

KARTA PRZEDMIOTU

1. Informacje wstępne

Nazwa przedmiotu	Literatura i kultura popularna
Wydział	Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej
Kierunek	Informatyka i ekonometria
Specjalność/Ścieżka specjalizacyjna	—
Poziom PRK	6 PRK
Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
Forma studiów	studia stacjonarne
Grupa zajęć	—
Liczba punktów ECTS	3
Rodzaj przedmiotu	fakultatywny
Liczba godzin ogółem	30 godz.
Cykl dydaktyczny	2024/2025 zimowy
Semestr studiów	2
Rok studiów	1
Profil kształcenia	praktyczny
Rok realizacji	2024/2025
Język wykładowy	polski
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	prof. UAFM dr hab. Urszula Chowaniec (e-mail: uchowaniec@afm.edu.pl)

Semestr, liczba punktów ECTS, rodzaj zajęć, liczba godzin w planie studiów

Semestr	Wykład
2	30 godz. 3 ECTS

2. Cele przedmiotu

C1	<p>Kurs rozpoczyna się od pytań: Co to jest kultura popularna? Co to jest literatura popularna? Czy określenie „popularna” jest zaletą czy wadą?</p> <p>Kurs jest okazją do bliższej analizy literatury popularnej i zjawiska kultury popularnej, zarówno w najnowszych wydarzeniach literackich (powieść „detektywistyczna Olgi Tokarczuk i jej adaptacja), jak i w kontekście krytyki i teorii literatury popularnej na przełomie całego XX wieku.</p> <p>W ostatnich latach mamy do czynienia z niezwykle wysokim wzrostem zainteresowania literaturą i kulturą popularną, powstało bardzo dużo teoretycznych i kulturoznawczych prac na temat materia, co znaczy obecnie "popularny", a co to oznaczało historycznie rzecz ujmując.</p>
-----------	---

3. Wymagania wstępne

Kurs nie wymaga szczególnych kompetencji wstępnych. Wiele materiałów, zwłaszcza medialnych, związanych z mediami społecznościowymi, kilka artykułów są w języku angielskim.

4. Opis efektów uczenia się

W1	Wiedza: Znajomość wiedzy na temat tego, co to jest kultura popularna. Ma wiedzę na temat tekstów, które nie należą do tradycyjnych kanonów, coraz częściej przyciągają uwagę krytyki i są wykładane na poziomie uniwersyteckim obok wielu tekstów kanonicznych.	EUK6_W6
U1	Umiejętności: - analizować popularne gatunki, takie jak fantastyka, literatura dziecięca, horror, kryminał, romans, pornografia i science fiction - łączyć zjawiska, związane z kulturą i literaturą popularną z innymi zjawiskami politycznymi, społecznymi i ekonomicznymi.	EUK6_U7
K1	Kompetencje społeczne: Rozumie zjawiska społeczne w ramach takich tematów, jak bestseller, teoria gatunku, kultura i czytelnictwo.	EUK6_KS1

5. Treści programowe

Wykład (30 godz.)

