



## INSTITUTIONEN FÖR LITTERATUR, IDÉHISTORIA OCH RELIGION

### **LV1215 Läsning och fiktionsmöten i ett mediehistoriskt perspektiv, 7,5 högskolepoäng**

Reading and Encounters with Fiction in a Media Historical Perspective, 7.5 credits  
*Grundnivå / First Cycle*

---

#### **Litteraturlista för LV1215, gällande från och med vårterminen 2023**

Litteraturlistan är fastställd av Institutionen för litteratur, idéhistoria och religion 2022-11-18 att gälla från och med 2023-01-16.

Se bilaga.



INSTITUTIONEN FÖR LITTERATUR,  
IDÉHISTORIA OCH RELIGION

## LITTERATURLISTA V23

### LV1215, Läsning och fiktionsmöten i ett mediehistoriskt perspektiv, 7.5 hp

**Beräknat antal studenter: 20**

**Kursansvarig lärare: Christian Mehrstam**

**Kursstart: 16 januari 2023**

Primärlitteratur:

**I bokform:**

Miller, Frank, *The Dark Knight Returns*. (Valfri utgåva.)

Tolkien, J.R.R. *Hobbiten*. (Valfri utgåva och översättning. Se även som film.)

Valfritt bokspel på svenska eller engelska. (På engelska "gamebook". Se t.ex. *Choose Your Own Adventure*.)

**I digital spelform:**

Crowther, William och Woods Don. (1977). *Colossal Cave Adventure*. (Elektroniskt spel, finns i olika versioner på nätet)

Pyta, Anselm. *The Longing*. (Elektroniskt spel, finns på Steam och GOG.).

Toy, Michael och Witchman, Glenn. (1980). *Rogue* (Elektroniskt spel, finns i olika versioner på nätet).

### **Som kompendietexter på Canvas:**

Gilgamesh-eposet, tolfte tavlan. (pdf)

Ovidius, "Orfeus och Eurydike", valfri översättning och målning.

Ur Dante, *Divina Commedia*, "Inferno".

### **Sekundärlitteratur**

#### **I bokform:**

Briggs, Asa, and Peter Burke. (2020). *A Social History of the Media: From Gutenberg to the Internet*. Cambridge: Polity.

Fernández-Vara, Clara. (2015). *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge. (Obs! Finns även i fulltext via [ub.gu.se](http://ub.gu.se).)

McCloud, Scott. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publishers.

### **Som kompendietexter på Canvas:**

Aarseth, Espen (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press. Ca 25 sidor.

Ensslin, Astrid (2014). *Literary gaming*. Cambridge: The Mit Press. Ca 25 sidor.

Fletcher, Judith (2019). *Myths of the Underworld in Contemporary Culture: The Backward Gaze*. First edition Oxford: Oxford University Press

McCormick, Kathleen (1994). *The Culture of Reading and the Teaching of English*. Manchester: Manchester Univ. Press. Ca 25 sidor.

Mehrstam, Christian (2009). *Textteori för läsforskare*. Göteborg: Göteborgs universitet. Ca 50 sidor utdrag.

**På nätet (sökas via [ub.gu.se](http://ub.gu.se)):**

Fish, Stanley. (1981). "Why No-One's Afraid of Wolfgang Iser." *Diacritics*. Vol 11. No. 1.

Iser, Wolfgang. (1981). "Talk Like Whales: A Reply to Stanley Fish." *Diacritics*. Vol 11. No. 3.

Mehrstam, Christian (2017). Berättare i trikåer: Den tematiska vändningen i svensk rollspelshistoria. *Tidskrift för litteraturvetenskap*.

**OBS: Ytterligare max 250 sidor artiklar och skönlitteratur tillkommer.**

### Referenslitteratur

Efter individuellt behov, valfria referensverk inom litteraturhistoria, konsthistoria, spelhistoria, filmhistoria och seriehistoria.