmodernity*. Cambridge, MA: Blackwell, 1997.

98. Heart, Casey. 'Sexual Favors: Using Casual Sex as Currency within Video Games'. In *Rated M For Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, edited by Matthew Wysocki and Evan W. Lauteria, pp. 147–60. London: Bloomsbury Academic, 2015.

99. Hjorth Larissa. *Games and Gaming: An Introduction to New Media*. Oxford: Berg, 2011.

100. Hocking, Clint. 'Ludonarrative Dissonance in Bioshock', 7 October 2007. https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

101. Hoedt, Madelon. *Narrative Design and Authorship in Bloodborne: An Analysis of the Horror Videogame*. Jefferson North Carolina: McFarland & Company, 2019.

102. Hol, Stjuart. 'Kome treba "identitet"?' *u Reč*, br. 64, str. 215–23. Decembar 2001.

103. Houghton, Robert. *Teaching the Middle Ages through Modern Games: Using, Modding and Creating Games for Education and Impact*. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2022. https://doi.org/10.1515/9783110712032

104. Hourigan, Ben. 'The Utopia of Open Space in Role-Playing Videogames'. Melbourne, 2003.

105. Howarth, William L. 'Some Principles of Autobiography'. In *Autobiography, Essays Theoretical and Critical*, edited by James Olson, pp. 84–114. Princeton: Princeton University Press, 1980.

106. Huizinga, Johan. *Homo Ludens, a Study of The Play-Element in Culture*. Boston: The Beacon Press, 1964.

107. Хусерл, Едмунд. *Предавања о феноменологији унутрашње временске свијести*, превео Часлав Д. Копривица. Нови Сад: Издавачка књижарница Зорана Стојановића, 2004.

108. Hutchinson, David. *Playing to Learn: Videogames in the Classroom*. London: Teacher Ideas Press, 2007.

109. Hutchinson, Rachael. 'Representing Race and Disability: Grand Theft Auto: San Andreas as a Whole Text'. In *Gaming Representation: Race, Gender and Sexuality in Video Games*, pp. 164–78. Indiana University Press, n.d.

110. Ijsseling, Samuel. 'Hermeneutics and Textuality: Questions Concerning Phenomenology'. *Research in Phenomenology* 9, pp. 1–16. 1979.

111. Ilić, Aleksandar. *Od forme do strukture: ruski formalizam/češki strukturalizam.* Beograd: Interprint, 2010.

112. Ingarden, Roman. *O književnom delu*, preveo Radoslav Đokić. Beograd: Foto Futura, 2006.

113. ———. *О сазнавању књижевног уметничког дела*. Превео Бранимир Живојиновић. Београд: Српска књижевна задруга, 1971.

114. Izer, Volfgang. ‘Proces čitanja. Jedan fenomenološki pristup.’ U *Nova čitanja*, ur. Zdenko Lešić, str. 141–58. Sarajevo: Buybook, 2003.

115. Jameson, Fredric. ‘Magical Narratives: On the Dialectical Use of Genre Criticism’. In *Modern Genre Theory*, pp. 167–93. London: Routlege, 2000.

116. Jaus, Hans Robert. *Estetika recepcije: izbor studija,* prevela Drinka Gojković. Beograd: Nolit, 1978. Književnost i civilizacija.

117. Jayemanne, Darshanna (ed.). *Gaming and the Arts of Storytelling*. Basel Switzerland: MDPI, 2019. https://doi.org/10.3390/books978-3-03921-232-3

118. Jenkins, Henry. *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.

119. ———. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. London: Routlege, 1992.

120. ———. ‘Transmedia 202: Further Reflections’, 31 July 2011.

121. Jenkins, Keith (ed.). *The Postmodern History Reader*. London: Routledge, 1997.

122. Jones, Steven E. *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*. New York: Routledge; 2008.

123. Кајзер, Волфганг. *Језичко уметничко дело*. Београд: Српска књижевна задруга, 1973. Књижевна мисао.