Kod	Tematyka zajęć (nr semestru: 2)
-----	---------------------------------

Wyk1	<p>Sylabus kursu: Literatura popularna: Przegląd i problemy</p> <p>Platforma kursu</p> <p>Wszystkie materiały, plan zajęć, wykłady oraz literatura obowiązkowa i uzupełniająca dostępne na platformie KA AFM.</p> <p>Studenci są zobowiązani regularnie sprawdzać platformę, aby być na bieżąco z zadaniami i materiałami.</p> <p>Google Doc - obecności</p> <p>Każdy uczestnik wpisuje swoją obecność na zajęciach w udostępnionym dokumencie Google.</p> <p>Forma zaliczenia</p> <p>Projekt grupowy (2-3 osoby):</p> <p>Analiza wybranego aspektu literatury popularnej.</p> <p>Prezentacja wyników pracy podczas zajęć, z omówieniem wybranego problemu.</p> <p>Tematy zajęć</p> <p>Wprowadzenie do kultury popularnej</p> <p>Definicja kultury popularnej.</p> <p>Czym różni się kultura popularna od wysokiej?</p> <p>Roboty w kulturze popularnej</p> <p>Film Metropolis (1927): analiza wyobrażeń o robotach.</p> <p>Dychotomia: ludzkie vs nieludzkie.</p> <p>Kluczowe postaci: Oswald Spengler, Franz Lang.</p> <p>Fragmenty: Ortega y Gasset Bunt mas, Yuval Noah Harari.</p> <p>Gatunki literackie: Powieść gotycka i przepisywanie mitów</p> <p>Powieść gotycka: cechy i znaczenie w kulturze.</p> <p>Motyw czarownic w literaturze i ich archetypy.</p> <p>Motyw czarownic w kulturze</p> <p>Czarownice w literaturze, filmie i kulturze popularnej.</p> <p>Ulubione postacie czarownic: dyskusja i wybór.</p> <p>Pamięć kulturowa i archetypy</p> <p>Film Maleficent: archetyp "innego" w popkulturze.</p> <p>Pamięć zbiorowa i jej rola w kształtowaniu narracji.</p> <p>Moda w literaturze i popkulturze</p> <p>Symbolika Barbie jako ikony kultury.</p> <p>Wprowadzenie do analizy mody w literaturze i mediach.</p> <p>Fantasy i kicz w literaturze popularnej</p> <p>Jak kicz kształtuje naszą percepcję gatunku fantasy?</p> <p>Czy kicz może być wartością?</p>
------	--

6. Metody dydaktyczne

Wykład	
M1	Analiza przypadków
M6	Dyskusja
M15	Praca nad projektami
M16	Praca w grupach
M20	Wykłady
M21	Wykorzystanie narzędzi nauczania zdalnego

7. Nakład pracy studenta

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Wykład	30 godz.
W tym metodą e-learning:	0 godz.

Praca własna studenta	
zapoznanie się z literaturą, Praca własna studenta- test, przygotowanie projektu, Praca własna studenta	45 godz.

Całkowite obciążenia	
Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu wynikająca z całego nakładu pracy studenta	75 godz.
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	3 ECTS

8. Kryteria oceny

Warunki zaliczenia przedmiotu:

Wymagana jest: 1. obecność, 2. uczestnictwo czynne na zajęciach, 3. przygotowanie materiału - prezentacji, 4. rozmowa egzaminacyjna

Wykłady (Egzamin końcowy / Zaliczenie końcowe)	
Na ocenę 5:	bardzo dobra wiedza z zakresu materiałów omawianych na Obecność na wykładach i ćwiczeniach. Przedstawienie dodatkowych informacji wynikających z pilnego uczestniczenia na zajęciach, doskonała wiedza z zakresu materiałów omawianych na wykładach
Na ocenę 4,5:	dobra wiedza z zakresu materiałów omawianych na Obecność na wykładach i ćwiczeniach. Przedstawienie dodatkowych informacji wynikających z pilnego uczestniczenia na zajęciach, bardzo dobra wiedza z zakresu materiałów omawianych na wykładach
Na ocenę 4:	dobra wiedza z zakresu materiałów omawianych na Obecność na wykładach i ćwiczeniach. Przedstawienie dodatkowych informacji wynikających z pilnego uczestniczenia na zajęciach, dobra wiedza z zakresu materiałów omawianych na wykładach
Na ocenę 3,5:	dostateczna wiedza z zakresu materiałów omawianych na wykładach. Przedstawienie dodatkowych informacji wynikających z pilnego uczestniczenia na zajęciach.
Na ocenę 3:	dostateczna wiedza z zakresu materiałów omawianych na wykładach

