

SYLABUS PRZEDMIOTU

1.	Nazwa przedmiotu w języku polskim oraz angielskim: Od Mordoru po Matrix. Fantastyczna filozofia polityki From Mordor to Matrix. The Fantastic Political Philosophy
2.	Język wykładowy: język 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, 56 godzin
10.	Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych dla przedmiotu/modułu (<i>jeśli dotyczy</i>): Podstawowa wiedza z zakresu myśli politycznej, zainteresowanie fantastyką jako filozoficzną i polityczną (ideologiczną) formą dyskursu.
11.	Treści programowe: - Fikcja nieuświadomiona i uświadomiona jako fundamenty i nośniki tożsamości zbiorowych. - Fenomen „fabularyzowanych nakładek na rzeczywistość” (<i>homo narrans</i>): znaczenie i rola narracji w perspektywie ewolucyjnej, psychologicznej, antropologicznej i politologicznej. - Istota, struktura i funkcje mitu politycznego; - Monomit i jego polityczna eksploatacja; - „Heroiczne projekty nieśmiertelności”: ideologie i praktyki polityczne w perspektywie teorii opanowywania trwogi; - „Opowieści o wrogu, upadku, emancypacji i triumfie”: anatomia ludzkiej destrukcyjności: dynamika ekstremizmu politycznego, radykalizmu religijnego i przemocy politycznej;

- Pojęcie hegemonii kulturowej: normotwórcza, konsolidacyjna i mobilizacyjna funkcja światopoglądów i ideologii.
- Memy i kontrola społeczna: ewolucja kontroli memetycznej a inżynieria społeczna.
- Relacje między naturą a kulturą, premodernistyczne, modernistyczne i postmodernistyczne koncepcje człowieczeństwa i ładu politycznego.
- „Miasto, masa, maszyna”: idea „megamaszyny” Lewisa Mumforda, traumatyczne i fascynujące doświadczenie nowoczesności: między „dialektyką oświecenia” (Horkheimer, Adorno) a „nowym oświeceniem” (Pinker)
- Narracja pochodzenia i narracja konduktu, fututurofobia (retrotopia) i futurofilia, utopie yin i yang (Ursula K. Le Guin), Nowe Jeruzalem kontra Arkadia, Mroczne Miasto kontra Kraina Much (Samuel Ray Delany).
- Modele i wzorce człowieczeństwa a technologia i technoewolucja: interfejsy człowiek-maszyna, hybrydyzacja, cyborgizacja.
- Wpływ fantastyki (fikcji spekulatywnej) na politykę, religię oraz naukę i *vice versa*: idea „separacji poznawczej” i *novum*, imaginacja jako narzędzie dyskursu i zmiany politycznej.
- Utopia i dystopia jako narzędzia konceptualne i polityczne (ich treść, funkcje etyczne, społeczne i polityczne);
- J. R. R. Tolkien i próba „ponownego zaczarowania świata”: idea ucieczki z „żelaznej klatki racjonalności”: technologiczny Mordor kontra premodernistyczny Eden, postkolonialna i postimperialna nostalgia, konserwatyzm i fundamentalizm jako reakcje na projekt modernistyczny;
- Studium przypadku: twórczość J. R. R. Tolkiena jako katalizator wojen „plemion cyfrowych” („przejmowanie” i instrumentalizacja tekstów kultury; idea „przywłaszczenia kulturowego” i „kulturowego unieważniania”: słownik wojen kulturowych: od „whitewashingu” po „virtue signalling”;
- Wizje bliskiej i odległej przyszłości ludzkości w kontekście polityczno-społecznym („polityczność fantastyki”/„fantastyczność polityki”);
- Fikcja uświadomiona jako obszar i narzędzie wojen kulturowych: zderzenia cywilizacji, wykluczające się formuły ładu politycznego, upokorzenie jako waluta polityczna, godność jako gra o sumie zerowej, polaryzacja afektywna, rozpad więzi społecznych, cyfrowe bańki i plemiona, erozja poczucia wspólnotowości a stabilność społeczeństw i systemów politycznych;

