



Poslijediplomski sveučilišni studij
Književnost i kulturni identitet

Obrazac 1
Prijava teme doktorske disertacije

OPĆI PODATCI			
IME I PREZIME	Slaven Lendić		
Naziv studija	Poslijediplomski sveučilišni studij Književnost i kulturni identitet		
Matični broj	119		
Odobranje teme za stjecanje doktorata znanosti (staviti križić u polje)	<input checked="" type="checkbox"/> u okviru dokorskog studija	<input type="checkbox"/> izvan dokorskog studija	<input type="checkbox"/> po osnovi znanstvenih dostignuća
Ime i prezime majke i/ili oca			
Datum i mjesto rođenja			
Adresa			
Telefon / mobitel			
e-pošta			
ŽIVOTOPIS			
Obrazovanje (od novijega k starijem datumu)	<ul style="list-style-type: none">- 2020. – poslijediplomski doktorski studij „Književnost i kulturni identitet“, Filozofski fakultet u Osijeku- 2014. – PPDMI (pedagoško-psihološko obrazovanje), Filozofski fakultet u Osijeku- 2011. – 2014. – diplomski studij engleskog jezika i književnosti i filozofije- 2008. – 2011. – preddiplomski studij engleskog jezika i književnosti i filozofije- 2004. – 2008. – II. Jezična gimnazija u Osijeku- 1996. – 2004. – Osnovna škola „Mladost“ u Osijeku		



Poslijediplomski sveučilišni studij
Književnost i kulturni identitet

Obrazac 1
Prijava teme doktorske disertacije

Radno iskustvo (od novijega k starijem datumu)	<ul style="list-style-type: none">- (2021. – ...) Agent za unutrašnju kontrolu, DG DIGIT, Europska komisija, Bruxelles, Belgija- (2018. – 2021.) Administrativni asistent, DG INTPA, Europska komisija, Bruxelles, Belgija- (2017. – 2018.) Projektni asistent, Institut ILSI – International Life Science Institute, Bruxelles, Belgija- 2017. Prevoditelj (stažist), Vijeće Europske unije, Bruxelles, Belgija- Književni prevoditelj (2014. – (...))- Agent za korisničku podršku (2016.), Advanzia Bank/Transcom- Prevoditelj i instruktor poslovnog engleskog jezika (2015.), Born2Invest, Osijek
Popis radova	<ul style="list-style-type: none">- Comic Book Esthetics as a Literary Form in The Circular Creativity Process, 2022- Interpretation metamorphoses of the public and the private, 2016 (Ž. Senković i Slaven Lendić)- I pad je let, Ajahn Brahm, učitelj chana Goujun, Ljevak, 2022. (prijevod s engleskog jezika)- Slonica koja je izgubila sreću, Ajahn Brahm, Ljevak, 2016. (prijevod s engleskog jezika)- Ljubav s neba, Lorna Byrne, 2014. (prijevod s engleskog jezika, prvo izdanje)- Four: Priče o Različitima, 2015. Veronica Roth (prijevod s engleskog jezika)- Pobunjena, Veronica Roth, 2014. (prijevod s engleskog jezika)- Marketing Semiotics by Constantine Cyril the Philosopher: Glagolitic presentation of Christianity as a forerunner of contemporary marketing semiotics, 2009
Popis aktivnih sudjelovanja na kongresima	<ul style="list-style-type: none">- Sudjelovanje na međunarodnom studentskom simpoziju <i>130 godina Ive Andrića</i>, 13. travnja, 2022.
NASLOV PREDLOŽENE TEME	
Hrvatski	Etički aspekti suvremenih narativnih videoigara