124. Kaler, Džonatan. *Teorija književnosti, sasvim kratak uvod*, Preveo Dragan Ilić. Beograd: Službeni glasnik, 2009.

125. Kallay, Jasmina. *Gaming Film: How Games Are Reshaping Contemporary Cinema*. Basingstoke: Palgrave Macmillan; 2013.

126. Kapell, Matthew (ed.). *The Play Versus Story Divide in Game Studies: Critical Essays*. Jefferson North Carolina: McFarland & Company Inc, 2016.

127. Knights, Ben. *Writing Masculinities: Male Narratives in Twentieth-Century Fiction*. London: Palgrave Macmillan, 1999.

128. Кољевић, Никола. *Теоријски основи Нове критике*. Београд: Просвета, 1967.

129. Kompare, Derek. ‘Fan Curators and the Gateways into Fandom’. In *The Routlege Companion to Media Fandom*, edited by Melissa A. Click and Suzanne Scott, pp. 107–14. New York: Routlege, 2018.

130. Константиновић, Зоран. *Увод у упоредно проучавање књижевности*. Београд: Српска књижевна задруга, 1984.

131. Kosa, Mehmet, and Ahmet Uysal. ‘Four Pillars of Healthy Escapism in Games: Emotion Regulation, Mood Management, Coping, and Recovery’. In *Game User Experience And Player-Centered Design*, edited by Barbaros Bostan, pp. 63–76. Cham: Springer International Publishing, 2020. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37643-7_4.

132. Krüger, Steffen. ‘*Facing Fanon*: Examining Neocolonial Aspects in *Grand Theft Auto V* through the Prism of the Machinima Film *Finding Fanon II*’. *Open Library of Humanities* 4, no. 1. 23 February 2018). https://doi.org/10.16995/olh.177.

133. Kücklich, Julian. ‘Literary Theory and Computer Games’. *Intersemiose*, no. II/04, pp. 1–22. 2013.

134. ———. ‘Perspectives of Computer Game Philology’. *Game Studies* 3, no. 1. May 2003.

135. Kunzelman, Cameron. *The World Is Born From Zero: Understanding Speculation and Video Games*. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2022. https://doi.org/10.1515/9783110719451

136. LaCapra, Dominick. ‘Trauma, Absence, Loss’. *Critical Inquiry* 25, no. 4, pp. 696–727. 31 August 2020.

137. ———. *Writing History, Writing Trauma*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014.

138. Lachmann, Renate. ‘Remarks on the Foreign (Strange) as a Figure of Cultural Ambivalence’. *Russian Literature* 36, no. 3, pp. 335–46. 1 October 1994. https://doi.org/10.1016/0304-3479(94)p3023-e.

139. Lahman, Renate. ‘Intertekstualnost: Pokušaji definisanja pojma’. *Polja*, no. 458, str. 103–11. 2009.

140. Lešić, Andrea. *Bahtin, Bart, strukturalizam*. Beograd: Službeni glasnik, 2011.

141. Levinson, Paul. *Digital McLuhan. A Guide to the Information Millenium*. New York: Routlege, 2001.

142. Linderoth, Jonas. ‘Animated Game Pieces. Avatars as Roles, Tools and Props’. Bergen, 2005.

143. Lindley, Craig A. ‘The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling’. edited by Frans Mäyrä, pp. 203–15. Tampere: Tampere University Press, 2002.

144. Lotman, J. M. *Semiosfera, u svetu mišljenja; Čovek-Tekst-Semiosfera-Istorija*. Novi Sad: Svetovi, 2004.

145. ———. *Struktura umetničkog teksta*. Beograd: Nolit, 1976.

146. Lotman, Jurij M. *Predavanja iz strukturalne poetike*, preveo Novica Petković. Sarajevo: Zavod za izdavanje udžbenika, 1970.

147. Luckhurst, Roger. *The Trauma Question*. New York: Routlege, 2008.

148. Maravić, Manojlo. *Totalna istorija video igara*. Beograd: Clio, 2022.

149. Marčetić, Adrijana. ‘Interdisciplinarna humanistika’. U: *O novoj komparatistici*, str. 107–40. Beograd: Službeni glasnik, 2015.

150. Mekluan, Maršal. *Gutenbergova galaksija: nastajanje tipografskog čoveka*, preveo Branko Vučićević. Beograd: Nolit, 1973. Književnost i civilizacija.

