

Twórcze użycie języka w grach - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Twórcze użycie języka w grach
Kod przedmiotu	09.3-WH-LPKSGP-TUJ-S16
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr hab. Iwona Pałucka-Czerniak, prof. UZ

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Konwersatorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest zapoznanie słuchaczy z kreatywnymi możliwościami tkwiącymi w języku oraz kształcenie umiejętności wykorzystania tego potencjału w indywidualnych działaniach tekstotwórczych.

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

1. Twórczy aspekt użycia języka w ujęciu współczesnej lingwistyki.
2. Podstawowe pojęcia: gra językowa, odmiany funkcjonalne języka, adresat, odbiorca, nadawca, wspólnota komunikatywna, cele komunikacyjne.
3. Twórczy potencjał tkwiący w strukturze języka: aspekty fonetyczne, morfologiczne, leksykalne i składniowe.
4. Środki stylistyczne jako źródła kreatywnej mocy języka (np. metafora, porównanie, metonimia).
5. Sposoby bogacenia zasobu słownikowego.
6. Twórczy wymiar komunikacji i kompetencji komunikacyjnej – wybrane aspekty.
7. Pragmatyczne uwarunkowania komunikacji międzyludzkiej (typy kontekstów, typy spójności).
8. Instrukcja gry jako gatunek o szczególnej specyfice komunikacyjnej i potencjale kreatywnym.
9. Mechanizmy językowego tworzenia świata gry w instrukcji do gry oraz w samej grze.
10. Potencjał kreacji językowej w grach fabularnych (RPG).
11. Gry paragrafowe (książkowe) - kształtowanie językowego obrazu świata.

Metody kształcenia

prezentacja, metody warsztatowe, praca z tekstem źródłowym, dyskusja, praca w grupach, analiza mechaniki gier i języka, elementy wykładu, referat, projekt

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student ma świadomość kompleksowej natury języka oraz jego złożoności i historycznej zmienności jego znaczeń	• KKG1_W15	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • projekt	• Konwersatorium
student potrafi efektywnie współdziałać z członkami zespołu i pracować pod kierunkiem nauczyciela	• KKG1_K03	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • projekt	• Konwersatorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student zna i rozumie podstawowe zasady językowego modelowania gier	• KKG1_W04	• aktywność w trakcie zajęć • kolokwium • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • projekt	• Konwersatorium
student posiada umiejętność twórczego użycia języka w grach	• KKG1_U05	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • projekt	• Konwersatorium

Warunki zaliczenia

obecność na zajęciach i aktywny w nich udział, projekt, tworzenie małych form wypowiedzi podczas zajęć, zaliczenie kolokwium

Literatura podstawowa

1. „Acta Universitatis Nicolai Copernici. Studia Slavica” 2005, t. X: *Gra językowa*, red. V. Maldijeva.
2. Buttler D., *Polski dowcip językowy*, Warszawa 1968.
3. Gądek K., *Metody opisu interakcji: gracz – postać – elementy świata gry w języku graczy komputerowych*, „Poradnik Językowy” 2009, z. 4, s. 52-64.
4. Grabias S., *Język w zachowaniach społecznych*, Lublin 1994.
5. *Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, Warszawa 1997.
6. Grzegorzczkova R., *Wprowadzenie do semantyki językoznawczej*, Warszawa 2010.
7. *Językowa kategoryzacja świata*, red. R. Grzegorzczkova, A. Pajdzińska, Lublin 1996.
8. Juszczak, K., *Kognitywna teoria gry słów. Podobieństwa w analizie homofonii*, [w:] *RRR – Kognitywistyka II – Podobieństwo*, red. H. Kardela, Z. Muszyński, Lublin 2006, s. 183-194.
9. *Kreowanie świata w tekstach*, red. A.M. Lewicki, R. Tokarski, Lublin 1995.
10. Lakoff G., Johnson M., *Metafory w naszym życiu*, Warszawa 1988.
11. Marcjanik M., *Kreatywna funkcja mowy*, „Przegląd Humanistyczny” 1988, nr 11-12, s. 95-104.
12. Nagórko A., *Podręczna gramatyka języka polskiego*, Warszawa 2010.
13. Pisarkowa K., *Odchylenia a kreatywność w języku potocznym*, „Polonica”, III, 1977, s. 141-79.
14. Stasieńko J., *Sposób opowiadania świata – o narracji gier komputerowych*, [w:] *Media, język, literatura*, Wrocław 2002, s. 96-120.
15. Wrycza-Bekier J., *Magia słów. Jak pisać teksty, które porwą tłumy*, Gliwice 2014.
16. Handke R., *Neologizm a język nauki i techniki w stylizacji prozy fantastyczno-naukowej Stanisława Lema*, [w:] *Styl i kompozycja*, Wrocław 1965.
17. Seria: *Homo Ludens*

Literatura uzupełniająca

1. Benenowska I., *System języka i jego modyfikacje – o grze językowej w listach Marii Pawlikowskiej-Jasnorzewskiej do męża*, „Conversatoria Linguistica. Międzynarodowy Rocznik Naukowy” V/2011, Siedlce 2013, s.13-27.
2. Dovey J., Kennedy H.W., *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2011.
3. Gądek K., *Metodologiczne podstawy opisu języka graczy komputerowych*, [w:] *Język z różnych stron widziany*, red. A. Czelakowska, M. Skarżyński, Kraków 2009, s. 221-227.
4. Grzenia J., *Komunikacja językowa w Internecie*, Warszawa 2008.
5. *Język a kultura*, t. 4: *Funkcje języka i wypowiedzi*, red. J. Bartmiński, R. Grzegorzczkova, Wrocław 1991.
6. Kalisz R., *Pragmatyka językowa*, Gdańsk 1993.
7. Małocha-Krupa A., *Słowa w lustrze: pleonazm - semantyka – pragmatyka*, Warszawa 2003.
8. Nęcki Z., *Komunikacja międzyludzka*, Kraków 1996.
9. Siatkowska E., *Wyrazy dźwiękonaśladowcze a wykrzykniki*, „Poradnik Językowy” 1977, 3, s. 99-105.
10. Szczerbowski T., *Gry językowe w przekładach "Ulyssesa" Jamesa Joyce'a*, Kraków 1998.
11. Szczerbowski T., *O grach językowych w tekstach polskiego i rosyjskiego kabaretu lat osiemdziesiątych*, Kraków 1994.
12. Terminińska K., *Kreatytywizm języka i mit kreacji. (Na przykładzie literatury science fiction)*, [w:] *Język artystyczny*, t. 10, Katowice 1996, s. 197-210.
13. Wałas M., *Koncepcja „gry językowej” Wittgensteina w świetle badań współczesnego językoznawstwa*, Kraków 2002.
14. Wierzbicka A., Wolański A., Zdunkiewicz-Jedynak D., *Podstawy stylistyki i retoryki*, Warszawa 2008.
15. Wilkoń A., *Typologia odmian językowych współczesnej polszczyzny*, Katowice 2000.
16. Zwoliński A., *Słowo w relacjach społecznych*, Warszawa 2003.

Uwagi

brak

Zmodyfikowane przez dr hab. Iwona Pałucka-Czerniak, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 14-06-2020 21:23)