9. Literatura

Literatura podstawowa

1. Kody kultury: interakcja, transformacja, synergia, red. Halina Kubicka, Olga Taranek (Wrocław: Sutoris), 2009
Ewa Bartos, E/P Szkice o elitarnej i popularnej (Katowice: WUŚ), 2014

Literatura uzupełniająca

1. A. Martuszevska, „Ta trzecia”. Problemy literatury popularnej, 1997
A. Gemra, Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i Monstrum Frankenstein w wybranych utworach, 2008
U. Eco, Superman w literaturze masowej, 1996
A. Kotas, „Zaradne kobiety zasługują na miłość”. O powieściach Rodziewiczówny i Kalicińskiej, w: Literatura popularna. T. 1: Dyskursy wielorakie, red. E. Bartos, M. Tomczok, 2013
P. Kowalski, (Nie)bezpieczne światy masowej wyobraźni, 1999
Harry Potter. Fenomen społeczny – zjawisko literackie – ikona popkultury, red. W. Kostecka, M. Skowera, 2014
M. Pustowaruk, Od Tolkiena do Pratchetta. Potencjał rozwojowy fantasy jako konwencji literackiej, 2009

10. Informacje dodatkowe dla studentów

Inspiracje bibliograficzne dla studentów w poszukiwaniu materiałów do prezentacji:

Literatura i potencjalne inspiracje:

- K. Banaszkiewicz, Nikt nie rodzi się telewizorem, Kraków 2000.
C. Barker, Studia kulturowe. Teoria i praktyka, Kraków 2005.
R. Barthes, Mitologie, Warszawa 2000.
Barwy codzienności. Analiza socjologiczna, red. M. Bogunia-Borowska, Warszawa 2009.
Bauman o popkulturze. Wypisy, wyb. M. Halawa, P. Wróbel, Warszawa 2008.
W. J. Burszta, Od mowy magicznej do szumów popkultury, Warszawa 2009.
CAMPania. Zjawisko campu we współczesnej kulturze, red. P. Oczko, Warszawa 2008.
W. J. Burszta, W. Kuligowski, Sequel. Dalsze przygody kultury w globalnym świecie, Warszawa 2005.
N.Carroll, Filozofia horroru, Gdańsk 2004.
M. Castells, Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem, Poznań 2003.
M. Certeau de , Wynaleźć codzienność. Sztuki działania, Kraków 2008.
M. Czubaj, Biodra Elvira Presleya. Od paleoherosów do neofanów, Warszawa 2007.
D. Dayan, E. Katz, Wydarzenia medialne. Historia transmitowana na żywo A. Sawisz, Warszawa 2008.
G. Debord, Społeczeństwo Spektaklu, Gdańsk 1998.
R. Drozdowski, Obraza na obrazy. Strategie społecznego oporu wobec obrazów dominujących, Poznań 2006.

Dziecko w świecie mediów i konsumpcji, red. M. Bogunia-Borowska, Kraków 2006.

U. Eco, Apokaliptycy i dostosowani. Komunikacja masowa i teorie kultury masowej, Warszawa 2010.

U. Eco, Superman w literaturze masowej. Powieść popularna: pomiędzy retoryką a ideologią, Kraków 2008.

T. Edensor, Tożsamość narodowa, kultura popularna i życie codzienne, Kraków 2004.

Ekran piśmienności. O przyjemnościach tekstu w epoce nowych mediów, red. A. Gwóźdź, Warszawa 2008.

M. Filiciak, Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej, Warszawa 2006.

Film: fabryka emocji, red. K. Klejsa, T. Kłys, Kraków 2003.

Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów, W. Godzic, M. Żakowski (red.), Warszawa 2007.

Fiske J., Zrozumieć kulturę popularną, Kraków 2010

Gadżety Popkultury: Społeczne życie przedmiotów, red. W. Godzic, M. Żakowski, Warszawa 2007.