151. Haywood, Chris and Johansson, Thomas. (ed.) *Marginalised Masculinities. Contexts, Continuities and Change*. New York: Routlege, 2017.

152. Mayer-Schönberger, Viktor. *Delete: The Virtue of Forgetting in The Digital Age*. Princeton: Princeton University Press, 2009.

153. Mäyrä, Frans. ‘Getting into the Game: Doing Multidisciplinary Game Studies’. In *The Video Game Theory Reader 2*, edited by Bernard Perron and Mark J.P. Wolf, pp. 313–31. New York: Routledge, 2009.

154. McDivitt, Anne Ladyem. *Hot Tubs and Pac-Man: Gender and the Early Video Game Industry in the United States (1950s–1980s)*. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2020. https://doi.org/10.1515/9783110668575

155. Meinel, Dietmar. *Video Games and Spatiality in American Studies*. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2022. https://doi.org/10.1515/9783110675184

156. Menand, Louis. *The Marketplace of Ideas*. New York: W. W. Norton & Company, 2010.

157. Messerschmidt, James W. *Hegemonic Masculinity: Formulation, Reformation, and Amplification*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2018.

158. Мићић, Загорка. *Феноменологија Едмунда Хусерла*. Нови Сад: Књижевна заједница Новог Сада, 1988.

159. Miller, Daniel, and Heather A. Horst. ‘The Digital and the Human: A Prospectus for Digital Anthropology’. In *Digital Anthropology*, pp. 3–39. New York: Berg, 2012.

160. Miller, Kiri. *Jacking the Dial: Radio, Race, and Place in San Andreas*. *Playing Along*. Oxford University Press. Accessed 28 February 2021. https://oxford.universitypressscholarship.com/view/10.1093/acprof:oso/9780199753451.001.0001/acprof-9780199753451-chapter-2.

161. Mills, Dan. 'Explicit Sexual Content in Early Console Video Games'. In *Rated M For Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, edited by Matthew Wysocki and Evan W. Lauteria, pp. 75–101. London: Bloomsbury Academic, 2015.

162. Moranjak-Bamburać, Nirman. *Retorika tekstualnosti*. Sarajevo: Buybook, 2003.

163. Moretti, Franco. *Distant Reading*. London: Verso, 2013.

164. ———. *Graphs, Maps, Trees: Abstract Models for Literary History*. London: Verso, 2007.

165. ———. *Modern Epic: The World System From Goethe to Gabriel García Márquez*. London: Verso, 1996.

166. ———. *The Bourgeois: Between Literature and History*. London: Verso, 2013.

167. ———. *The Way of the World: The Bildungsroman in European Culture*. London: Verso, 1987.

168. Mitrović, Biljana. „Ludologija i naratologija - legenda o sukobu", u *Kultura br. 168*, str. 263–280. Beograd: Zavod za proučavanje kulturnog razvitka, 2020. http://dx.doi.org/10.5937/kultura2068263

169. ———. „Narativni identitet(i) teksta MMORPG video-igara" u *Studije filma i (ekranskih) medija: Srbija 3.0*, Nevena Daković (ur.), str. 219–233. Beograd: Filmski centar Srbije, 2019.

170. ———. „Studije video-igara: Janus teorije i prakse", u *Zbornik FDU*, br. 37, str. 59–72. Beograd: Fakultet dramskih umetnosti, 2020.

171. Myers, David. 'The Video Game Aesthetic: Play as Form'. In *The Videogame Theory Reader 2*, edited by Bernard Perron and Mark J.P. Wolf, 45–63. New York: Routlege, 2009.

172. Nakaya, Andrea C. *Thinking Critically: Video Games and Violence*. San Diego: ReferencePoint Press, 2014.

173. ———. *Video Games and Youth*. San Diego: ReferencePoint Press, 2014.

174. Newman, James. *Playing with Videogames*. New York: Routledge, 2008.

175. ———. 'The Myth of the Ergodic Videogame: Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames.' *Game Studies* 2, no. 1, July 2002.

176. ———. *Videogames*. New York: Routledge, 2004.

177. Oliver, Julian. 'Developers In Exile: Why Independent Game Development Needs an Island'. Melbourne, 2003.

178. O'Riordan, Kate. 'Gender, Technology, and Visual Cyberculture: Virtually Women'. In *Critical Cyberculture Studies*, edited by David Silver and Adrienne Massanari, pp. 243–57. New York: New York University Press, 2006.