Poslijediplomski sveučilišni studij
Književnost i kulturni identitet

Obrazac 1
Prijava teme doktorske disertacije

Engleski/njemački (za one koji žele da im se odobri pisanje doktorske disertacije na stranom jeziku)	
Jezik na kojem će se pisati disertacija	hrvatski jezik
OBRAZLOŽENJE TEME	
Sažetak na hrvatskom jeziku (maksimalno 1000 znakova s praznim mjestima)	<p>Rad će analizirati suvremene narativne videoigre iz perspektive izbora koje povremeno stavljaju pred igrača tijekom priče. Spomenuti izbori u videoigrama često vode i do različitih ishoda i završetaka priče. Razmotriti će se narativne i etičke implikacije pojave izbora u suvremenoj videoigri, kao i razlike među videoigrama prema načinu na koji, s više ili manje uspjeha, igraču predočuju i komuniciraju mogućnost izbora. Na korpusu postojeće teorijske literature, kao i korpusu od nekih utjecajnih i značajnih videoigara koje u sebi sadrže značajan faktor izbora, rad će predstaviti tipologiju videoigara s faktorom narativnog izbora s obzirom na način na koji je on predočen igraču, kao i narativnih posljedica koje slijede iz izbora.</p> <p>Uz klasičan teorijski i tekstualni pristup, rad će uključivati i slikovne prikaze i isječke (engl. <i>screenshotove</i>) iz pojedinih igara, dok će pri obrani rada biti prikazan i video esej.</p>
Sažetak na engleskom/njemačkom jeziku (maksimalno 1000 znakova s praznim mjestima)	
Uvod (maksimalno 2000 znakova s praznim mjestima)	
Videoigre su medij koji je postao popularan i poznat putem suvremenijih računalnih tehnologija koje je sa sobom donijelo kasnije 20. stoljeće. Kao narativni medij, videoigre su evoluirale tijekom druge polovice 20. stoljeća, osobito u vidu naracije i scenarija. Videoigre s višestrukim završecima i nelinearnim radnjama relativno su nova pojava unutar samog medija videoigara. Međutim, broj videoigara s višestrukim završecima i izborima raste, a takav otvoreniji pristup pri kreativnom pisanju scenarija za videoigre sve je prisutniji.	



Poslijediplomski sveučilišni studij
Književnost i kulturni identitet

Obrazac 1
Prijava teme doktorske disertacije

Vide igre s kompleksnim i slojevitim pričama koje imaju nekoliko različitih završetaka pred igrača neizbježno postavljaju izbor(e), na eksplicitan ili implicitan način. Spomenuti izbori u videoigrama često se odnose na specifične situacije ili nekakav slijed situacija unutar videoigre. Spomenute situacije često su upečatljive i vrlo dramatične, a obično uključuju u sebi nešto što osoba koja igra igru u životu još nije doživjela, osobito ukoliko je riječ o igrama koje tematiziraju ozbiljne teme poput rata, bliske borbe, sudbine drugih ljudi ili života i smrti nekog pojedinca. Igrač tako u odluku, koja je ponekad binarna, ali ponekad i ne, unosi svoje osobne etičke vrijednosti ili barem stječe spoznaje da o tim vrijednostima razmišlja drukčije nego do sada i preispituje ih. Uz to, ono što je važno iz perspektive narativnog dizajna priče jest da videoigre igračima često predočuju izbore i putove do raznolikih ishoda na sasvim drukčije načine; katkad vrlo eksplicitno, a katkad gotovo potpuno implicitno ili čak sasvim prešutno. Igrač tako u pojedinim igrama, katkad do samog kraja igre, uopće ne shvaća da je tijekom igre i razvoja priče uistinu imao izbora. Stoga je potrebno pobliže proučiti, analizirati i uspostaviti tipologiju u vidu toga kako se izbor i postojanje izbora komunicira igraču, kao i je li ono što se prikazuje kao izbor uopće autentični izbor koji donosi narativne posljedice u priči.