T. Goban-Klass, Media i komunikowanie masowe, Warszawa 2009.

W. Godzic, Telewizja jako kultura, Kraków 2002.

W. Godzic, Znani z tego, że są znani. Celebryci w kulturze tabloidów. Warszawa 2007.

M. Gołębiewska, Demontaż atrakcji, O estetyce audiowizualności, Gdańsk 2003.

M. Halawa, Życie codzienne z telewizorem, Warszawa 2006.

M. Hopfinger, Doświadczenie audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej, Warszawa 2003.

Intermedialność w kulturze końca XX wieku, red. A. Gwóźdź, Białystok 1998.

H. Jacoby, W. Irwin, Dr House i filozofia – wszyscy kłamią. Gliwice 2009.

W. Jakubowski, Edukacja w świecie kultury popularnej, Kraków 2006.

H. Jenkins, Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów, Warszawa 2007.

M. Jeziński, Mitologie muzyki popularnej, Toruń 2014.

M. Jędryka, Popkultura dla blondynek, Gliwice 2009.

Karnawalizacja. Tendencje ludyczne w kulturze współczesnej, red. Grad J., Mamzer H., Poznań 2004.

Kiczosfery współczesności, red. W. Burszta, E. Sekuła, Warszawa 2008.

R. Kochanowicz, Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury, Poznań 2014.

J. Kończak, Od Tele-echa do Polskiego ZOO. Ewolucja programu TVP, Warszawa 2008.

P. Kowalski, Popkultura i humaniści. Daleki od kompletności remanent spraw, poglądów i mistyfikacji, Kraków 2004.

B. Koziczyński, 333 popkultowe rzeczy... PRL. Jakość pierwsza, Poznań 2009.

M. Krajewski, Kultury kultury popularnej, Poznań 2003.

K. Krzan, Ekstaza w wersji pop. Poszukiwania mistyczne w kulturze popularnej, Warszawa 2008.

Kultura popularna: konteksty teoretyczne i społeczno-kulturowe, red. A. Gromkowska-Melosik, Z. Melosik, Kraków 2010.

Kultura popularna – tożsamość – edukacja, red. D. Hejwosz, W. Jakubowski, Kraków 2010.

S. Lash, C. Lury, Globalny przemysł kulturowy: medializacja rzeczy, Kraków 2011.

A. Lewicki, Od House'a do Shreka. Seryjność w kulturze popularnej, Wrocław 2011.

P. Levinson, Telefon komórkowy: jak zmienił świat najbardziej mobilny ze środków komunikacji. Warszawa 2004.

T. Majewski, Dialektyczne feerie. Szkoła frankfurcka i kultura popularna, Łódź 2011.

T. Z. Majkowski, Gry wideo i kultura autentyczności, „Homo ludens” 2011, nr 1 (3).

M. Majorek, Fenomen YouTube'a i Yotube jako medium społecznościowe, [w:] M. Majorek, Kod YouTube. Od kultury uczestnictwa do kultury kreatywności, Kraków 2015.

G. Makowski, Świątynia konsumpcji. Geneza i społeczne znaczenie centrum handlowego, Warszawa 2003.

T. Miczka, O zmianie zachowań komunikacyjnych. Konsumenci w nowych sytuacjach audiowizualnych, Katowice 2002.

T. Miczka, Wielkie żarcie i postmodernizm. O grach intertekstualnych w kinie współczesnym, Katowice 1992.

Między powtórzeniem a innowacją. Seryjność w kulturze, red. A. Kisielewska, Kraków 2004.

A. Nacher, Serial 2.0 – model do składania [w:] Post-soap. Nowa generacja seriali telewizyjnych a polska widownia, red. M. Filiciak, B. Giza, Warszawa 2011.

Niedyskretny urok kiczu. Problemy filmowej kultury popularnej, red. G. Stachówna, Kraków 1997.

E. Nieroba, A. Czerner, M. Szczepański, Flirty tradycji z popkulturą. Dziedzictwo kulturowe w późnej nowoczesności. Warszawa 2010.