179. Owen, David. *Player and Avatar*. Jefferson North Carolina: McFarland & Company Inc, 2017.

180. Page, Ruth and Thomas, Bronwen (eds.). *New Narratives. Stories and Storytelling in the Digital Age*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2011.

181. Palmer, Daniel. 'The Paradox of User Control'. Melbourne, 2003.

182. Petrov, Aleksandar (ur.). *Poetika ruskog formalizma*. Beograd: Prosveta, 1970. Biblioteka Književni pogledi.

183. Петковић, Новица. „Један осврт на формалистичко тумачење књижевног развоја и на његову разраду у савременој семиотици." ур. Предраг Палавестра. Београд: Српска академија наука и уметности, 1986. 93–103.

184. Petrović, Svetozar. *Priroda kritike*. Beograd: Fabrika knjiga, 2003.

185. Phillips, Maya. 'The Problem with Authors Writing Fan Fiction'. In *The Week*, 26 April 2019.

186. Prins, Džerald. *Naratološki rečnik*, prevela Brana Miladinov. Beograd: Službeni glasnik, 2011.

187. Quijano, Johansen. *The Composition of Video Games: Narrative, Aesthetics, Rhetoric, and Play*. Jefferson North Carolina: McFarland & Company Inc, 2019.

188. Ribnikar-Perišić, Vladislava. *Ruski formalizam i književna istorija*. Beograd: Predsedništvo Konferencije Saveza socijalističke omladine Jugoslavije, 1976.

189. Ričards, Ivor Armstrong. *Načela književne kritike*, preveli Nikola Koljević i Dušan Puvačić. Sarajevo: Izdavačko preduzeće Veselin Masleša, 1964.

190. Riker, Pol. *Vreme i priča*. Novi Sad: Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića, 1993.

191. Ruberg, Bonnie and Shaw, Adrienne (eds.). *Queer Game Studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.

192. Ruffino, Paolo. *Future Gaming: Creative Interventions in Video Game Culture*. London England: Goldsmiths Press, 2018.

193. Ryan, Marie-Laure. 'Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media'. *Game Studies* 1, no. 1, July 2001.

194. ———. 'Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology'. In *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, edited by Marie-Laure Ryan and Jan-Noël Thon, pp. 25–50. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014.

195. ———. 'The Interactive Onion. Layers of User Participation in Digital Narrative Texts'. In *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*, edited by Ruth Page and Bronwen Thomas, pp. 35–63. Lincoln: Nebraska University Press, 2011.

196. ———. 'Transmedial Storytelling and Transfictionality'. *Poetics Today* 34, no. 3, pp. 361–88, 2013.

197. Schallegger René Reinhold. *The Postmodern Joy of Role-Playing Games: Agency Ritual and Meaning in the Medium*. Jefferson North Carolina: McFarland & Company Inc, 2018.

198. Schrank, Brian. *Avant-Garde Videogames, Playing with Technoculture*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2014.

199. Schröter, Felix, and Jan-Noël Thon. 'Video Game Characters, Theory and Analysis'. *DIEGESIS* 3, no. 1, pp. 40–77. 2014.

200. Schulzke, Marcus. 'Moral Decision Making in Fallout'. *Game Studies* 9, no. 2, November 2009.

201. Scott Rigby, Richard M. Ryan. *Glued to Games - How Video Games Hold Draw Us In And Hold Us Spellbound*. Santa Barbara: Praeger, 2011.

202. Sihvonen, Tanja. *Players Unleashed!: Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011. https://doi.org/10.1515/9789048511983

203. Simons, Jan. 'Narrative, Games, and Theory'. *Game Studies* 7, no. 1. 2007.

204. Smith, Jonas Heide. *Plans And Purposes: How Videogame Goals Shape Player Behaviour.* Copenhagen: IT University of Copenhagen. 2006.

205. Spanos, Apostolos. *Games of History: Games and Gaming As Historical Sources*. Abingdon Oxon: Routledge, 2021.

206. Spivak, Gayatri Chakravorty. 'Can the Subaltern Speak?' In *Marxism and the Interpretation of Culture*, edited by Cary Nelson and Lawrence Grossberg, pp. 271–313. London: Macmillan Education, 1988.

