

Научно веће ФДУ
Сенат Универзитета уметности
Београд

Извештај Комисије за оцену и одбрану докторске дисертације Биљане Митровић
ИДЕНТИТЕТИ ТЕКСТА И ИДЕНТИТЕТИ У ТЕКСТУ MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) ВИДЕО-ИГАРА

Уводно образложење

Комисија за оцену и одбрану докторске дисертације **ИДЕНТИТЕТИ ТЕКСТА И ИДЕНТИТЕТИ У ТЕКСТУ MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) ВИДЕО-ИГАРА** кандидаткиње Биљане Митровић

Др Лидија Делић, виши научни сарадник (ИКУМ, Београд)
Др Александра Миловановић, доцент (ФДУ)
др Александар Јанковић, ванр. проф. (ФДУ)
др Ана Мартиноли, ванр. проф. (ФДУ)
и др Невена Даковић, ред. проф. и ментор (ФДУ)

на састанку одржаном 15. новембра 2017. године предложила је и том приликом усвојила извештај којим се позитивно оцењује докторска дисертација.

Извештај Комисије садржи: уводно образложење; биографске податке кандидата; анализу; критички увид и оцену резултата докторске дисертације и закључак Комисије.

Биографски подаци о кандидату

Биљана Митровић (бр. индекса 2/2010д) рођена је 1983. године у Београду. Завршила је *Шесту београдску гимназију*, природно-математички смер. Дипломирала је на *Филолошком факултету* Универзитета у Београду, на *Групи за српску књижевност и језик са општом књижевношћу* са радом на тему „Функција дидаскалија у комедијама Бранислава Нушића“ (оцена 10(десет)) код ментора проф. др Душана Иванића. На истој групи завршила је и мастер студије са просечном оценом 9,17 (девет/седамнаест), са радом „Нушић, Поповић, Ковачевић: феномен власти и однос приватног и јавног бића

јунака“ (оцена 10 (десет)) код менторке др Зорице Несторовић ван. проф. Школске 2010/2011 уписала је докторске научне студије Теорије драмских уметности, медија и културе на Факултету драмских уметности у Београду и положила је све предвиђене испите и докторску дисертацију са темом **ИДЕНТИТЕТИ ТЕКСТА И ИДЕНТИТЕТИ У ТЕКСТУ MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) ВИДЕО-ИГАРА**, пријавила је школске 2012/2013. године.

У априлу 2014. године била је гостујући предавач у области Студија видео-игара на Универзитету Ховде (Högskolan i Skövde) у Шведској.

Бави се лектуром и коректуром научних и стручних текстова, као и белетристике. Биљана Митровић је учествовала на бројним научним скуповима, од којих треба издвојити:

1. Митровић, Биљана (2017) „Аспекти уметничког израза и питање жанра у дигиталном окружењу – случај видео-игара“, *Уметност и култура данас: уметничко наслеђе, савремено стваралаштво и образовање укуса БАРТФ 2017*, Ниш, 6 – 7. октобар 2017.
2. Митровић, Биљана (2015) „Дигитална хуманистика и хуманистичка проучавања дигиталних феномена“, *Дигитална хуманистика*, Филолошки факултет у Београду, 25-27. септембар 2015.
3. Mitrović, Biljana (2015) „Performing Practices in Digital Environment (Case Of Virtual Worlds)“, рад презентован на међународном симпозијуму *Позориште у контексту... и не само позориште* у оквиру 16. Битеф полифоније, 23-25. септембар 2015. Београд.
4. Mitrović, Biljana (2013) „Player as an Author and a Performer in MMORPG Video Games“, *Rethinking Intermediality in the Digital Age*, ISIS (International Society for Intermedial Studies) Conference, Sapientia Hungarian University of Transylvania, Cluj-Napoca, Romania, October 24-26th, 2013.
5. Mitrović, Biljana (2013) „Power and Authority in Contemporary Serbian Film“, рад презентован на *The NECS 2013 Conference Media Politics - Political Media*, Charles University, Faculty of Arts Politics, Prague, Czech Republic, June 20-22nd, 2013.
6. Mitrović, Biljana (2012) „Identity Constitution Strategies in the MMORPG Video Games“, 4th NECS (*European Network for Cinema and Media Studies) Graduate Workshop: *Identities in Motion New Visual Media Strategies*, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas – Universidade Nova de Lisboa, Lisbon, Portugal, 19-20 th, June 2012.