Pregled dosadašnjih istraživanja (maksimalno 5000 znakova s praznim mjestima)

Specifična teorijska literatura o videoigrama ubrzano se razvija tijekom posljednja dva desetljeća. Za istraživanje i analizu naratologije videoigara također su vrlo važna djela o teoriji književnosti i naratologiji iz druge polovice 20. stoljeća. Tu su autori koji su se općenito na inovativan način bavili naratologijom, poput Umberta Eca i njegovog vrlo utjecajnog djela *Open Work* (1962.), koje se uklapa u proučavanje narativa videoigara. Iz filozofsko-teorijske perspektive, tu je također i knjiga *Philosophy Through Video Games* (2008.), autora Marka Silcoxa i Johna Cogburna. Zatim, iz perspektive vrlo bliske kreativnom procesu oblikovanja narativa i scenarija videoigara, tu je također i scenarijski memoar *Significant Zero: Heroes, Villains and the Fight for Art and Soul in Videogames*, koji uz uvide u kreativno pisanje narative videoigre, donosi i određene tipologije videoigara. Spomenuti scenarijski memoar napisao je Walt Williams, inače scenarist nagrađivane, slojevite i narativno provokativne videoigre *Spec Ops: The Line*, koja je u industriji, *gamerskoj* zajednici i kulturi poznata kao dekonstrukcija vojne akcijske igre. Tu je također i književni osvrt na spomenutu dekonstrukcijsku videoigru *Spec Ops: The Line* pod naslovom *Killing is Harmless: A Critical Reading of Spec Ops: The Line* autora Brendana Keogha. Od ciljanih i specifičnih istraživanja samog narativa videoigara i digitalnog pripovijedanja, tu su *Narrative in Video Games*, 2018. autora H. Koenitza, zatim Jesper Juulova *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, 2005, kao i relevantna knjiga autorice Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, 1997. Na hrvatskim prostorima, značajna je nedavna doktorska disertacija *Filmski diskurs u videoigrama – modaliteti vizualnog izlaganja novih medija* (2017.), autora Ilije Barišića, kao i njegova knjiga *Filmska gramatika videoigara* (2018.).

Cilj i hipoteze istraživanja (maksimalno 700 znakova s praznim mjestima)

Cilj je rada analizirati funkciju izbora u suvremenim narativnim videoigrama, kao i to na koji način su izbori putem interaktivnog sučelja videoigre iskomunicirani i predstavljeni igraču. Rad će dokazivati kako ti izbori, ukoliko je igrač svjestan mogućnosti izbora, mogu biti bliski etičkim misaonim eksperimentima, budući da igrača stavljaju u položaj koji vjerojatno (još) nije iskusio u svom životu ili koji je barem pomalo nesvakidašnji i dramatičan. Rad će tako pokazati kako kroz igranje suvremene narativne videoigre osoba koja ju igra uistinu



Poslijediplomski sveučilišni studij
Književnost i kulturni identitet

Obrazac 1
Prijava teme doktorske disertacije

može bolje *spoznati samu sebe*, što je ponajviše moguće ako je osoba koja igra videoigru svjesna svoje mogućnosti izbora unutar videoigre.

Korpus i metodologija istraživanja (maksimalno 6500 znakova s praznim mjestima)

Korpus istraživanja čine prije svega videoigre novijeg datuma izdavanja, kao i literatura koja se njima bavi na kritički način.

Uvodni dio rada ukratko će predstaviti suvremenu narativnu videoigru kao narativni medij. Također, riječi će biti o tome što razlikuje suvremenu narativnu videoigru od primitivnijih videoigara otprije nekoliko desetljeća. Prvi dio rada predstaviti će mehaniku izbora u suvremenoj narativnoj videoigri, načine na koje izbori mogu utjecati na daljnji tijek radnje (ako utječu), kao i to kako čitavo korisničko sučelje igre uopće komunicira da određeni izbor u videoigrama postoji. Prikaz korisničkog sučelja biti će predstavljen na razumljiv i pristupačan način, uz predstavljene osnove informacijske tehnologije narativnog izbora u sučelju videoigre.