207. Stanfill, Mel. *Exploiting Fandom. How the Media Industry Seeks to Manipulate Fans*. Iowa City: University of Iowa Press, 2019.

208. Starobinski, Žan. *Žan-Žak Ruso: Prozirnost i prepreka*. Novi Sad: Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića, 1991.

209. Стојановић, Драган. *Феноменологија и вишезначност књижевног дела: Ингарденова теорија опализације.* Београд: Вук Караџић, 1977.

210. Stone, Jon. *Dual Wield: The Interplay of Poetry and Video Games*. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2022. https://doi.org/10.1515/9783110719239

211. Storey, John. *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. London: Routlege, 2018.

212. ———. *Inventing Popular Culture: From Folklore to Globalisation*. Malden, MA: Blackwell, 2003.

213. Strinati, Dominic. *An Introduction to Theories of Popular Culture*. London: Routlege, 2004.

214. Strychacz, Thomas. *Dangerous Masculinities: Conrad, Hemingway, and Lawrence*. Gainesville: University Press of Florida, 2008.

215. Šutić, Miloslav (ur.). *Pesnička slika*. Beograd: Nolit, 1978.

216. Tavinor, Grant. *The Art of Videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.

217. Taylor, Laurie N. 'From Stompin' Mushrooms to Bustin' Heads: Grand Theft Auto III as Paradigm Shift'. In *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays*, edited by Nate Garrelts, pp. 115–25. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2006.

218. Taylor-Giles, Leanne. 'Player-Centred Design in Role-Playing Game Branching Dialogue Systems'. In *Game User Experience And Player-Centered Design*, edited by Barbaros Bostan, pp. 295–325. Cham: Springer International Publishing, 2020. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37643-7_13.

219. Toikkanen, Jarkko. 'Intermediality'. In *The Intermedial Experience of Horror: Suspended Failures*, pp. 32–42. Palgrave Macmillan, London, 2013. https://doi.org/10.1057/9781137299093_3.

220. Томашевски, Борис. *Теорија књижевности*. Београд: Српска књижевна задруга, 1972. Књижевна мисао.

221. Tosca, Susana. 'The Quest Problem in Computer Games'. Darmstadt: Fraunhofer IRB Verlag, 2003.

222. Tringham, Neil. *Science Fiction Video Games*. New York: CRC Press, 2015.

223. Vella, Daniel. 'No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime'. *Game Studies* 15, no. 1, July 2015.

224. Waszkiewicz, Agata. *Delicious Pixels: Food in Video Games*. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2022. https://doi.org/10.1515/9783110716603

225. Wallace, Martin. *Recent Theories of Narrative*. Ithaca: Cornell Univiersity Press, 1986.

226. Wesp, Edward. 'A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of "Narrative" Media'. *Game Studies* 14, no. 2, December 2014.

227. Whistance-Smith, Gregory. *Expressive Space: Embodying Meaning in Video Game Environments*. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2022. https://doi.org/10.1515/9783110723731

228. White, Hayden. *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1975.

229. ———. *The Content of the Form: Narrative Discourse and Historical Representation*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1987.

230. Wright, Esther. *Rockstar Games and American History: Promotional Materials and the Construction of Authenticity*. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg, 2022. https://doi.org/10.1515/9783110716610

231. Wysocki, Matthew. 'It's Not Just the Coffee That's Hot: Modding Sexual Content in Video Games'. In *Rated M For Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, edited by Matthew Wysocki and Evan W. Lauteria, pp. 194–209. London: Bloomsbury Academic, 2015.

232. Zimmerman, Eric. 'Gaming Literacy, Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century'. In *The Video Game Theory Reader 2*, edited by Bernard Perron and Mark J.P. Wolf, pp. 23–31. New York: Routlege, 2009.

233. Živković, Dragiša (ur.). *Rečnik književnih termina*. 2., dopunjeno izd. Beograd: Nolit, 1992. Biblioteka Odrednice.

234. Zuidervaart, Lambert. *Artistic Truth: Aesthetics, Discourse, and Imaginative Disclosure*. New York: Cambridge University Press, 2004.