	- Rzeczywistość rozszerzona i wirtualna oraz sztuczna inteligencja jako zmienne w procesach społeczno-politycznych; - Rewolucja biotechnologiczna, transhumanizm, posthumanizm, osobliwość technologiczna: „kryzys narzędziowni”, „klif Seneki”, idea „przewartościowania wszystkich wartości”, rewolucje paradygmatyczne; - Polityczne i antropologiczne konteksty, toposy, funkcje i znaczenia charakterystyczne dla podgatunków i rodzajów fantastycznych tekstów kultury (<i>fantasy, science fiction, cyberpunk, postapokaliptyka</i>) oraz dzieł literatury, filmu, serialu, komiksu i gier wideo (m.in. „Metropolis”, „<i>The Shape of Things to Come</i>”, „Schron przeciwczasowy”, „Opowieść podręcznej”, „Koniec dzieciństwa”, „Odyseja kosmiczna 2001”, „Blade Runner”, „Władca Pierścieni”, „Gwiezdne wojny”, „Żołnierze kosmosu”, „Rok 1984”, „Nowy wspaniały świat”, „Accelerando”, „Matrix”, „Deus Ex”, „Watchmen”, „V jak Vendetta”, „Disco Elysium”, „Fallout”, „Westworld”, „Severance”, „Dead Space”, „Warhammer 40 k”) i autorów (m.in. Morus, Wells, Huxley, Orwell, Tolkien, Campbell, Lem, Clarke, Asimov, Bradbury, Dukaj, Le Guin, Robinson, Liu, Stephenson, Moore, Dick, Egan, Vinge i in.).
12.	Literatura obowiązkowa i zalecana (<i>źródła, opracowania, podręczniki, itp.</i>): Literatura obowiązkowa: Frederick Jameson, Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012. James Gunn, Droga do science fiction, Wydawnictwo Alfa, 4 tomy (1985-1988). Tomasz Majkowski, W cieniu białego drzewa. Powieść fantasy w XX wieku, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2013. „Gra o tron i filozofia. Słowo tnie głębiej niż miecz.”, (red. Henry Jacoby, Wiliam Irvin), Helion 2013. Dariusz Brzostek, Fikcja antropologiczna czy antropologia spekulatywna? O funkcjach poznawczych narracji fantastycznonaukowych, „Prace kulturoznawcze” 23, nr 2-3, Wrocław 2019. Literatura zalecana: Ryan Alan, On Politics, Penguin Books 2013. David Brin, „Star Wars” despots vs. „Star Trek” populists, 1999. The Cambridge Companion to Science Fiction (red. Edward James, Farah Mendlesohn), Cambridge University Press 2003.

	Patrick Curry, <i>Defending Middle-Earth. Tolkien: Myth and Modernity</i>, HarperCollins 2012. Carl Freedman, <i>Critical Theory and Science Fiction</i>, Wesleyan University Press 2000. Michael Moorcock, <i>Epic Pooh</i>, 1978. The Oxford Handbook of Science Fiction (red. Rob Latham), Oxford University Press 2014. The Philosophy of Science Fiction Film (red. Steven M. Sanders), The University Press of Kentucky 2008. Reading Science Fiction (ed. James Gunn, Marleen S. Barr, Matthew Candelaria), Palgrave Macmillan 2009. John Rieder, <i>Colonialism and the Emergence of Science Fiction</i>, Wesleyan University Press 2008. Adam Roberts, <i>The History of Science Fiction</i>, Palgrave Macmillan 2016. Abigail E. Ruane, Patrick James, <i>The International Relations of Middle-Earth. Learning from The Lord of the Rings</i>, The University of Michigan Press 2012. Sheldon Solomon, Jeff Greenberg, Tom Pyszczynski, <i>The Worm at the Core. On the Role of Death in Life</i>, Penguin Books 2016.
13.	Warunki i forma zaliczenia przedmiotu: uczestnictwo w zajęciach, egzamin pisemny
14.	Łączna liczba godzin: 56
15.	Liczba punktów ECTS (<i>jeśli dotyczy</i>):

*) wybrać właściwe