Аутор је бројних научних радова од који су најважнији:

1. Mitrović, Biljana (2016) „Information as a Product, Necessity and Prerogative in Digital Environment: The Case of Virtual Worlds” *Medijski dijalozi časopis za istraživanje medija i društva*, година IX, br.24, Podgorica: Istraživački medijski centar Podgorica i IVPE Cetinje, str. 137-156.
2. Mitrović, Biljana (2016) „Digital media archiving practices – video game texts” in Nevena Daković, Mirjana Nikolić, Ljiljana Rogač Mijatović (eds.) *Media Archaeology: memory, media and culture in digital age*. Belgrade: FDU, pp. 195-204.
3. Даковић, Невена и Митровић, Биљана (2016) „Балканска крв, балкански вампири и Дракула“, у Мирјана Детелић, Лидија Делић (ур.), *Крв, књижевност, култура*. Београд: САНУ/Балканолошки институт, стр. 407-426.
4. Митровић, Биљана (2015) „(Пост)хуманизам у дигиталном окружењу: култура и видео-игре“, у Александра Вранеш и Љиљана Марковић (ур.) *Хуманизам, култура или илузија?* Београд: Филолошки факултет, стр. 227–235.
5. Митровић, Биљана (2014) „Фантастика као дискурс сећања и памћења, студија случаја: филмови *Шејтанов ратник* и *Чарлстон за Огњенку*“, у Мирјана Николић и Невена Даковић (ур.) *Менаџмент драмских уметности и медија – изазови XXI века*. Београд: ФДУ, стр. 119-134.
6. Mitrović, Biljana (2014) „Places of suffering, sites of Memory and Digital Media“ in Nevena Daković (ed). *Representation of the Holocaust in the Balkans in Arts and Media*. Belgrade: Diskurs and Faculty of Dramatic Arts – Institute for Theatre, Film, Radio and Television, pp. 114-122.
7. Даковић, Невена и Митровић, Биљана (2013) „Бела неман путовања; Моби Дик и филмске адаптације” у Мирјана Детелић, Лидија Делић (ур.) *Aquatica: књижевност, култура*. Београд: САНУ, Балканолошки институт, стр. 393-407.
8. Даковић Невена, Митровић Биљана. (2012) „Холивудска змајологија“, у Мирјана Детелић, Лидија Делић (ур.) *Гује и јакрени*. Београд: САНУ, Балканолошки институт, стр. 385-399.

Анализа докторске дисертације

Докторска дисертација Биљане Митровић **ИДЕНТИТЕТИ ТЕКСТА И ИДЕНТИТЕТИ У ТЕКСТУ MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) ВИДЕО-ИГАРА** обухвата 224 странице или око 500.000 знакова и састоји се од следећих поглавља: *Увод* (стр. 7–25), *Новомедијски идентитет текста MMORPG видео-игара* (стр. 26–52), *Игра као идентитет текста MMORPG видео-игара* (стр. 53–102),

Наративни идентитет(и) текста MMORPG видео-игара (стр. 103–150), *Извођење у новомедијском окружењу и изведбени идентитет(и) MMORPG текста* (стр. 151–170), *Идентитети у тексту MMORPG видео-игара* (стр. 171–192) и *Закључак* (стр. 193–201). Следе *Литература* (стр. 202–210) са 158 јединица као и *Вебографија* са 26 јединица (стр. 211–214) на српском и енглеском језику, попис игара – *Лудографија*, која обухвата 58 игара (стр. 215–217) и *Филмографија* са 18 јединица (стр. 218). На почетку рада су апстракти на српском и енглеском језику, а на крају су *Summary* (стр. 219–223) рада на енглеском језику и биографија кандидаткиње (стр. 224).