235. Шкловски, Виктор. *О теорији прозе*. Превела Мирјана Грбић. Нови Сад: Издавачка књижарница Зорана Стојановића, 2015.

236. Šklovski, Viktor. *Uskrsnuće riječi*. Svijet suvremene stvarnosti, preveo Juraj Bedenicki. Zagreb: Stvarnost, 1969.

237. Штанцл, Франц. *Типичне форме романа*. Превела Дринка Гојковић. Нови Сад: Књижевна заједница Новог Сада, 1987.

Лудографија:

1. 2K Czech. *Mafia II Director's Cut*, version 1.0 Windows PC, 2K Games, 2010.

2. 2K Marin. *BioShock 2*, version 1.5 Windows PC, 2K Games, 2010.

3. *American McGee's Alice*, version 1.0, Windows PC, Electronic Arts, 2000.

4. Bethesda Game Studios. *Fallout 3 Game of the Year Edition*, Windows PC, Bethesda Softworks, 2008.

5. Bethesda Game Studios. *Fallout 4 Game of the Year Edition*, Windows PC, Bethesda Softworks, 2015.

6. Bethesda Game Studios. *The Elder Scrolls IV: Oblivion Game of the Year Edition Deluxe*, Windows PC, Bethesda Softworks, 2006.

7. Bethesda Game Studios. *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition*, Windows PC, Bethesda Softworks, 2011.

8. BioWare. *Dragon Age Origins Ultimate Edition*, Windows PC, Electronic Arts, 2009.

9. BioWare. *Mass Effect Legendary Edition*, Windows PC, Electronic Arts, 2007.

10. BioWare. *Star Wars Knights of the Old Republic Collection*, Windows PC, LucasArts, 2003.

11. Black Isle Studios. *Fallout 2*, version 1.02d Windows PC, Interplay Entertainment, 1998.

12. Black Isle Studios. *Planescape Torment Enhanced Edition*, Windows PC, Beamdog, 2017.

13. Blizzard Entertainment. *Diablo*, version 1.0, Windows PC, Blizzard Entertainment, 1996.

14. Blizzard Entertainment. *Diablo II*, version 1.14d Windows PC, Blizzard Entertainment, 2000.
15. CD Projekt RED. *The Witcher 2 Assassins of Kings Enhanced Edition*, Windows PC, CD Projekt RED, 2011.
16. CD Projekt RED. *The Witcher Enhanced Edition Director's Cut*, Windows PC, CD Projekt RED, 2007.
17. CD Projekt RED. *The Witcher III Wild Hunt Game of the Year Edition*, Windows PC, CD Projekt RED, 2015.
18. Demagog Studio. *Golf Club Wasteland*, version 1.0.4, Windows PC, Demagog Studio, 2021.
19. DMA Design. *Grand Theft Auto III*, version v1.1 Windows PC, Rockstar Games, 2002.
20. Foddy, Bennet. *Getting Over It with Bennet Foddy*, version 1.59, Windows PC, Steam, 2017.
21. Hangar 13. *Mafia III*, version 1.100 Windows PC, 2K Games, 2016.
22. Hangar 13. *Mafia: Definitive Edition*, version 1.0 Windows PC, 2K Games, 2020.
23. Harebrained Schemes. *Shadowrun Returns*, version 1.2.6, Windows PC, 2013.
24. Interplay Entertainment. *Fallout*, version 1.0 Windows PC, Interplay Entertainment, 1997.
25. InXile Entertainment. *Bard's Tale*. Windows PC, Vivendi Universal Games, 2004.
26. inXile Entertainment. *Wasteland 2*, version 1.3.0, Windows PC, Steam, 2014.
27. Irrational Games. *BioShock Infinite*, version 1.1 Windows PC, 2K Games, 2013.
28. Irrational Games. *BioShock*, version 1.1 Windows PC, 2K Games, 2007.
29. Lucas Pope. *Papers, Please*, version 1.2.70 Windows PC, Lucas Pope, 2013.
30. Maxis Software. *Spore*, version 1.5, Windows PC, Electronic Arts, 2008.
31. Obsidian Entertainment. *Fallout: New Vegas Ultimate Edition*, Windows PC, Bethesda Softworks, 2010.
32. Obsidian Entertainment. *Star Wars Knights of the Old Republic II The Sith Lords*, version 1.0b Windows PC, LucasArts, 2004.
33. Pendulo Studios and YS Interactive. *Blacksad: Under the Skin*, version 1.0 (build 2020-01-28), Windows PC, Microids, 2019.
34. Piranha Bytes. *Gothic 3 Forsaken Gods Enhanced Edition*, Windows PC, THQ Nordic, 2006.
35. Piranha Bytes. *Gothic II Gold Edition*, Windows PC, THQ Nordic, 2002.
36. Piranha Bytes. *Gothic*, version 1.08k Windows PC, THQ Nordic, 2001.
37. Quantic Dream. *Detroit: Become Human Digital Deluxe Edition*, Windows PC, Quantic Dream, 2019.
38. Rockstar North. *Grand Theft Auto IV Complete Edition*, Windows PC, Rockstar Games Inc, 2008.
39. Rockstar North. *Grand Theft Auto San Andreas*, version v3.00 Windows PC, Rockstar Games, 2005.
40. Rockstar North. *Grand Theft Auto V Premium Online Edition*, Windows PC, Rockstar Games, 2015.

