



## Kultura uczestnictwa. Media, franczyzy, fani

### Karta opisu przedmiotu

#### Informacje podstawowe

<b>Kierunek studiów</b> Kulturoznawstwo	<b>Cykl dydaktyczny</b> 2026/2027	
<b>Specjalność</b> Nowe technologie w projektowaniu kultury	<b>Kod przedmiotu</b> HKLTTIS.II4.17973.26	
<b>Jednostka organizacyjna</b> Wydział Humanistyczny	<b>Języki wykładowe</b> polski	
<b>Poziom kształcenia</b> Studia magisterskie II stopnia	<b>Obligatoryjność</b> Obowiązkowy	
<b>Forma studiów</b> Stacjonarne	<b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty specjalnościowe	
<b>Profil studiów</b> Ogólnoakademicki	<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak	
<b>Koordynator przedmiotu</b>	Anna Teler	
<b>Prowadzący zajęcia</b>	Anna Teler	
<b>Okres</b> Semestr 3	<b>Forma zaliczenia</b> Egzamin	<b>Liczba punktów ECTS</b> 4
	<b>Forma prowadzenia i godziny zajęć</b> Wykład: 30 Ćwiczenia audytoryjne: 30	

#### Cele kształcenia dla przedmiotu

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

## Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</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	Egzamin
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	Egzamin
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	Egzamin
W4	crowdfunding i jego rolę w finansowaniu projektów transmedialnych oraz jego rolę w przypadku kryzysów w kontekście kultury uczestnictwa	KLT2A_W11, KLT2A_W12	Egzamin
W5	zjawisko aktywizmu społecznego i hakytywizmu w kontekście kultury uczestnictwa	KLT2A_W21	Egzamin
<b>Umiejętności - Student potrafi:</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	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń
U2	podać przykłady udanych i nieudanych franczyz medialnych	KLT2A_U01	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń
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	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń
U4	wskazać zmiany wzorców produkcyjnych i dystrybucyjnych oraz zmiany w modelach biznesowych oraz zidentyfikować trendy i wyzwania dla twórców i odbiorców treści w erze cyfrowej	KLT2A_U01	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń
<b>Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:</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	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń
K2	oceniających 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	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Prezentacja

### Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

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 fandumów

### Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Wykład	30
Ćwiczenia audytoryjne	30
Egzamin lub kolokwium zaliczeniowe	2
Przygotowanie do zajęć	30
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	20
Dodatkowe godziny kontaktowe	5
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 117
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 60

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

### Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
1.	Definicja kultury uczestnictwa Historia i rozwój zjawiska w kontekście społecznym	W1	Wykład
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	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne
3.	Definicja franczyzy i opowieści transmedialnej Przykłady udanych i nieudanych francyz medialnych Multimodalność i palimpsestowość jako narzędzie budowania opowieści transmedialnej	W2, U2	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne
4.	Definicja fandumu i typologie Rola fanów w produkcji i dystrybucji treści (nie tylko) medialnych (fanfiction, remiksy, itd)	W2	Wykład
5.	Przykłady współpracy między twórcami a fanami oraz przykłady produsage Zjawisko fan-artu i jego wpływ na kulturę popularną. Monolog, dialog czy polilog?	K1	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
6.	Analiza strategii marketingowych stosowanych przez franczyzy Strategie marketingowe skierowane do aktywnych uczestników kultury Wykorzystanie mediów społecznościowych w budowaniu relacji z odbiorcami	U3	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne
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	Wykład
8.	Rola komunikacji zwrotnej, interaktywności i kreatywności w kształtowaniu doświadczeń użytkowników Przykłady interaktywnych kampanii medialnych	W3	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne
9.	Definicja i znaczenie kultury remixu Przykłady remiksów w muzyce, filmie i literaturze Ujęcie krytyczne - kult amatora wg Andrew Keena	W3	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne
10.	Rola crowdfundingu w finansowaniu projektów medialnych Analiza wybranych kampanii crowdfundingowych	W4	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne
11.	Definicja aktywizmu społecznego i hakytywizmu Analiza przypadków i cyfrowych ruchów społecznych	W5	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne
12.	Rola crowdsourcingu w obliczu kryzysów: katastrof i wojen Analiza przypadków i wyzwań	U3	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne
13.	Zmiany wzorców produkcyjnych i produkcyjnych Zmiany w modelach biznesowych	U4	Wykład
14.	Trendy w kulturze uczestnictwa Wyzwania dla twórców i odbiorców treści w erze cyfrowej	K1, K2	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne

## Informacje rozszerzone

### Metody i techniki kształcenia :

Dyskusja, Kształcenie zdalne, Studium przypadku (ang. case study), Metoda warsztatowa (ang. workshop), Nauczanie przez dociekanie (ang. Inquiry Based Learning), Kształcenie mieszane (ang. blended learning), Opowiadanie (ang. storytelling), Praca z materiałem źródłowym, Metoda zespołowa (ang. Team Based Learning), Wykład

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Wykład	Egzamin	zdanie egzaminu
Ćwiczenia audytoryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Prezentacja	zaliczenie na ocenę

### Dodatkowy opis

brak

## **Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu**

do późniejszego ustalenia

## **Sposób obliczania oceny końcowej**

do późniejszego ustalenia

## **Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach**

w przypadku niskiej frekwencji na ćwiczeniach dodatkowe zadania i projekty

## **Wymagania wstępne i dodatkowe**

brak

## **Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa**

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

## **Literatura**

### **Obowiązkowa**

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.

## **Badania i publikacje**

### **Publikacje**

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.

## Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
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.