

# 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	<a href="#">Wydział Humanistyczny</a>
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none"><li>dr hab. Iwona Pałucka-Czerniak, prof. UZ</li></ul>

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. Kształtowanie językowego obrazu świata w grach paragrafowych.
12. Zabawa językowa w oparciu o Story Cubes - potencjał kreatywny i ludyczny tworzenia fabuły w oparciu o losowy wybór symboli.

## Metody kształcenia

Prezentacja, metody warsztatowe, praca z tekstem źródłowym, praca pisemna, wypowiedź ustna, dyskusja, praca w grupach, projekt, sprawdzian z wiedzy.

## Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student zna i rozumie podstawowe zasady modelowania językowego obrazu świata gier różnego typu oraz uwarunkowania performatywności zachowań językowych w grach	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">KKG1_W04</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• aktywność w trakcie zajęć</li><li>• odpowiedź ustna</li><li>• projekt</li><li>• sprawdzian</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Konwersatorium</li></ul>
student, wykorzystując potencjał kreatywny świata zawartego w rozmaitych tekstach kultury, umie stworzyć autorski świat gry w oparciu o własne lub istniejące już mechaniki gier	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">KKG1_U03</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• aktywność w trakcie zajęć</li><li>• dyskusja</li><li>• projekt</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Konwersatorium</li></ul>

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student posiada umiejętność tworzenia językowych obrazów świata gry, pisania tekstu o charakterze instrukcji do gry planszowej oraz moderowania gier opartych na zabawie językowej	<ul style="list-style-type: none"> <li>• KKG1_U05</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność w trakcie zajęć</li> <li>• praca pisemna</li> <li>• projekt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konwersatorium</li> </ul>
student potrafi przygotować analizę instrukcji do gry planszowej w zespole oraz przyjmując funkcję mistrza gry (osoby prowadzącej rozgrywkę)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• KKG1_K03</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność w trakcie zajęć</li> <li>• projekt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konwersatorium</li> </ul>

## Warunki zaliczenia

Obecność na zajęciach i aktywny w nich udział, projekt, tworzenie małych form wypowiedzi podczas zajęć (prace pisemne i ustne), zaliczenie sprawdzianu.

## Literatura podstawowa

Gądek K., *Metody opisu interakcji: gracz – postać – elementy świata gry w języku graczy komputerowych*, „Poradnik Językowy” 2009, z. 4, s. 52-64.

Grabias S., *Język w zachowaniach społecznych*, Lublin 1994.

*Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, Warszawa 1997.

*Kreowanie świata w tekstach*, red. A.M. Lewicki, R. Tokarski, Lublin 1995.

Lakoff G., Johnson M., *Metafory w naszym życiu*, Warszawa 1988.

Marcjanik M., *Kreatywna funkcja mowy*, „Przegląd Humanistyczny” 1988, nr 11-12, s. 95-104.

Pisarkowa K., *Odchylenia a kreatywność w języku potocznym*, „Polonica”, III, 1977, s. 141-79.

Stasieńko J., *Sposób opowiadania świata – o narracji gier komputerowych*, [w:] *Media, język, literatura*, Wrocław 2002, s. 96-120.

Wrycza-Bekier J., *Magia słów. Jak pisać teksty, które porwą tłumy*, Gliwice 2014.

## Literatura uzupełniająca

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.

Buttler D., *Polski dowcip językowy*, Warszawa 1968.

Dovey J., Kennedy H.W., *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2011.

Gądek K., *Metodologiczne podstawy opisu języka graczy komputerowych*, [w:] *Język z różnych stron widziany*, red. A. Czelakowska, M. Skarżyński, Kraków 2009, s. 221-227.

Grzegorzczkowska R., *Wprowadzenie do semantyki językoznawczej*, Warszawa 2010.

Grzenia J., *Komunikacja językowa w Internecie*, Warszawa 2008.

*Homo Ludens*, czasopismo (wybór)

*Język a kultura*, t. 4: *Funkcje języka i wypowiedzi*, red. J. Bartmiński, R. Grzegorzczkowska, Wrocław 1991.

*Językowa kategoryzacja świata*, red. R. Grzegorzczkowska, A. Pajdzińska, Lublin 1996.

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.

Kalisz R., *Pragmatyka językowa*, Gdańsk 1993.

Małocha-Krupa A., *Słowa w lustrze: pleonazm - semantyka – pragmatyka*, Warszawa 2003.

Nęcki Z., *Komunikacja międzyludzka*, Kraków 1996.

Siatkowska E., *Wyrazy dźwiękonaśladowcze a wykrzykniki*, „Poradnik Językowy” 1977, 3, s. 99-105.

Szczerbowski T., *Gry językowe w przekładach "Ulyssesa" Jamesa Joyce'a*, Kraków 1998.

Szczerbowski T., *O grach językowych w tekstach polskiego i rosyjskiego kabaretu lat osiemdziesiątych*, Kraków 1994.

Termińska K., *Kreatywizm języka i mit kreacji. (Na przykładzie literatury science fiction)*, [w:] *Język artystyczny*, t. 10, Katowice 1996, s. 197-210.

Wałas M., *Koncepcja „gry językowej” Wittgensteina w świetle badań współczesnego językoznawstwa*, Kraków 2002.

Wierzbicka A., Wolański A., Zdunkiewicz-Jedynak D., *Podstawy stylistyki i retoryki*, Warszawa 2008.

Wilkoń A., *Typologia odmian językowych współczesnej polszczyzny*, Katowice 2000.

## Uwagi

brak

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 14-05-2021 18:41)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