


# Biblioteka Dzieł Kultury Popularnej

Otwarty wydziałowy zbiór cyfrowych dzieł kultury popularnej umożliwiający studentom dostęp do ważnych z perspektywy kulturowej i naukowej tekstów interaktywnych oraz sprzętu niezbędnego do obcowania z nimi.



Wydziałowy  
Budżet  
Dydaktyczny

## Opis projektu:

Kultura popularna odgrywa ogromną rolę we współczesnej przestrzeni medialnej. Dzieła kultury popularnej kształtują światopoglądy, budują tożsamość, posiadają wielką moc retoryczną i perswazyjną o dalekim społecznie zasięgu. Nie wszystkie jednak teksty kultury popularnej są dostępne dla wszystkich w tym samym stopniu. Wielu studentów, chcących studiować i analizować teksty kultury popularnej, staje przed barierą finansową. Filmy, a szczególnie gry – czy to cyfrowe czy nie cyfrowe – kosztują. Gry są tutaj podwójnie niedostępne; jako, że studenci muszą nie tylko płacić za dany tekst – a są to koszty często sięgające setek złotych – ale również posiadać odpowiednio wydajny i nowoczesny sprzęt. Zgromadzenie startowego groznawczego zestawu – konsoli Playstation 5, Xbox Series X, komputera PC lub laptopa przeznaczonego do gier, oraz konsoli Nintendo Switch – to koszt blisko 20 tysięcy złotych. Przekraczający 20 tysięcy złotych, jeśli chcemy aktywnie badać przestrzeń Virtual Reality i rynku mobilnego. Kwota ta nie uwzględnia żadnych tekstów, żadnych tytułów. A w przeciwieństwie do literatury i części filmów, nie istnieje możliwość wypożyczenia gier; obecny rynek wymusza na graczach kupowanie drogich gier lub uciekanie się do nielegalnych kanałów dystrybucji.

Nie chcąc, aby dostęp do cyfrowego kapitału kulturowego był ekskluzywny tylko dla finansowych elit, proponujemy stworzenie wydziałowej biblioteki cyfrowych dzieł kultury popularnej. Byłby to zbiór tekstów kultury popularnej dostępny dla wszystkich studentów UAM. Nie byłyby to jednak tylko same tytuły – byłyby to również niezbędny sprzęt, taki jak konsole, zarówno te najnowszej generacji, jak i konsole historyczne, umożliwiające bezpośrednio, niezapośredniczone badanie i przeżywanie tekstów kultury popularnej w zamierzonej formie.

Warto pamiętać, że dostęp do cyfrowego dziedzictwa kultury popularnej jest atrakcyjny i kluczowy nie tylko dla groznawców i filmoznawców, ale również dla literaturoznawców, medioznawców, kulturoznawców i psychologów. Gry na całym świecie coraz aktywniej wykorzystywane są w nauce i edukacji, zarówno jako obiekty badań, jak i narzędzia dydaktyczne. Stworzenie takiej biblioteki stanowiłoby ogromną szansę nie tylko dla studentów naszego wydziału, ale studentów całej uczelni w ogóle. Legalny dostęp do tekstów kultury popularnej w obrębie Uczelni umożliwiłby prowadzącym zajęcia wprowadzanie tekstów kultury popularnej w program zajęć, używanie ich jako praktycznych ilustracji podczas zajęć i ćwiczeń. Dałoby to możliwość włączania tekstów kultury popularnej w zakres pracy własnej studentów bez obaw o wykluczenie i dyskryminację mniej zamożnych studentów.

Ze swojej strony, zobowiązujemy się aktywnego rozwijania zbioru – promowania go w mediach społecznościowych, wykorzystywania zebranych w nim tekstów oraz urządzeń do tworzenia edukacyjnych wystaw i wydarzeń, oraz organizację spotkań popularno–naukowych odnośnie roli kultury popularnej we współczesnej rzeczywistości, a także przedstawienie zawartych w zbiorze tekstów, ich charakterystykę i wyjaśnienie ich istotności dla kulturalnego dziedzictwa.

Jesteśmy zdania, że taki zbiór podniósłby atrakcyjność wydziału w oczach kandydatów, wskazując na nowoczesny, idący z duchem czasu charakter WFPiK. Wyrównałby również szanse studentów, którzy ze względów finansowych, nie mogą w pełni doświadczać i badać kultury popularnej. Umożliwiłoby to nowe strategie i narzędzia edukacyjne dla wszystkich dydaktyków chętnych do włączenia tekstów kultury popularnej w prowadzone przez siebie zajęcia. Stymulowałoby to też rozwój poznańskiego groznawstwa, a także umożliwiło studentom aktywną działalność naukową i popularno–naukową. Gry otwierają również niesamowite możliwości pod kątem badań psychologicznych i kognitywnych.

Jako fizyczną lokalizację zbioru, przynajmniej tymczasowo, sugerujemy Laboratorium Eksperymentalnych Mediów (LEM) na naszym wydziale lub groznawczą salę 59. Na wyposażeniu tych sal znajdują się już komputery.