

SYLABUS PRZEDMIOTU

1.	Nazwa przedmiotu w języku polskim oraz angielskim: Kultura masowa późnego kapitalizmu / Mass Culture of Late Capitalism
2.	Język wykładowy: polski
3.	Jednostka prowadząca: przedmiot ogólnouniwersytecki
4.	Kod przedmiotu: zgodny z USOS (nadaje Dział Nauczania)
5.	Rodzaj przedmiotu: przedmiot ponadprogramowy
6.	Kierunek studiów (specjalność): wszystkie kierunki
7.	Poziom studiów: I, II stopień, jednolite studia magisterskie
8.	Semestr: zimowy/letni/przedmiot całoroczny*
9.	Forma zajęć i liczba godzin (w tym liczba godzin zajęć online): wykład, 28 godzin
10.	Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych dla przedmiotu/modułu (jeśli dotyczy): brak
11.	Treści programowe: - <i>Gwiezdne wojny</i> i początki współczesnego modelu rozrywki masowej - od pulpy do popu – komiksy wydawnictwa DC - kapitalizacja eksploatacji, czyli dziwna historia marki <i>G.I. Joe</i> - <i>He-Man, Transformers, Mój mały kucyk</i> – wielkie franczyzy zabawkarskie - zawłaszczanie kontrkultury – <i>Teenage Mutant Ninja Turtles</i> - metamorfozy popkultury – <i>Mighty Morphin Power Rangers</i> - niewidzialne imperium Pokemonów - supersystem rozrywkowy Wiedźmina - Marvel Comics i Marvel Studios – superkultura niestabilna - <i>Monster High</i>, czyli strach się ba(wi)ć - magia nie przebacza – świat Harry’ego Pottera - kultura masowa pod rządami księżniczek Disneya - kto za to płaci?
12.	Literatura obowiązkowa: • E. Morin, <i>Kultura czasu wolnego</i>, [w:] <i>Duch czasu</i>, Znak, Kraków 1965. • D. Macdonald, <i>Teoria kultury masowej</i>, [w:] <i>Kultura masowa</i>, pod red. Cz. Miłosza, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2002,

	• M. Napiórkowski, <i>Kod kapitalizmu. Jak Gwiezdne wojny, Coca-Cola i Leo Messi kierują Twoim życiem</i>, Krytyka Polityczna, Warszawa 2019. • T. Żaglewski, <i>Superkultura. Geneza fenomenu superbohaterów</i>, Universitas, Kraków 2021. Literatura zalecana: • Ch. Taylor, <i>Gwiezdne wojny. Jak podbiły wszechświat?</i> tłum. A. Bukowczan-Rzeszut, Znak, Kraków 2016. • L. Geraghty, <i>Cult Collectors. Nostalgia, Fandom and Collecting Popular Culture</i>, Routledge, Abingdon 2014. • M. Kinder, <i>Playing with Power in Movies, Television, and Video Games</i>, University of California Press, Berkeley–Los Angeles–London 1991. • T. Żaglewski, <i>Kinowe uniwersum superbohaterów. Analiza współczesnego filmu komiksowego</i>, Warszawa 2017. • <i>Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon</i>, ed. by J. Tobin, Duke University Press Books, Durham 2004. • S. Howe, <i>Niezwykła historia Marvel Comics</i>, tłum. B. Czartoryski, SQN, Kraków 2013. • A. Flamma, <i>Wiedźmin. Historia fenomenu</i>, Wyd. Dolnośląskie, Wrocław 2020. • Z. Wałaszewski, <i>Wiedźmin: pierwszy polski supersystem rozrywkowy</i>, [w:] <i>Obraz literatury w komunikacji społecznej po roku '89</i>, red. A. Werner, T. Żukowski, Warszawa 2013. • R. Tucker. <i>Mordobicie. Wojna superbohaterów – Marvel kontra DC</i>, tłum. K. Kurek, Agora, Warszawa 2018. • <i>Harry Potter. Fenomen społeczny – zjawisko literackie – ikona popkultury</i>, red. W. Kostecka, M. Skowera, SBP, Warszawa 2014. • D. Fleming, Dan, <i>Powerplay: Toys as Popular Culture</i>, Manchester University Press, Manchester 1996.
13.	Warunki i forma zaliczenia przedmiotu: zaliczenie bez oceny
14.	Łączna liczba godzin: - Udział w zajęciach: 28 - Czytanie zadanej literatury: 12
15.	Liczba punktów ECTS (jeśli dotyczy):

*) wybrać właściwe