41. Rockstar North. *Grand Theft Auto Vice City*, version v1.1 Windows PC, Rockstar Games, 2003.
42. Rockstar San Diego. *Red Dead Redemption 2*, Windows PC, Rockstar Games, 2019.
43. Sam Barlow Games. *Her Story*, version 1.3 Windows PC, Sam Barlow, 2015.
44. *South Park: The Stick of Truth*, version 1.0, Windows PC, Ubisoft, 2014.
45. Square Enix. *Life is Strange*, version 1.0 Windows PC, Square Enix, 2015.
46. Team Bondi. *L.A. Noire The Complete Edition*, Windows PC, Rockstar Games, 2011.
47. Troika Games. *Vampire: The Masquerade - Bloodlines*, version 10/26/2021 (patch 10) Windows PC, Activision, 2004.
48. Ubisoft San Francisco. *South Park: The Fractured but Whole*, version 1.0 Windows PC, Ubisoft, 2017.
49. Valve. *Half-Life 2 Complete Bundle*, Windows PC, Valve, 2004.
50. Valve. *Half-Life Complete Bundle*, Windows PC, Valve, 1998.
51. Valve. *Portal 2*, version 2.0 Windows PC, Valve, 2011.
52. Valve. *Portal Bundle*, Windows PC, Valve, 2007.

ZA/UM Studio. *Disco Elysium The Final Cut*, Windows PC, ZA/UM Studio, 2019.

V ЗАКЉУЧАК О ОЦЕНИ НАУЧНЕ ЗАСНОВАНОСТИ ТЕМЕ

Увидом у биографију и библиографију Комисија констатује да кандидат мср Стефан Алидини испуњава све услове за израду докторске дисертације.

Комисија констатује да др Дуња Душанић испуњава услове предвиђене Стандардима за акредитацију студијских програма докторских академских студија и сагласан је да за предложену тему буде ментор.

На основу свега наведеног о предмету, хипотезама, постављеним циљевима, методу рада и очекиваним резултатима, Комисија констатује да је предложена тема „Могућност примене књижевних теорија на тумачење видео игара" својом сложеношћу, актуелношћу и значајем за научну област којој припада подобна за израду докторске дисертације.

Комисија за оцену научне заснованости теме докторске дисертације предлаже Наставно-научном већу Филолошког факултета Универзитета у Београду да донесе одлуку о прихватању позитивног Извештаја о оцени научне заснованости теме „Могућност примене књижевних теорија на тумачење видео игара", коју је предложио кандидат мср Стефан Алидини, да за ментора именује др Дуња Душанић и да је, у складу са прописима, упути Већу научних области друштвено-хуманистичких наука Универзитета у Београду на разматрање.

ПОТПИСИ ЧЛАНОВА КОМИСИЈЕ:

1.

др Ана Коларић
председник Комисије

2.

др Биљана Митровић
члан Комисије

3.

др Манојло Маравић
члан Комисије