

LITERATURA POPULARNA I KREACJA ŚWIATÓW GIER

Zakres tematów prac licencjackich

Dyscyplina: **literaturoznawstwo**

1. Kreacja świata przedstawionego w wybranych tekstach literatury popularnej.
2. Kreacja bohatera w konkretnym tekście literatury popularnej.
3. Ewolucja literatury popularnej na wybranych przykładach.
4. Cechy gatunkowe konkretnych tekstów literatury popularnej.
5. Pozaliterackie uwarunkowania literatury popularnej.
6. Związki literatury popularnej z innymi wytworami kultury masowej.
7. Specyfika subgatunków hybrydalnych na wybranych przykładach.
9. Polska literatura popularna.
10. Najnowsze tendencje w rozwoju literatury popularnej.
11. Literatura popularna dla dzieci i młodzieży.
12. Literatura popularna wobec wyzwań współczesnego świata.

Dyscyplina: **językoznawstwo**

1. Instrukcje gier jako gatunek tekstu: ich specyfika, właściwości, styl i język.
2. Kreacja językowa świata gry w grach RPG.
3. Kreacja językowa w tekstach literatury popularnej.
4. Kreacja językowa świata w komiksach.
5. Geneza i funkcja wybranej leksyki w tekstach kultury popularnej (archaizmy neologizmy, neosemantyczny itp.).
6. Onomastyka w tekstach kultury popularnej.
7. „Nowe” języki w tekstach literatury popularnej i grach.
8. Parateksty w tekstach kultury popularnej – funkcja, typologia.
9. Podręczniki do narracyjnych gier fabularnych w perspektywie typologicznej.
10. Relacja gra a tekst (w paradygmacie lingwistycznym).
11. Tekst użytkowe i artystyczne w grach – ukształtowanie typologiczne, ich funkcja.

Dyscyplina: **nauki o kulturze i religii (groznawstwo):**

1. Przyczyny i konsekwencje dysonansów ludonarracyjnych.
2. Gatunki gier cyfrowych.
3. Wpływ mechaniki gry na rozgrywkę.
4. Czynniki wspierające imersję w grach.
5. Struktury gier cyfrowych.