У *Уводу* кандидаткиња представља феномен MMORPG видео-игара, у којима велики број играча – подразумевано играјући одређене улоге – истовремено приступа свету игре путем интернета. Релевантност бављења овим популарним новомедијским феноменом почива на спрези теоријско-аналитичких перспектива наратологије, Студија филма и екранских медија, Студија извођења, те теорије (нових) медија и културе у пољу Студија игара. Мултиперспективни приступ комплексној појави – која обједињује забаву, (популарну) културу, уметничке праксе извођења; стварање креативних форми из домена екранских уметности; те новомедијске феномене културе учествовања и конвергенције медија – одређен је најшире постављеним оперативним појмовима идентитета и текста. Први се користи у смислу идентификовања одређеног ентитета, дакле кроз препознавање играча као корисника, извођача и аутора и његово позиционирање у односу на друге ентитете. Појам текста, пак, подразумева опште семиотичко тумачење, као низање и комбиновање јединица система у времену и простору које преноси значење; постструктуралистичко схватање вишезначности, променљивости, нестабилности и ревизије значења неког садржаја током његовог стварања, преношења и рецепције; те поимање кроз Студије културе као основне структурално-аналитичке јединице.

Тема рада, формулисана јасно и непосредно, упућује на обухватно разматрање мреже релација конститутивних појмова идентитета и текста. Циљеви рада дефинисани су као слојевита анализа MMORPG игара као манифестације нових медија из перспектива: организације, структуре и садржаја новомедијских текстова; позиционирања идентитета ових игара у области теорије игара као појава културе; одређења наративног идентитета MMORPG видео-игара тј. као примера дигиталног текста; дигитекстуалних специфичности у третирању наратива као света игре и капацитета генерисања нових

облика; питања ауторства; интер и транстекстуалних веза са текстовима других уметности, пре свега филма и књижевности; разматрања посебности извођења и њихових перформативних капацитета; резултата деловања наведених сфера на конструисање и испољавање идентитета у вишекорисничком свету игре.

„Полазна тачка истраживања је медијски идентитет, односно одређеност и ограниченост ових текстова – MMORPG видео-игре не постоје ван умреженог дигиталног окружења. (...)Крећући од проучавања (новомедијских) одлика, као окружења и носиоца MMORPG игара, предуслова за њихово постојање, испитују се два идентитетска поља феномена игре. Једну област чине лудолошки аспекти, најшире појмљени као предмет студије игара као елемента културе (која укључује и спортски аспект ових видео-игара), али и уже поље студија видео-игара с једне стране, док се у другом пољу налазе наратолошка испитивања и домети игре, односно приче као садржаја игара.“

Провером специфичности наративних форми и ауторства, извођења и конституисања идентитета у свету игре и у вези са њим, испитује се тачност постављених хипотеза о MMORPG видео-играма као новомедијско тексту који конституише специфичне могућности наратива; о њиховим посебни модусима извођења; и о специфичним формирања идентитета које доносе. Затим се долази до одговара на питање „да ли се текст MMORPG видео-игара може идентификовати као нови и засебан идентитет нових медија“ а потом и шта чини његову идентитетску особеност“и које су његове могућности у погледу наратије, извођења и конституисања идентитета у новим медијима.“

Корпус видео-игара поменутих у раду обухвата 58 наслова, од којих су 20 **MMORPG** док су остали наслови референтни случајеви поређења. Најпопуларније игре анализиране као студије случаја су: *World of Warcraft* (2004, Blizzard Entertainment) *Guild Wars 2* (2012, Arena Net), *Guild Wars* (2005, Arena Net) *Star Wars: The Old Republic* (2011, BioWare) *EVE Online*, *The Lord of the Rings Online*, *Black Desert Online* (2015, Pearl Abyss)

Поглавље насловљено **Новомедијски идентитет текста MMORPG видео-игара**, разматра дефиниције нових медија – према теоријама Лева Мановича (Lev Manovich) и Марка Хансена (Mark Hansen) – а потом даје троструко одређење феномена преко техничко-технолошког аспекта (на плану хардвера и софтвера); потом према

принципима (нумеричке представе, модуларности, аутоматизације, променљивости и културног транскодирања), на којима се заснивају структура и садржај нових медија појмљених и као метамедији (те повезане праксе дигитализације, схватања интерфејса, конвергенције, културе учествовања и колективне интелигенције (Хенри Џенкинс/Henry Jenkins, Пјер Леви/Pierre Levy)).

