

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 z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

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

Śluchacz identyfikuje, nazywa i opisuje kreacyjne możliwości tkwiące w języku, tekście i gatunku. Obserwuje różne typy kreacji językowej w grach planszowych, karcianych, paragrafowych, RPG. Trenuje stosowanie opisów postaci, miejsca, działania w grze w indywidualnych działaniach tekstotwórczych. Projektuje własną grę i prototyp prezentuje w grupie. Pracuje w grupie, podejmuje się funkcji moderowania w grze typu RPG lub Story Cubes.

Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza o języku polskim, typach gier, znaczeniu i roli mistrza gry w grach RPG.

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 kreacyjnej 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 kreacyjnym.
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 kreacyjny 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	Symbol e efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student omawia i opisuje, rozpoznaje i stosuje podstawowe zasady modelowania językowego obrazu świata gier różnego typu oraz uwarunkowania performatywności zachowań językowych w grach.	• KKG1_W04	• aktywność w trakcie zajęć • odpowiedź ustna • projekt • sprawdzian	• Konwersatorium
Student posiada umiejętność tworzenia językowych obrazów świata gry oraz moderowania gier opartych na zabawie językowej.	• KKG1_U05	• aktywność w trakcie zajęć • praca pisemna • projekt	• Konwersatorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student, wykorzystując potencjał kreatywny świata zawartego w rozmaitych tekstach kultury, umie stworzyć autorski świat gry w oparciu o własne lub istniejące już mechaniki gier.	• KKG1_U03	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • projekt	• Konwersatorium
Student potrafi moderować pracę grupy w trakcie rozgrywki w wybranym systemie RPG i w czasie zabawy na bazie Story Cubes.	• KKG1_K03	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • projekt • przygotowanie projektu	• Konwersatorium

Warunki zaliczenia

Obecność na zajęciach i aktywny w nich udział, projekt, tworzenie małych form wypowiedzi podczas zajęć (prace pisemne i ustne), zaliczenie sprawdzianu. Ocena końcowa jest średnia arytmetyczną z oceny za sprawdzian, projekt i aktywność.

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.

Grzegorzczkova 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. Grzegorzczkova, Wrocław 1991.

Językowa kategoryzacja świata, red. R. Grzegorzczkova, A. Pajdzińska, Lublin 1996.

Juszczyk, 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.

Zwoliński A., *Słowo w relacjach społecznych*, Warszawa 2003.

Uwagi

brak

Zmodyfikowane przez dr hab. Iwona Pałucka-Czerniak, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 26-04-2022 21:04)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