



## Participatory Culture. Media, Franchises, Fans

### Course description sheet

#### Basic information

<b>Field of study</b> Cultural Studies	<b>Didactic cycle</b> 2026/2027
<b>Major</b> New Technologies in Culture Design	<b>Course code</b> HKLTTIS.II4.17973.26
<b>Organisational unit</b> Faculty of Humanities	<b>Lecture languages</b> Polish
<b>Study level</b> Second-cycle studies	<b>Mandatoriness</b> Obligatory
<b>Form of study</b> Full-time studies	<b>Block</b> Major Modules
<b>Profile</b> General academic	<b>Course related to scientific research</b> Yes
<b>Course coordinator</b>	Anna Teler
<b>Lecturer</b>	Anna Teler
<b>Period</b> Semester 3	<b>Method of verification of the learning outcomes</b> Exam
	<b>Activities and hours</b> Lectures: 30 Auditorium classes: 30
	<b>Number of ECTS credits</b> 4

#### Goals

C1	Zdefiniowanie i eksploracja fenomenu kultury uczestnictwa oraz jej znaczenia w kontekście ewolucji mediów
C2	Analiza związków opowieści transmedialnej i zaangażowania fandomów z produkcją i dystrybucją treści medialnych
C3	Rozwój umiejętności krytycznej analizy i oceny zjawisk kulturowych

## Course's learning outcomes

Code	Outcomes in terms of	Learning outcomes prescribed to a field of study	Methods of verification
<b>Knowledge - Student knows and understands:</b>			
W1	rolę mediów tradycyjnych i cyfrowych w kształtowaniu kultury uczestnictwa oraz interakcje między twórcami a odbiorcami treści oraz proces zacierania się granic w przestrzeni cyfrowej	KLT2A_W11, KLT2A_W16, KLT2A_W22	Examination
W2	franczyzę i opowieść transmedialną jako pojęcia i fenomen, a także definicję fandomu wraz z typologiami i zjawisko fan-artu i jego wpływ na kulturę popularną	KLT2A_W01, KLT2A_W12, KLT2A_W14	Examination
W3	rolę komunikacji zwrotnej, interaktywności i kreatywności w kształtowaniu doświadczeń użytkowników, a także kulturę remixu wraz z ujęciem krytycznym	KLT2A_W01, KLT2A_W14, KLT2A_W18	Examination
W4	crowdfunding i jego rolę w finansowaniu projektów transmedialnych oraz jego rolę w przypadku kryzysów w kontekście kultury uczestnictwa	KLT2A_W11, KLT2A_W12	Examination
W5	zjawisko aktywizmu społecznego i hakytywizmu w kontekście kultury uczestnictwa	KLT2A_W21	Examination
<b>Skills - Student can:</b>			
U1	wyjaśnić kluczowe teorie dotyczące uczestnictwa w kulturze: konwergencja, mediamorfoza, paratekst, a także wyjaśnić i wskazać związki przyczynowo-skutkowe dla procesu zacierania się granicy między twórcami a odbiorcami treści w przestrzeni cyfrowej	KLT2A_U05, KLT2A_U06	Activity during classes, Participation in a discussion, Execution of exercises
U2	podać przykłady udanych i nieudanych francyz medialnych	KLT2A_U01	Activity during classes, Participation in a discussion, Execution of exercises
U3	poddawać analizie i ocenie działania marketingowe w kulturze uczestnictwa a także wskazać i omówić złożone uwarunkowania etyczne i prawne w kulturze uczestnictwa	KLT2A_U01, KLT2A_U21	Activity during classes, Participation in a discussion, Execution of exercises
U4	wskazać zmiany wzorców produkcyjnych i dystrybucyjnych oraz zmiany w w modelach biznesowych oraz zidentyfikować trendy i wyzwania dla twórców i odbiorców treści w erze cyfrowej	KLT2A_U01	Activity during classes, Participation in a discussion, Execution of exercises
<b>Social competences - Student is ready to:</b>			
K1	pogłębionej dyskusji na temat szans i zagrożeń kultury cyfrowej a także krytycznej analizy tworzonej narracji na temat kultury uczestnictwa i fandomów	KLT2A_K01, KLT2A_K02, KLT2A_K03	Activity during classes, Participation in a discussion, Execution of exercises
K2	oceny aktualnych trendów i prognozowania dalszych kierunków rozwoju kultury uczestnictwa oraz lepszego rozumienia świata w rzeczywistości mediów cyfrowych i kultury cyfrowej	KLT2A_K01, KLT2A_K02, KLT2A_K03, KLT2A_K05	Activity during classes, Participation in a discussion, Execution of exercises, Presentation