Поглавље *Игра као идентитети текста MMORPG видео-игара* представља кључне тачке у историјском развоју ових игара, њених претходница и извора, у линијама историјског развоја медија и културе, те наративних и извођачких пракси. Истовремено, кандидаткиња пореди и контекстуализује фазе развоја и пертинентне елементе ових игара кроз категорије жанра, садржаја (видео-игара) и идентитета играча. Поглавље представља лудолошки приступ проучавању видео-игара у два значења: као феномена културе у радовима Роже Кајоа/Roger Caillois; и кроз осврт на економију светова игара. Потоње истраживање указује на импликације економског модела позног капитализма у коме су игре настале и чији модели су широко примењени у игри. Позиционирање игре као рада води примени марксистичке теорије алијенације као споја промишљања о капиталистичком устројству тржишта и рада у свету игре. Главни концепти уже појмљене лудологије су „мост“ ка наратолошком проучавању видео-игара.

Четврто поглавље, *Наративни идентитети текста MMORPG видео-игара*, у складу са контекстуално редефинисаним поимањем идентификује три категорије наратива: заплет који је креирао развојни тим игре и као „почетни“ садржај пружио играчима. Други вид, који ове игре издваја од других видео-игара, јесте генерисање наратива у међусобној интеракцији играча (кроз сарадњу и тимско остваривање циљева, импровизације, такмичење, трговину, друштвене, политичке и уметничке творевине: нпр. сукоби, преговори, дипломатске и пословне акције), а који су предвиђени или бар омогућени програмским решењима. Трећу категорију представљају наративи о игрању и игри, који долазе накнадно, у виду сећања, извештаја и анегдота, а преносе се различитим каналима медијске интеракције или комуникације. Аналогно систематизацији наратива, кандидаткиња одређује позиције и функције аутора као: творца објављеног садржаја (званични аутори игара – развојни тим); појединачног играча и групе играча, који својим деловањем у свету игре мењају виртуелно окружење и могу да утичу на играчко искуство других корисника; те коначно ауторско деловање публике, односно гледалаца. Централни део поглавља посвећен је истраживању онтологије (на основу дистинкције

виртуелности и актуелности преузете из теорија Мери-Лор Рајан/Marie-Laure Ryan); концепата текста као игре и текста као света, на које се надовезују принципи интерактивности односно имерзије; и коначно садржаја кроз теоријске оптике интертекстуалности, транстекстуалности и трансмедијалности (али и хипертекстуалности (Женет/G rard Genette); сајбертекста и ергодичке литературе (Еспен Орсет/Espen Aarseth) односно света приче (Рајан) и грађење света (Кастроп/ Lisbeth Klastrup; Тоска/Susana Tosca). На крају поглавља сумирају се одреднице креирања наративних форми – машинима као визуелне новомедијске наративне праксе, која свој пун потенцијал добија у вишекорисничком окружењу.

Наредни сегмент (*Извођење у новомедијском окружењу и изведбени карактер MMORPG видео-игара*) мапира поља извођења – позивајући се на теорије Ричарда Шекнера/Richard Schechner, Ерике Фишер-Лихте/Erika Fischer-Lichte, Александре Јовићевић – у MMORPG испитивањем различитих појавних нивоа: чина играња игре, околности (време, простор), „унутрашњег“ плана извођења. Потоње коприсуство и јукстапозиција великог броја играча/њихових дигиталних представника, аватара, у новомедијском окружењу, кандидаткиња означава као *differentia specifica* MMORPG игара. У категорији извођења коју на сопствену иницијативу организују играчи, анализирана су друштвена, односно културна извођења у окружењу игре. Друга врста играчки организованих извођења су снимање машинима и организовано играње улога, као креативне, драмске форме. Као посебна врста извођења у вези са текстовима MMORPG игара, у раду су издвојена она која се у вези са играма дешавају у свакодневном окружењу, када „игра излази из новомедијског окружења у физички свет, из дигиталне виртуелности у физичку актуелност“ односно на турнирима и такмичењима у е-спортовима, конференцијама и манифестацијама посвећеним видео-играма или такмичењима у изради костима, изради артефаката из света игре и креативним формама (*funart, cosplay*).

