

Engelse letterkunde: Moderne periode (A005762)

Cursusomvang *(nominale waarden; effectieve waarden kunnen verschillen per opleiding)*

Studiepunten 5.0 **Studietijd 150 u**

Aanbodsessies in academiejaar 2026-2027

A (semester 1) Engels Gent

Lesgevers in academiejaar 2026-2027

Vandewalle, Alexander	LW07	Verantwoordelijk lesgever
Caracciolo, Marco	LW07	Medelesgever

Aangeboden in onderstaande opleidingen in 2026-2027

	stptn	aanbodsessie
Bachelor of Arts in de taal- en letterkunde(afstudeerrichting Engels - Duits)	5	A
Bachelor of Arts in de taal- en letterkunde(afstudeerrichting Engels - Grieks)	5	A
Bachelor of Arts in de taal- en letterkunde(afstudeerrichting Engels - Italiaans)	5	A
Bachelor of Arts in de taal- en letterkunde(afstudeerrichting Engels - Latijn)	5	A
Bachelor of Arts in de taal- en letterkunde(afstudeerrichting Engels - Spaans)	5	A
Bachelor of Arts in de taal- en letterkunde(afstudeerrichting Engels - Zweeds)	5	A
Bachelor of Arts in de taal- en letterkunde(afstudeerrichting Frans - Engels)	5	A
Bachelor of Arts in de taal- en letterkunde(afstudeerrichting Nederlands - Engels)	5	A
Uitwisselingsprogramma taal-en letterkunde	5	A
Vorbereidingsprogramma tot Master of Arts in de taal- en letterkunde(afstudeerrichting Engels)	5	A
Vorbereidingsprogramma tot Master of Arts in de taal- en letterkunde(afstudeerrichting Engels - Duits)	5	A
Vorbereidingsprogramma tot Master of Arts in de taal- en letterkunde(afstudeerrichting Engels - Italiaans)	5	A
Vorbereidingsprogramma tot Master of Arts in de taal- en letterkunde(afstudeerrichting Engels - Spaans)	5	A
Vorbereidingsprogramma tot Master of Arts in de taal- en letterkunde(afstudeerrichting Frans - Engels)	5	A
Vorbereidingsprogramma tot Master of Arts in de taal- en letterkunde(afstudeerrichting Nederlands - Engels)	5	A

Onderwijstalen

Engels

Trefwoorden

Adaptatie, historical game studies, intermedialiteit, literary gaming, narratologie, videogames

Situering

Cursustitel: Videogameperspectieven op Engelstalige Literatuur en Geschiedenis

Deze cursus biedt de kans om de relatie te bestuderen tussen videogames, verhalen en geschiedenis, en bespreekt hoe videogames bouwen op de Engelstalige literaire traditie, maar ook hoe ze afwijken van traditionele literaire technieken.

Positie van de cursus in termen van taalvaardigheid: In het derde jaar van het bachelorprogramma Engels wordt van studenten verwacht dat ze hun taalvaardigheid op C1-niveau ("Expert"/"Effective operational" proficiency) verder consolideren.

Uitwisselingsstudenten kunnen zich inschrijven voor deze cursus, mits ze voldoen

aan de eisen zoals gesteld in dit document. Voor deze cursus is geen kennis van het Nederlands vereist.

Inhoud

Deze cursus biedt een introductie tot hedendaags narratologisch onderzoek naar videogames, en focust op dimensies zoals karakterisering, 'environmental storytelling', multilineaire progressie, of de interactie tussen gameplay en verhalen. De cursus maakt de studenten bovendien ook bekend met concepten van remediatie, intermedialiteit en adaptatie, en met de game-theoretische benaderingen van 'literary gaming' en 'historical game studies'. Studenten zullen aan de slag gaan met een aantal voorbeelden van games die zich laten inspireren door Engelstalige literatuur en geschiedenis, of zich verhouden tot verschillende aspecten van (hedendaagse) Engelstalige cultuur. Het is niet vereist om reeds ervaring met videogames te hebben.

Begincompetenties

Om de cursussen "Engelse literatuur I" en "Engelse literatuur II" te hebben afgerond of de benodigde vaardigheden op andere wijze te hebben verworven. Om het Engels te beheersen op een aanvankelijk C1-niveau (d.w.z. C1.1, eerste fase van "Expert" / "Effectieve operationele" bekwaamheid).

Eindcompetenties

- 1 Algemene kennis van academische benaderingen tot videogames, met speciale focus op het gebruik van verschillende narrative technieken en historische representaties in games.
- 2 In staat zijn om een aantal games kritisch te bestuderen en ze te positioneren in relatie tot zowel literaire modellen als bredere culturele vragen.
- 3 Een begrip van continuïteiten en discontinuïteiten tussen het vertellen van verhalen in literatuur en videogames, alsook het vermogen om deze te begrijpen in relatie tot de concepten van adaptatie, intermedialiteit en remediatie.
- 4 Het verscherpen van analytische vaardigheden, waaronder close reading, het gebruik van academische literatuur, en de vorming van een eigen academisch standpunt.

Creditcontractvoorwaarde

De toegang tot dit opleidingsonderdeel via creditcontract is open: de student houdt zelf rekening met voorkennis uitgedrukt in begincompetenties

Examencontractvoorwaarde

De toegang tot dit opleidingsonderdeel via examencontract is open

Didactische werkvormen

Werkcollege, Hoorcollege, Zelfstandig werk

Toelichtingen bij de didactische werkvormen

In de individuele sessies worden colleges en seminars gecombineerd, met de mogelijkheid voor studenten om deel te nemen aan discussies in de klas en om actief aan de slag te gaan met games. In elke sessie worden de toegewezen teksten in hun relevante literaire en culturele context geplaatst.

Een klein aantal colleges kan online gegeven worden. Hoorcolleges worden opgenomen en ter beschikking gesteld voor specifieke doelgroepen (op aanvraag).

Studiemateriaal

Type: Andere

Naam: Leeslijst

Richtprijs: Gratis of betaald door opleiding

Optioneel: nee

Referenties

Secundaire literatuur wordt aan het begin van de cursus beschikbaar gesteld via Ufora

Vakinhoudelijke studiebegeleiding

Er kan begeleiding en individuele feedback gegeven worden.

Evaluatiemomenten

niet-periodegebonden evaluatie

Evaluatievormen bij periodegebonden evaluatie in de eerste examenperiode

Evaluatievormen bij periodegebonden evaluatie in de tweede examenperiode

Evaluatievormen bij niet-periodegebonden evaluatie

Participatie, Presentatie, Werkstuk

Tweede examenkans in geval van niet-periodegebonden evaluatie

Examen in de tweede examenperiode is enkel mogelijk in gewijzigde vorm

Toelichtingen bij de evaluatievormen

Actieve deelname aan klassikale discussies wordt verwacht en kan bijdragen tot de beoordeling.

Creatief project en presentatie: aan het einde van het semester geven de studenten een presentatie over een concept voor een nieuwe game geïnspireerd door het onderwerp van de cursus

Essay: een academische studie van één of meerdere relevante videogames (tussen 2000 en 2500 woorden, exclusief bibliografie), met een deadline aan het einde van het semester

Eindscoreberekening

Het creatieve project en de presentatie tellen mee voor 40% van het eindcijfer

Het essay telt mee voor 60% van het eindcijfer

Faciliteiten voor werkstudenten

1 Mogelijkheid tot vrijstelling van aanwezigheid

2 Mogelijkheid tot examen op ander tijdstip binnen het academiejaar

3 Mogelijkheid tot feedback via email of na afspraak tijdens kantooruren