## Program content ensuring the achievement of the learning outcomes prescribed to the module

1. Wstęp historyczno-społeczny 2. Media a kultura uczestnictwa. Sieć a kultura uczestnictwa 3. Opowieść transmedialna w kulturze uczestnictwa 4. Fandom i jego dynamika 5. Fani jako twórcy i dystrybutorzy treści 6. Marketing w kulturze uczestnictwa 7. Uwarunkowania etyczne i prawne w kulturze uczestnictwa 8. Interaktywność w mediach 9. Kultura remixu 10. Crowdfunding 11. Aktywizm społeczny w sieci 12. Mapowanie kryzysowe 13. Nowe technologie a kultura uczestnictwa 14. Przyszłość kultury uczestnictwa i fandomów

### Student workload

Activity form	Average amount of hours* needed to complete each activity form
Lectures	30
Auditorium classes	30
Examination or final test/colloquium	2
Preparation for classes	30
Realization of independently performed tasks	20
Contact hours	5
<b>Student workload</b>	<b>Hours</b> 117
<b>Workload involving teacher</b>	<b>Hours</b> 60

\* hour means 45 minutes

### Program content

No.	Program content	Course's learning outcomes	Activities
1.	Definicja kultury uczestnictwa Historia i rozwój zjawiska w kontekście społecznym	W1	Lectures
2.	Rola mediów tradycyjnych i cyfrowych w kształtowaniu kultury uczestnictwa. Przykłady Kluczowe teorie dotyczące uczestnictwa w kulturze: konwergencja, mediamorfoza, paratekst Interakcje między twórcami a odbiorcami treści - oraz zacieranie się granic w przestrzeni cyfrowej	W1, U1	Lectures, Auditorium classes
3.	Definicja franczyzy i opowieści transmedialnej Przykłady udanych i nieudanych francyz medialnych Multimodalność i palimpsestowość jako narzędzie budowania opowieści transmedialnej	W2, U2	Lectures, Auditorium classes
4.	Definicja fandomu i typologie Rola fanów w produkcji i dystrybucji treści (nie tylko) medialnych (fanfiction, remiksy, itd)	W2	Lectures

No.	Program content	Course's learning outcomes	Activities
5.	Przykłady współpracy między twórcami a fanami oraz przykłady produsage Zjawisko fan-artu i jego wpływ na kulturę popularną. Monolog, dialog czy polilog?	K1	Lectures, Auditorium classes
6.	Analiza strategii marketingowych stosowanych przez franczyzy Strategie marketingowe skierowane do aktywnych uczestników kultury Wykorzystanie mediów społecznościowych w budowaniu relacji z odbiorcami	U3	Lectures, Auditorium classes
7.	Problematyka praw autorskich i majątkowych w kontekście twórczości fanowskiej oraz franczyzy Etyczne aspekty interakcji między twórcami a fanami - narracja współtworzenia czy narracja wyzysku?	K1	Lectures
8.	Rola komunikacji zwrotnej, interaktywności i kreatywności w kształtowaniu doświadczeń użytkowników Przykłady interaktywnych kampanii medialnych	W3	Lectures, Auditorium classes
9.	Definicja i znaczenie kultury remixu Przykłady remiksów w muzyce, filmie i literaturze Ujęcie krytyczne - kult amatora wg Andrew Keena	W3	Lectures, Auditorium classes
10.	Rola crowdfundingu w finansowaniu projektów medialnych Analiza wybranych kampanii crowdfundingowych	W4	Lectures, Auditorium classes
11.	Definicja aktywizmu społecznego i hakytywizmu Analiza przypadków i cyfrowych ruchów społecznych	W5	Lectures, Auditorium classes
12.	Rola crowdsourcingu w obliczu kryzysów: katastrof i wojen Analiza przypadków i wyzwań	U3	Lectures, Auditorium classes
13.	Zmiany wzorców produkcyjnych i produkcyjnych Zmiany w modelach biznesowych	U4	Lectures
14.	Trendy w kulturze uczestnictwa Wyzwania dla twórców i odbiorców treści w erze cyfrowej	K1, K2	Lectures, Auditorium classes

### Extended information/Additional elements

#### Teaching methods and techniques :

Discussion, E-learning, Case study, Workshop, Inquiry Based Learning, Blended learning, Storytelling, Work with source text, Team Based Learning, Lecture

Activities	Methods of verification	Credit conditions
Lectures	Examination	zdanie egzaminu
Audit. classes	Activity during classes, Participation in a discussion, Execution of exercises, Presentation	zaliczenie na ocenę

