

Filozofia i etyka w popkulturze - course description

General information	
Course name	Filozofia i etyka w popkulturze
Course ID	08.1-WH-FESPOD-FEP-N21
Faculty	Faculty of Humanities
Field of study	Filozofia i etyka w szkole
Education profile	academic
Level of studies	Postgraduate studies
Beginning semester	winter term 2021/2022

Course information	
Semester	3
ECTS credits to win	1
Course type	obligatory
Teaching language	polish
Author of syllabus	dr Kamil Kleszczyński

Classes forms					
The class form	Hours per semester (full-time)	Hours per week (full-time)	Hours per semester (part-time)	Hours per week (part-time)	Form of assignment
Seminar	-	-	15 (including as e-learning)	1 (including as e-learning)	Credit

Aim of the course

Celem przedmiotu jest wskazanie silnej obecności koncepcji filozoficznych i etycznych w popkulturze. Studenci będą samodzielnie rekonstruować wątki filozoficzne i etyczne w wybranych książkach, filmach, serialach, grach i komiksach. Uczestnicy kursu nie tylko uzyskują wiedzę o roli, jaką filozofia odgrywa we współczesnej kulturze, ale także wypracowują perspektywę stanowiącą wartościowe narzędzie dla przyszłej pracy dydaktycznej.

Prerequisites

Brak.

Scope

- Filozofia i etyka w początkach popkultury: *Frankenstein* Mary Shelley.
- Filozofia i etyka w cyklu wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego i serii gier *Wiedźmin*.
- W świecie według Arystotelesa: *Inne pieśni* Jacka Dukaja.
- O granicach poznania: *Solaris* Stanisława Lema.
- Mózg w naczyniu: *Matrix*.
- Transhumanizm: *RoboCop*.
- Filozofia pesymizmu: *Detektyw*.
- W szponach determinizmu: *Dark*.
- Dylematy sztucznej inteligencji: *Westworld*.
- Człowiek wobec technologii: *Black Mirror*.
- Wybory moralne jako oś intrygi: *Breaking Bad* i *Better Call Saul*.
- Upadek utopii: Filozofia Ayn Rand i gra *BioShock*.
- Gra cyfrowa o filozofii: *The Talos Principle*.
- Filozofia w komiksie: *Sandman* Neila Gaimana.

Teaching methods

Analiza omawianych dzieł kultury popularnej, dyskusja.

Learning outcomes and methods of theirs verification

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
---------------------	-----------------	-------------------------	----------------

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Posiada wiedzę o wpływie i obecności idei filozoficznych i etycznych w tekstach kultury.	• K_W04	• a discussion • activity during the classes	• Seminar
Potrafi umiejętnie wykorzystać teksty kultury do nauczania filozofii i etyki.	• K_U04	• activity during the classes • an evaluation test	• Seminar
Jest gotowy rozwijać swój warsztat metodyczny z zakresu nauczania filozofii i etyki.	• K_K02	• activity during the classes	• Seminar

Assignment conditions

Aktywność na zajęciach, kolokwium.

Recommended reading

1. Kubiński P. (2015) - Dyskurs filozoficzny w grach wideo. Wybrane konteksty w grach *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *The Stanley Parable* oraz *The Talos Principle*.
2. Carroll N. (2011) – Filozofia sztuki masowej.
3. Graham J., Sparrow T., Irwin W. (2017) – True Detective and Philosophy.
4. Jameson F. (2011) - Archeologie przyszłości. Pragnienie zwane utopią i inne fantazje naukowe.
5. Kłosiński, M. Maj K.M. (2019) – Dyskursy gier wideo.

Further reading

1. Eco U. (2008) - Superman w literaturze masowej. Powieść popularna: między retoryką a ideologią.
2. Szmidt O. (2014) - Popkultura i filozofia.

Notes

Brak.

Modified by dr Paweł Walczak (last modification: 04-10-2021 11:34)

Generated automatically from SylabUZ computer system