Поглавље насловљено *Идентитети у тексту MMORPG видео-игара* фокусира се на идентитет као један од два кључна појма рада издвојена преко могућности успостављања идентитета преко аватара – играчевог представника у свету игре кроз избор из предефинисаних могућности изгледа, родне, расне и националне припадности, али и именовања ликова. Друга врста идентитета су колективни идентитети удружења играча у игри (гилдови, алијансе, корпорације...) такође остварени визуелним и језичким

средствима. С тога кандидаткиња одвојено анализира језичке елементе успостављања идентита у двоструком процесу: када предефинисани елементи усмеравају конституисање идентитета и када сами играчи доприносе том процесу (кроз именовање ликова и група играча; комуникацију међу играчима специфичном употребом скраћеница и посебног језика везаног за одређену област). Праксе творбе идентитета упућују на испреплетане утицаје медија, захтева игре, наратива и извођења; и интеракције идентитета текста (игре) и идентитета играча (као корисника и аутора).

Сумирајући анализу медијских, лудолошких, наративних и извођачких особености, у *Закључку* се износи да се идентитети самог MMORPG текста, као и ауторства у њему, јављају као флуидни, мултипликовани, променљиви, вишеслојни, вишезначни и испреплетани (што потврђује оправданост избора речи „текст“ на метафоричном нивоу), истовремено транскодирајући, дигитализујући или присвајајући различите елементе из других форми, жанрова, културних, уметничких и друштвених пракси. Други кључни принцип који кандидаткиња означава јесте однос виртуелности и актуелности – потенцијалних/нематеријалних, односно остварених/материјално присутних облика медија, културе, наратије и извођења – питања ауторства и посебно конституисања идентитета у сталним бинарним релацијама, које су идентификоване као главна одлика ове новомедијске творевине.

Провера полазних хипотеза рада о MMORPG видео-играма као новомедијском тексту који конституише специфичне могућности наратива са јединственим одређењем феномена аутора; у оквиру кога су могући посебни модуси извођења, и специфично – у односу на друге новомедијске текстове – формирање идентитета доводи до потврдног одговора на главно проблемско питање. MMORPG испуњавају захтеве и одговарају техничко-технолошким, као и структурним и културним одликама нових медија, користећи њихове елементе и одлике (транскодирање, дигитализацију и разгранатост и повезивање других медијских, културних и уметничких форми), те понављајући их у сфери игара, наратије и извођења као метажанр или хипержанр, односно мета или хипер наративне и извођачке форме. С тога се ове игре јављају и као дигитални простор креативних могућности – независних од предефинисане лудолошке и забавне намене – и новомедијског извођења. Као полигон/лабораторија/игралиште место су стварања екранских форми, машинама које делују у широком новомедијском спектру од *edutainmenta* до архивистике.

„Машиниме могу да обрађују теме у вези са конкретном игром у којој се снимају, другим играма или уметничким делима, стварајући мултиверзуме, пародије или документарне програме о догађајима и стању света игре у одређеном тренутку, односно да служе као архивски материјал који документује гејмплеј и механику игре, те садржаје које стварају играчи у одређеном тренутку, имајући у виду сталну променљивост MMORPG окружења, коју мења како развојни тим игре програмским и садржинским модификацијама, тако и играчи својим деловањем.“

Критички увид и оцена резултата

Докторска дисертација Биљане Миторвић **ИДЕНТИТЕТИ ТЕКСТА И ИДЕНТИТЕТИ У ТЕКСТУ MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) ВИДЕО-ИГАРА** је суштински интердисциплинарно и мутиперспективно истраживање мултимодланости текста ослоњено на густо прожимајући спектар дисциплина од наратологије, теорије нових медија до трансмедијалног приповедања, марксистичке филозофије и економије. Обухватна теоретизација и концептуализација – супериорно изведена захваљујући кандидаткињином основном образовању из области лингвистике и теорије књижевности као најшире основе истраживања – чини ово дело јасним и одлучним одмаком од традиционалне праксе писања о видео-играма у форми критике, приказа, „практикума“ популарног програмирања или каталога произвођача видео-игара. Спретно фокусирајући истраживање као студију случаја кандидаткиња одабира **MMORPG (massively multiplayer online role-playing game)** игре односно вишекорисничке *online* игре играча који преузимају одређене унапред предефинисане улоге и тиме потврђују карактеристику која је *differentia specifica* у односу на општа разматрања феномена. Успостављеним односом играча као актера одређене улоге али и креатора – самим чином играња односно коришћења – отварају се нова поља теоретизације окренута партиципативној естетици, рецепцији, или смрти аутора зарад настанка корисника-аутора и учесника. Интелигентно и систематично написана теза енциклопедијски прецизно одређене основне појмове – идентитета и текста – „провлачи“ кроз низ теоријских оквира полазећи од најопштијег новомедијског, преко партикуларног попут наратива и праксе извођења, те долазећи до оног синонимног са насловом дисертације „идентитета у тексту и идентитета текста“. Логично, низ аналитичких одређења идентитета текста започиње у новомедијском оквиру (Лева