#### Additional info

brak

## **Conditions and the manner of completing each form of classes, including the rules of making retakes, as well as the conditions for admission to the exam**

do późniejszego ustalenia

## **Method of determining the final grade**

do późniejszego ustalenia

## **Manner and mode of making up for the backlog caused by a student justified absence from classes**

w przypadku niskiej frekwencji na ćwiczeniach dodatkowe zadania i projekty

## **Prerequisites and additional requirements**

brak

## **Rules of participation in given classes, indicating whether student presence at the lecture is obligatory**

na ćwiczenia studenci i studentki są zaproszeni do obecności obowiązkowej, wykład jest nieobowiązkowy

## **Literature**

### **Obligatory**

1. Henry Jenkins, Kultura konwergencji. Zderzenie nowych i stary mediów, Warszawa 2007.
2. Lawrence Lessig, Wolna kultura, Warszawa 2005.
3. Andrew Keen, Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę, Warszawa 2007.
4. Henry Jenkins, Joshua Green, Sam Ford, Rozprzestrzenialne media. Jak powstają wartości i znaczenia w usieciowionej kulturze, Łódź 2018.
5. Matthew Hills, Fan Cultures, London 2002.
6. Axel Bruns, Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond, New York, 2008.

## **Scientific research and publications**

### **Publications**

1. Henry Jenkins, Kultura konwergencji. Zderzenie nowych i stary mediów, Warszawa 2007.
2. Piotr Siuda, From Deviation to Mainstream – Evolution of Fan Studies, Studia Medioznawcze 3(42) 2010, 87-99.
3. Jasmine Syifa Hermawan, Margaret Ginting, A Study on Fandom and Fan Culture: Socioeconomic Implications in the Digital Era, A Journal of Language, Culture, and Technology vol. 1, no 1, 2024,s. 24-30.

## Learning outcomes prescribed to a field of study

Code	Content
KLT2A_K01	Zna zakres posiadanej przez siebie wiedzy i umiejętności na poziomie zaawansowanym i rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i rozwoju dorobku zawodowego.
KLT2A_K02	W sposób pogłębiony interpretuje nowe idee i wykazuje się przedsiębiorczym myśleniem i działaniem.
KLT2A_K03	Na podstawie wszechstronnej i twórczej analizy nowych sytuacji i problemów samodzielnie formułuje propozycje ich rozwiązania i sięga po opinie ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu.
KLT2A_K05	Krytycznie ocenia poziom posiadanej wiedzy i odbieranych treści.
KLT2A_U01	Wyszukuje, analizuje, ocenia, selekcjonuje i wykorzystuje informacje ze źródeł drukowanych i elektronicznych na poziomie zaawansowanym.
KLT2A_U05	Poprawnie stosuje poznaną rozszerzoną terminologię kulturoznawczą.
KLT2A_U06	Wykrywa złożone zależności między procesami społecznymi, cywilizacyjnymi i kulturowymi posługując się właściwymi dla kulturoznawstwa metodami i narzędziami w tym zaawansowanymi technikami informacyjno-komunikacyjnymi.
KLT2A_U21	Interpretuje wieloaspektowo zjawiska charakterystyczne dla świata wielokulturowego w kontekście przemian społeczeństw nowoczesnych i ponowoczesnych.
KLT2A_W01	Posiada pogłębioną wiedzę o obszarach będących przedmiotem badań kulturoznawczych.
KLT2A_W11	Posiada zaawansowaną wiedzę o relacjach zachodzących między głównymi prądami umysłowymi epoki a przemianami zachodzącymi w obszarze kultury i w obszarze życia społecznego, z uwzględnieniem roli i znaczenia mediów
KLT2A_W12	Posiada poszerzoną wiedzę o strukturach i instytucjach społecznych, oraz o istotnych elementach tych struktur i instytucji w kontekście zasad tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości.
KLT2A_W14	Posiada poszerzoną wiedzę o typach więzi społecznych, ich genezie, zmienności, zróżnicowanych funkcjach oraz kulturowych odniesieniach.
KLT2A_W16	Zna szczegółowo historyczne i współczesne mechanizmy przemian społecznych oraz typy relacji pomiędzy społeczeństwem i jednostką.
KLT2A_W18	Posiada zaawansowaną wiedzę o poznawczej, komunikacyjnej, kulturotwórczej i społecznej roli języka.
KLT2A_W21	Rozumie w pełni istotę społeczeństwa informacyjnego i jego kulturowych, ekonomicznych, technologicznych i społecznych uwarunkowań oraz zależności między technologią a zmianami zachodzącymi w społeczeństwie i kulturze.
KLT2A_W22	Zna gruntownie terminy związane z medioznawstwem i naukami o komunikowaniu, ma podstawową wiedzę na temat funkcjonowania i organizacji systemów medialnych i instytucji okołomedialnych.