## **BTKM211BA-02**

## **Írásgyakorlat 1.**

## Hlavacska András

hlavacskandras@gmail.com

*Kedd, 14.00-16.00, 1/1.*

## **A kurzus leírása**

A kurzus két tudományos szövegtípus, az esszé és a tanulmány sajátosságait ismerteti meg a hallgatókkal. Előbbi esetében a saját stílus megtalálására, a kreatív és innovatív gondolatmenet kialakítására való törekvésre kerül a hangsúly, még a tudományos értekezés esetében a műfaji szabályok és kritériumok elsajátítása áll a középpontban. A kurzuson elsősorban szövegelemzés és önálló írások alkotásán keresztül a hallgatók megismerik a tanulmány mint szövegtípus felépítését: az absztrakt, a jegyzetapparátus, a tézismondat, a különböző hivatkozási rendszerek, az érvelés, a konklúzió stb. funkcióját. A kurzust egy interaktív műhelymunka-sorozat zárja le, amelyen a hallgatóknak lehetőségük nyílik a kutatási eredmények disszeminációjára. Így a kurzus nemcsak a tudományos szövegek értelmezésébe és alkotásába, hanem a tudományos konferenciák világába is bevezeti a hallgatókat.

**Követelmények**

1. Egy önálló és kreatív esszé megírása, amelynek tárgya egy kortárs médiaszöveg (irodalmi mű, film, képregény, videojáték stb.) értelmezése. Minimum terjedelem: 5.000 karakter (szóközökkel).
2. Az önállóan elkészített esszé átalakítása tanulmánnyá. Minimum terjedelem: 7.500 karakter (szóközökkel).
3. Egy 15 perces szóbeli előadás megtartása, amelynek témája a féléves kutatás.

**Alkalmak**

1. **Óramegbeszélés** (február 14) A tematika és a követelmények tisztázása
2. **Az esszé** (február 21) Két esszé önálló feldolgozása, majd csoportos megbeszélése. Az esszé műfaji sajátosságainak tisztázása. (Olvasmányok: Vidosa Eszter, *Törésekről, sebek nélkül – Traumaszimbolika a* Gris *című videojátékban*; Richard Slotkin, *Revolverhősök és zöldsipkások: „A hét mesterlövész” és az ellenerőszak mítosza*)
3. **A tanulmány felépítése és főbb részei** (február 28) Két tanulmány önálló feldolgozása, majd csoportos megbeszélése. Beszélgetés a cím, az alcím, az absztrakt, a tézis, az érvelés, az elemzés és a konklúzió témájáról. (Olvasmányok: Stephen D. Arata: *A nyugati turista – Drakula és a fordított kolonizáció szorongása*; Pólya Tamás, *A videojátékok mint történetmesélő mászókák és a médiaszöveg-fogalom*)
4. **Hivatkozási rendszerek** (március 7) A szövegközi hivatkozás és a lábjegyzet használatának elsajátítása. Az idézés szabályainak tisztázása.
5. **A plágium** (március 14) A plágium fogalmának tisztázása.
6. **Stílusgyakorlat** (március 21) Interaktív szövegelemzés.
7. **Egyéni konzultációk** (március 28) Az esszék értékelése, javaslatok a tanulmánnyá alakításhoz.
8. **Műhelymunka I.** (április 4)
9. **Műhelymunka II.** (április 25)
10. **Műhelymunka III.** (május 2)
11. **Műhelymunka IV.** (május 9)
12. **Jegybeírás** (május 16)

**Ajánlott szakirodalom**

Fodor Péter, *Kitöltött múlt, megszállt jelen*, Szépirodalmi Figyelő, 2014/3, 43–51.

Pólya Tamás, *A videojátékok mint történetmesélő mászókák és a médiaszöveg-fogalom*, Médiakutató, 2020/1, 93–104.

Richard Slotkin, *Revolverhősök és zöldsipkások: „A hét mesterlövész” és az ellenerőszak mítosza*, ford. Léderer Pál, Holmi, 1992/11, 1629–1647.

Vidosa Eszter, *Törésekről, sebek nélkül – Traumaszimbolika a Gris című videojátékban*, Kortárs Online, 2022.04.04., https://kortarsonline.hu/aktual/gris.html