

Archaizacja języka w literaturze popularnej i grach - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Archaizacja języka w literaturze popularnej i grach
Kod przedmiotu	09.3--LPKSGP-AJLPiG-S21
Wydział	Wydział Humanistyczny
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">dr hab. Magdalena Hawrysz, prof. UZdr Iwona Żuraszek-Ryś

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

Zasadniczym celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z podstawowymi mechanizmami archaizowania tekstu, rozwijanie umiejętności rozpoznawania typów archaizacji w kontekście epok, konwencji i stylów, a także wyrabianie sprawności archaizowania tekstu (także na potrzeby gier).

Wymagania wstępne

Brak

Zakres tematyczny

- Podstawowe terminy: stylizacja językowa i jej rodzaje; archaizacja i jej odmiany, kategorie, rodzaje, gatunki oraz typy; archaizm.
- Typy archaizmów: archaizmy graficzno-fonetyczne, gramatyczne (fleksyjne, składniowe, słowotwórcze) i słownikowe (leksykalne i frazeologiczne), pragmatyczne oraz neoarchaizmy, pseudoarchaizmy.
- Funkcje stylizacji archaicznej (fabularne, strukturalne, artystyczne).
- Konwencje gatunkowe a archaizacja języka (powieść historyczna a literatura popularna, gry).
- Metastereotyp dawnej polszczyzny w literaturze popularnej i grach.
- Archaizacja sfery koncepcyjno-ideowej. Intersemiotyczne uwikłanie archaizmów w grach.
- Archaizacja w różnych typach gier: karcianych (np. szlacheckiej grze karcianej *Veto*), planszowych (np. *Boże Igrzysko. Dzieje Rzeczypospolitej szlacheckiej* lub *Boże Igrzysko. Magnaci*), RPG (np. *Wiedźmin, Dzikie Pola*).
- Archaizacja w literaturze popularnej: kryminał retro (np. w wydaniu M. Krajewskiego czy M. Szymborskiej), powieści detektywistycznej (np. J. Piekara), prozie fantasy (np. utworach A. Sapkowskiego), historii alternatywnej z elementami fantasy (np. S. Twardoch).
- Oryginalne realizacje archaizacji. Prążyki w literaturze i grach (np. *Dziw A.* i M. Bechcyc-Rudnickich, gra *Far Cry Primal*).

Metody kształcenia

Praca z tekstem źródłowym (wybranymi pozycjami literatury fantasy, kryminału retro, powieści detektywistycznej, opowiadań i powieści historycznych, a także podręczników do gier wskazanych w bibliografii), dyskusja, elementy wykładu konwersatoryjnego.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbolce efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna i rozumie podstawowe zasady językowego modelowania gier w zakresie archaizacji, a także mechanizmy archaizowania tekstów literackich.	<ul style="list-style-type: none">KKG1_W04	<ul style="list-style-type: none">obserwacja i ocena aktywności na zajęciachpraca zaliczeniowa	<ul style="list-style-type: none">Konwersatorium
Student ma uporządkowaną wiedzę o wybranych zagadnieniach z zakresu historii literatury, języka i kultury popularnej.	<ul style="list-style-type: none">KKG1_W07	<ul style="list-style-type: none">obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	<ul style="list-style-type: none">Konwersatorium
Student posiada umiejętność archaizowania języka na potrzeby gier oraz form narracyjnych.	<ul style="list-style-type: none">KKG1_U06	<ul style="list-style-type: none">obserwacja i ocena aktywności na zajęciachpraca zaliczeniowa	<ul style="list-style-type: none">Konwersatorium

Opis efektu	Symbol efektyw	Metody weryfikacji	Forma zajęc
Student ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy.	• KKG1_K07	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Konwersatorium

Warunki zaliczenia

Warunkiem zaliczenia jest obecność na zajęciach i aktywne w nich uczestnictwo, a także praca zaliczeniowa w postaci zarchaizowanego tekstu.

Literatura podstawowa

Bartmiński J., *Problemy archaizacji językowej w powieści*, [w:] *Styl i kompozycja*, red. J. Trzynałowski, Wrocław-Warszawa-Kraków 1965, s. 218-233.

Berezowski L., *Pragmatyczne fundamenty archaizacji*, [w:] *Przekładając nieprzekładalne*, red. W. Kubiński, O. Kubińska i T.Z. Wolański, Gdańsk 2000, s. 129-138 (http://www.ifa.uni.wroc.pl/site_media/uploads/documents/berezowski/Pragmatyczne_fundamenty_archaizacji.pdf, dostęp z dnia 2.12.2020).