Od fotografii do rzeczywistości wirtualnej, red. M. Hopfinger, Warszawa 1997.

A. Ogonowska, Między reprezentacją a symulacją. Szkice z socjologii mediów. Kraków 2007.

T. Olezyk, Politrozrywka i popperswajja. Reklama telewizyjna w polskich kampaniach wyborczych XXI wieku, Warszawa 2009.

K. Olechnicki, Fotoblogi, pamiętniki z opcją przekazu. Fotografia i fotoblogerzy w kulturze konsumpcyjnej. Warszawa 2009.

R. Pankowski, Rasizm a kultura popularna. Warszawa 2006.

Podglądanie Wielkiego Brata, red. W. Godzic, Kraków 2001.

Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych, red. A. Gwóźdź, Kraków 1994.

Pop komunizm. Doświadczenie komunizmu a kultura popularna, red. M. Bogusławska, Z. Grębecka, Kraków 2010.

Post-soap. Seriale nowej generacji a polska widowia, red. M. Filiciak, B. Giza, Warszawa 2011.

Potęga i urok zakupów [w:] P. Kowalski (red.), Monety, banknoty i inne środki wymiany, Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, 2010.

Prędkość i przyjemność, Kino i telewizja w sobie symulacji elektronicznej, red. A. Gwóźdź, Kielce 1994.

Przemoc na ekranie, red. M. Hendrykowska, M. Hendrykowski, Poznań 2001.

G. Ptaszek, Talk show. Szczerość na ekranie?, Warszawa 2007.

L. Pułka, Kultura mediów i jej spektakle na tle przemian komunikacji społecznej i literatury popularnej, Wrocław 2004.

M.Radkowska-Wałkowicz, Od Golema do Terminatora, Warszawa 2008.

Rekonfiguracje modernizmu. Nowoczesność i kultura popularna, red. T. Majewski, Warszawa 2009.

M.Rogers, Barbie jako ikona kultury, Warszawa 2005.

Rozkoszna zaraza. O rządach mody i kulturze konsumpcji, red. T. Szlendak i K. Pietrowicz, Wrocław 2007.

M. Rychlewski, Kultura rozpadu: Rozważania na ostrzu noża, Gdańsk 2016.

G. Sartori, Homo videns. Telewizja i postmyślenie, Warszawa 2007.

Seriale. Przewodnik krytyki politycznej, Warszawa 2011.

T. Sikorski, M. Rutkiewicz, Graffiti w Polsce 1940-2010, Warszawa 2011.

Słownik literatury popularnej, red. T. Żabski, Wrocław 2006.

J. Storey, Studia kulturowe i badania kultury popularnej. Teorie i metody, Kraków 2003.

D. Strinati, Wprowadzenie do kultury popularnej, Poznań 1998.

Studia z teorii komunikowania masowego, red. B. Dobek-Ostrowska, Wrocław 1999.

E. Szczęsna, Poetyka mediów. Polisemiotyczność, digitalizacja, reklama, Warszawa 2007.

T. Szlendak, T. Kozłowski, Naga małpa przed telewizorem. Popkultura w świetle psychologii ewolucyjnej, Warszawa 2008.

J. Z. Szeja, Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej, Kraków 2004.

Świat (z) kolorowych czasopism, red. E. Zierkiewicz, Wrocław 2010.

Teledyskursy. Telewizja w badaniach współczesnych, red. R. Allen, Kielce 1998.

D. Urbańska-Galanciak, Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych, Warszawa 2009.

A. Wieczorkiewicz, Apetyt turysty. O doświadczeniu świata w podróży, Kraków 2008.

R. Wimmer, J. Dominick, Mass media i metody badań A. Kożuch, Kraków 2008.

W kulturze pierwszych stron, red. I. Borkowski, A. Woźny, Wrocław, 2005.

Żuk P. (red.), Kulturowo-polityczny Avatar? Kultura popularna jako obszar konfliktów i wzorów społecznych, Warszawa 2013.