

## KIERUNEK: LITERATURA POPULARNA I KREACJA ŚWIATÓW GIER

### Zagadnienia egzaminacyjne – egzamin licencjacki

#### **Dyscypliny: literaturoznawstwo oraz nauki o kulturze i religii (groznawstwo)**

1. Literatura popularna wyznaczniki i szkoły badawcze.
2. Relacje kultury i literatury popularnej.
3. Literatura popularna XIX wieku.
4. Poetyka literatury popularnej.
5. Ewolucja powieści kryminalnej.
5. Ewolucja powieści s-f.
6. Genologia fantasy.
7. Subgatunki hybrydalne literatury popularnej.
8. Wyznaczniki literatury grozy.
9. Romans i współczesna powieść erotyczna.
10. Literatura popularna dla dzieci.
11. Groznawstwo i teoria gier:
  - Typologia graczy opracowaną przez Richarda Bartle'a.
  - Spór ludo-narratologiczny i jego wpływ na groznawstwo.
  - Wymiary dotyczące przestrzeni i czasu w multiwymiarowej typologii gier, jaką opracowali Espen Aarseth, Marie S. Smedstad i Lise Sunnanå.
  - Model fuzji gatunkowej.
12. Literatura i gry
  - Pojęcie emersji.
  - Cybertekst i ergodyczności i ich zastosowanie w opisie wybranego gatunku gier.
  - Podstawowe założenia koncepcji grompowieści opracowanej przez Tomasza Z. Majkowskiego.

#### **Dyscyplina: językoznawstwo**

1. Typologiczne wyznaczniki instrukcji (na przykładzie gier).
2. Różnorodność typologiczna i funkcja podręczników w narracyjnych grach fabularnych.
3. Dystynktywne cechy podręczników do narracyjnych gier fabularnych.
4. Kreacja językowa w tekstach literatury popularnej.
5. Archaizacja w grach.
6. Kreatywna rola języka w grach.
7. Teksty użytkowe w grach i ich funkcja.