Bobrowski J., *Staropolszczyzna filmowa. Osobliwości językowe jako wykładniki stylizacji historycznej w dziejach audiowizualnych*, Kraków 2020.

Dubisz S., *Archaizacja w XX-wiecznej polskiej powieści historycznej o średniowieczu*, Warszawa 1991.

Dziwisz M., *Archaizacja w tekstach z kręgu literatury fantazy – analiza oryginałów i przekładów wybranych utworów Andrzeja Sapkowskiego*, [w:] *Przekład. Język. Kultura*, red. R. Lewicki, Lublin 2015, s. 197-207 (https://www.academia.edu/35714929/Marcin_Dziwisz_Archaizacja_w_tekstach_z_kręgu_literatury_fantasy, dostęp z dnia 2.12.2020).

Kaczerzewska J., „*Wiedźmak wielce chciwy a na złoto łasy*”, czyli archaizacja w wybranych utworach Andrzeja Sapkowskiego, [w:] „Rozprawy Komisji Językowej Wrocławskiego Towarzystwa Naukowego”, Wrocław 2016, s. 55-67.

Kurkowska H., Skorupka S., *Stylistyka polska. Zarys*, Warszawa 1959.

Mochocki M., *Sarmackie dziedzictwo kulturowe w grze fabularne Dzikie Pola*, „Homo Ludens” 2011, nr 3, (https://www.ptbg.org.pl/sdm_downloads/michal-mochocki-5, dostęp z dnia 2.12.2020).

Siuciak M., *Styl współczesnej powieści historycznej – na przykładzie najnowszej trylogii Andrzeja Sapkowskiego*, „Język Polski” 2006, z. 4-5, s. 241-250.

Materiały źródłowe:

Wybrane kryminały retro (np. M. Krajewski, *Koniec świata w Breslau*, Kraków 2010; M. Szymczkowska, *Tajemnica domu Helclów*, Kraków 2015), powieści detektywistyczne (np. J. Piekara, *Szubienicznik*, Kraków 2013), teksty z zakresu polskiej i obcej literatury fantazy (np. J. Piekara, *Charakternik*, Wrocław 2019; A. Sapkowski, Saga wiedźmińska – zwłaszcza *Wieża Jaskółki*, Warszawa 1997 czy *Pani Jeziora*, Warszawa 2011; J.R.R. Tolkien, *Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia/ Dwie wieże/ Powrót króla*), historie alternatywne z elementami fantazy (np. S. Twardoch, *Wieczny Grunwald*, Kraków 2010), powieści i opowiadania historyczne (np. A. i M. Bechczyc-Rudniccy, *Dziw*, Warszawa 1937; H. Sienkiewicz, *Ogniem i mieczem*, t. 1 i 2, Astrum, Wrocław 2020 (lub inne wydanie); J. Komuda, *Opowieści z Dzikich Pól*, Lublin 2014), a także podręczniki do gier (np. *Dzikie Pola*, *Wiedźmin*).

Gry: gra karciana *Veto*, gry planszowe (np. *Boże Igrzysko. Dzieje Rzeczypospolitej szlacheckiej* lub *Boże Igrzysko. Magnaci*), przygodowa gra akcji *Far Cry Primal*, RPG (np. *Wiedźmin*, *Dzikie Pola*).

Literatura uzupełniająca

Brylla W.D., *Polski kryminał retro. Między innowacją, naśladownictwem a literackim kiczem*, „Scripta Humana. Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Zielonogórskiego”, t. 5: *Kryminał. Między tradycją a nowatorstwem*, red. M. Ruszczyńska, D. Kulczycka, W. Brylla, E. Gazdecka, Zielona Góra 2016, s. 223-236.

Domaciuk-Czarny I., *Uwagi o nazwach własnych w tekstach gier komputerowych z gatunku fantazy*, „Prace Językoznawcze” XVIII/3, Olsztyn 2016, Wydawnictwo UWM, s. 19-29.

Duszyński H., *Demonologia słowiańska w narracyjnych grach fabularnych*, [w:] *Historyczna i ponowoczesna tożsamość Słowian*, red. T. Ciesielski, J. Zatorska, A. Skoczylas, Łódź 2012.

Mały słownik zaginionej polszczyzny, red. F. Wysocka, Kraków 2003.

Wilkoń A., *Problemy stylizacji językowej w literaturze*, „Przegląd Humanistyczny” 1984, nr 3, s. 11-29.

Uwagi

Brak

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 14-05-2021 18:36)