Središnji dio rada ima dvostruku funkciju – najprije će predstaviti odabrane videoigre iz korpusa istraživanja, kao i pobliže objasniti etičke aspekte izbora predstavljenih unutar njihovih narativa. Pri tome, rad će se osloniti na postojeću teorijsku i filozofsku literaturu o naratologiji i etici, uključujući djela praktičke filozofije. Nakon toga, predstaviti će tipologiju videoigara s obzirom na faktor izbora, kakve ishode i posljedice spomenuti izbor ima unutar radnje, kao i način na koji je predstavljen osobi koja igra igru. Rad će u ovom dijelu radi dodatne perspektive koristiti i klasična filozofska djela koja se bave misaonim eksperimentima, kao i vrijednosti osobnog izbora, poput Kantove *Kritike čistog uma* i *Pravno-političkih spisa*, uz pojedina druga djela kontinentalne, ali i analitičke filozofije.

Zaključni dio rada iznijeti će zaključke provedenog istraživanja i popis literature.

Neke od odabranih videoigara za detaljniju analizu narativnog izbora su sljedeće:

Spec Ops: The Line (2012.)

Dishonored (2012.)

Detroit: Become Human (2018.)

Silent Hill 2 (2001.)

Red Dead Redemption 2 (2018.)

Mass Effect 3 (2012)

Budući da je videoigra medij koji ima izraženu vizualnu komponentu, rad će sadržavati snimke zaslona (engl. *screenshotove*), radi jasnijeg i boljeg proučavanja mehanike narativa i izbora predstavljenog pred igrača. Tijekom rada i istraživanja biti će napravljen i video esej, koji će sadržavati snimke igranja (engl. *gameplayja*), s fokusom na dramatične izbore i interaktivne narativne sekvence, kao i posljedice.

Prije svega, rad će se baviti igrama koje pred igrača predstavljaju značajnu mogućnost izbora tijekom narativnog iskustva.

Očekivani znanstveni doprinos predloženog istraživanja (maksimalno 500 znakova s praznim mjestima)



Poslijediplomski sveučilišni studij
Književnost i kulturni identitet

Obrazac 1
Prijava teme doktorske disertacije

Znanstveni doprinos ovog istraživanja je višestruk, budući da se radi o tumačenju i analizi humanističkog sadržaja ostavrenog putem digitalnog medija, kao i istraživanju samog medija. Uz doprinos analize narativnog dizajna videoigre, tipologija videoigara po pitanju komunikacije izbora putem digitalnog sučelja doprinijeti će legitimiranju medija videoigre u polju humanističkih istraživanja. Također, rad će istaknuti i opisati važnost faktora izbora u videoigri iz perspektive praktičke etike.

Popis literature (maksimalno 15 referenci).

Arendt, Hannah, *O zlu*, 2006. (hrvatsko izdanje)

Eco, Umberto, *The Open Work*, 1962.

Juul, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, 2005.

Kant, Immanuel, *Kritika praktičkog uma*, 1788.

Kant, Immanuel, *Pravno-politički spisi*, 1784.

Keogh, Brendan, *Killing is Harmless: A Critical Reading of Spec Ops: The Line*, 2012.

Koenitz, H., *Narrative in Video Games*, 2018.

Murray, Janet, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, 1997.

Silcox, Mark, Cogburn, John, *Philosophy Through Video Games*, 2008.

Williams, Walt, *Significant Zero: Heroes, Villains and the Fight for Art and Soul in Videogames*, 2018.

IZJAVA

Izjavljujem da nisam prijavio/prijavila temu doktorske disertacije (s istovjetnom temom) ni na jednom drugom sveučilištu.

U Osijeku, 30. 08. 2023.

Potpis

Slaven Lendić



Poslijediplomski sveučilišni studij
Književnost i kulturni identitet

Obrazac 1
Prijava teme doktorske disertacije

Napomena ¹

Molimo Vas da ispunjeni Obrazac 1 pošaljete u elektroničkom i u tiskanom obliku (potpisan) referentu za doktorski studij u Uredu za studentska pitanja.

¹ U napomeni navesti budućega mentora.