Мановича), да би се наставио разматрањем идентитета – метафорички схваћеног текста – видео-игре кроз оптику класичних теорија (Роже Кајоа и Јохана Хујзинге/Johan Huizinga). Следи уже постављено разматрање одређених аспеката идентитета видео-игре као наративног и изведбеног (перформативног) текста. У првој теоријској оптици кандидаткиња детаљно и консеквентно испитује системе и структуру нарације у распону од појмова класичне наратологије (фокализација, наратор) до изведених и апроприраних појмова дигитекстуалности, трансмедијалности и хипертекстуалности. Исходишно, анализа је поентирана реципрочном контекстуализацијом „текста као *игре* и текста као *света*”. Кандидаткиња потом објашњава да се акценат

„ставља на начин настанка текста; концепт `текста као света` (који) се пре свега односи на рецепцију готовог текста (при којој је могућа имерзија, препуштање и истраживање постојећег света дела), а тек секундарно, на начин настанка оваквог заокруженог света када се долази до закључка да је он настао неинтерактивним – `једностраним` ауторским процесом. Рајанова не поставља ова два концепта као међусобно искључиве опозиције, већ истиче да велики број текстова поседује принципе и игре и света, док неки текстови показују више карактеристика једног, а неки другог принципа (2015: 136). Такође, у односу игре и наратива, ауторка указује на два могућа пута „мирења“ односно спајања интерактивности – одлика игре и наратива (који укључује имерзију) (Ryan 2015: 234): наративне игре, у којима је наратив подређен играчевим активностима (...) и приче које могу да се играју – у којима је наратив важнији елемент од игре која контролисано производи причу.“

После табеларно прегледног и иновативног поређења игре и света (приче) следи искорак у мапирање видео-игара као изведбеног текста односно дефинисање извођења (игре и културне изведбе која је окружује) у терминима текста.

Као посебан научни допринос рада треба издвојити истраживање економије видео-игара кроз призму марксистичке филозофије и политичке економије, када кандидаткиња успешно доказује скоро оксиморонску поставку да је игра рад који доноси профит. Дебата о спољној (економској структури) и унутрашњој економији (саме игре односно играња игре) отвара поље истраживања које се може окончати и дебатом о вредности и употребљивости бити *bitcoin*-а.

Увођење и контекстуална елаборација појма машинима раду даје додатну сложеност. Полисемија појма иде у два основна правца, па је машинима схваћена као пракса „стварања анимираних филмова који су снимљени у световима видео-игара, односно који користе ликове и локације у свету игре” која је истовремено „начин експанзије наратива” („потенцијала светова игара за стварање нових наративних форми анимираног филма”), света и игре и шире проширена реализација трансмедијалног приповедања. Биљана Митровић даље наводи примере да

„Иако је могуће стварати машиниме и у другим играма, MMORPG игре имају значајну предност због могућности истовременог присуства великог броја ликова које воде играчи (аватара). После три године од објављивања игре *World of Warcraft*, њена популарност и машинима феномен су искоришћени за ТВ рекламу за возило фабрике *Toyota* (2007). Реклама је рађена у сарадњи са издавачем игре, компанијом *Blizzard Ent.* и изгледала као машинима видео, реализован у свету игре.“

Потом указује на преплитање креативних потенцијала филма и видео-игре у пољу машинима

„Овај метод комбинује бележење постојећих могућности света игре (простор, опрема, могућности кретања, борбе и других врста интеракције) са ауторским (обично играчи) или импровизованим сценаријем или бар координацијом најчешће већег броја играча који представљају или изводе одређени садржај. Тачка гледања и позиција камере су такође ствар избора аутора ових садржаја (...) Кроз поступке монтаже, ови снимци затим бивају заокружени у одређене целине (музички спотови, догађаји или „историјски“ приказ развоја гилдова, talk show програми). Осим аматерских DIY остварења, која се често презентују на интернету, где играчи (аутори) користе ликове које су креирали за ту прилику или оне које већ користе за играње, ова пракса је ушла у употребу и у филмским и телевизијским остварењима, када бива уклопљена са другим играним или анимираним садржајем. Ова пракса се разликује од извођења организованих у игри по томе што је предвиђена за видео бележење и приказивање после монтажне обраде. Њени резултати потенцијално стижу до већег броја гледалаца него обични снимци играња видео-игара који се налазе на YouTube-у или другим платформама. На овај начин шири круг публице долази у контакт са елементима игара (филмска, ТВ публика).

Закључак

Докторат кандидаткиње Биљане Митровић **ИДЕНТИТЕТИ ТЕКСТА И ИДЕНТИТЕТИ У ТЕКСТУ MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) ВИДЕО-ИГАРА** је обухватно, прецизно и теоријски иновативно изведен рад, смело осмишљене структуре – остварене супериорним поигравањем и метафоричким коришћењем теоријских појмова – аналитички доследно доказан на добро одабраној студији случаја. Трансдисциплинарни и мултиперспективни приступ полази од поимања **MMORPG** као уникатног простора творбе идентитета у тексту и идентификације идентитета текста, јер су видео-игре парадигме дигиталне и новомедијске текстуалности. Иницијалним разматрањем видео-игара у контексту класичних лудолошких теорија кандидаткиња користи термин култура игре као истраживачки пертинентан новој области Студија игре и тиме унапред лоцира научни допринос своје дисертације. Прожимањем истраживања текста али и (политичке) економије **MMORPG** дисертација следи поделу Студија културе преносећи их у Студије игара као текстуалну и политичко-економску оријентацију када потоњој уз својеврсни логички заокрет ауторка додаје и економију текста као културне изведбе и текста изведбе. Посебно пажљиво аргументе оба поља, Биљана Митровић користи за промишљање специфичности активности играча који је учесник, корисник и аутор, те његово проучавање припада теорији рецепције, партиципаторним теоријама и конзументским обрасцима рада у и на тексту. Поред идентитета, други основни термин рада свестрано је разматран идентификацијом и моделовањем наративног, лудолошког, новомедијског и изедбеног рада.

Биљана Митровић је дала иновативни научни допринос интердисциплинарној теоретизацији, проблематизацији и произилазећој анализи (методологији анализе) заједничког рада и створеног механизма садејства и интеракције разноврсно појмљених и још разноврсније теоријски размотрених термина идентитета и текста у оквиру **MMORPG** видео-игара помажући конституисање и допуну за сада скромног корпуса дела која се на дефинисан научни и теоријски а не теоријско-популарни и популистички начин баве овом темом. Од у основи широко еклектичке теоријске платформе, дубинском анализом и преиспитивањем популарног феномена видео-игра из оптика текста и идентитета кандидаткиња долази до истраживања изузетне иновативности и највиших теоријских квалитета.

Укупним квалитетима дисертације кандидаткиња је доказала способност самосталне израде научног рада, теоријског истраживања и анализе који испуњавају највише академске стандарде. На основу свега изреченог Комисија позитивно оцењује докторску тезу Биљане Митровић **ИДЕНТИТЕТИ ТЕКСТА И ИДЕНТИТЕТИ У ТЕКСТУ MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) ВИДЕО-ИГАРА** и са задовољством предлаже Научном већу ФДУ да прихвати реферат и донесе одлуку о покретању процедуре за јавну одбрану докторске дисертације.

Београд, 15.11.2017.

Комисија у саставу:

др Невена Даковић, ред. проф. (ФДУ)

др Александар Јанковић, ванр. проф. (ФДУ)

др Ана Мартиноли, ванр. проф. (ФДУ)

др Александра Миловановић, доцент (ФДУ)

др Лидија Делић, виши научни сарадник (ИКУМ, Београд)

