

Nazwa Wydziału	Wydział Studiów Międzynarodowych i Politycznych
Nazwa jednostki prowadzącej moduł	Instytut Bliskiego i Dalekiego Wschodu
Nazwa modułu kształcenia	Ikony i symbole popkultury Japonii
Język kształcenia	Język polski
Cele kształcenia	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z najważniejszymi aspektami japońskiej kultury popularnej. Ich znajomość pogłębia ogólne rozumienie kultury tego kraju. Poznanie znaczenia kluczowych elementów takich jak Godzilla, Hello Kitty, nazwisk – Murakami, Miyazaki, Kojima oraz dzieł z szeroko rozumianej kultury wpływa na umiejętność interpretacji zachowań Japończyków i może się okazać przydatne, nie tylko w studiach nad kulturą popularną ale w kontaktach biznesowo handlowych. Dodatkowym elementem jest uświadomienie studentom zmienności językowej, czemu ma służyć sam tytuł kursu i zastosowanie nowego użycia słowa „ikona”.
Efekty kształcenia dla modułu kształcenia	EK1: Ma pogłębioną wiedzę o człowieku jako twórcy kultury w strukturach społecznych w Japonii [KW_04 +++] EK2: Ma świadomość kompleksowej natury dziedzictwa kulturowego Azji, we wszystkich jego wytworach [KW_08 +++] EK3: Zna i rozumie podstawowe metody analizy i interpretacji różnych wytworów kultury społeczeństwa japońskiego [KW_07 +++] EK4: Posiada umiejętność rozumienia, analizowania i interpretowania konkretnych zjawisk społecznych właściwych dla danego regionu Azji [K_U03 +++] EK5: Rozpoznaje wytwory kultury azjatyckiej i interpretuje je szczególnie w oparciu o kluczowe systemy normatywne konkretnych kultur [K_U06+++] EK6: Posiada umiejętność przygotowania i prezentacji w języku polskim typowych prac pisemnych i projektów dotyczących zagadnień szczegółowych z zakresu nauk humanistycznych i społecznych z możliwością ich praktycznych aplikacji [K_U09++] EK7: Posiada umiejętność przygotowania i prezentacji wystąpień ustnych, w języku polskim, dotyczących zagadnień szczegółowych, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł [K_U10++]
Metody sprawdzania i kryteria oceny efektów kształcenia uzyskanych przez studentów	EK1, EK2, EK3, EK4, EK5, – egzamin końcowy EK3, EK4, EK6, EK7 – praca podczas zajęć - umiejętność stawiania pytań, aktywność, udział w dyskusji, praca w grupie, prezentacje studentów (prezentacja może być wymienna z pracą pisemną)
Typ modułu kształcenia (obowiązkowy/fakultatywny)	Fakultatywny
Rok studiów	Nie dotyczy
Semestr	Letni
Forma studiów	Studia stacjonarne
Imię nazwisko osoby/ osób prowadzących moduł	Dorota Barańska
Imię i nazwisko osoby egzaminującej bądź udzielającej zaliczenia, w przypadku gdy nie jest to osoba prowadząca dany moduł	Nie dotyczy
Sposób realizacji	Konwersatorium
Wymagania wstępne i dodatkowe	Brak
Rodzaj i liczba godzin zajęć dydaktycznych wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego i studentów, gdy w module przewidziane są takie zajęcia	30 godz.
Liczba punktów ECTS przypisana modułowi	3 ECTS
Bilans punktów ECTS	Udział w zajęciach, 30 godz. Przygotowanie do zajęć, prezentacji 20godz.. Przygotowanie do egzaminu, 20 godz. Praca z materiałami źródłowymi 20 godz. Razem 90 godz. (3 ECTS)

Stosowane metody dydaktyczne	<p>Metody podające: wyjaśnienie, opis, prezentacja multimedialna, wykład informacyjny</p> <p>Metody praktyczne: metoda projektów, pokaz</p> <p>Metody problemowe – metody aktywizujące: dyskusja dydaktyczna, wykład konwersatoryjny</p>
Forma i warunki zaliczenia modułu, w tym zasady dopuszczenia do egzaminu, zaliczenia, a także forma i warunki zaliczenia poszczególnych zajęć wchodzących w zakres danego modułu	Warunkiem zaliczenia kursu jest udział w zajęciach (obecność 20%), przygotowanie i przedstawienie prezentacji (40%) oraz uzyskanie pozytywnej oceny z egzaminu końcowego (40%).
Treści modułu kształcenia	<p>Zajęcia będą oscylowały wokół wybranych, charakterystycznych zjawisk kultury popularnej. Wymagają od studentów orientacji w temacie kultury popularnej i dużą ilość pracy własnej – oglądanie filmów, książek w celu przygotowania dyskusji. Proponowana tematyka</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ Wyjaśnienie zakresu kultury popularnej w Japonii. Dyskusja nad kluczowymi zjawiskami. Dodatkowo – wyjaśnienie przyjętego tytułu kursu. Wspólne wybranie na podstawie dyskusji – ikon i symboli najbardziej interesujących. ▲ Świat mangi i animacji – jak zmienia się jej pojmowanie dzięki najważniejszym rysownikom i reżyserom. Czy te zmiany obejmują Zachód. ▲ Proponowane postacie do omówienia – Hayao Miyazaki, Makoto Shinkai, Katsuhiro Otomo, Masamune Shirow. ▲ Proponowane tytuły: „Księżniczka Mononoke”, „Ghost in The Shell”, „Astro Boy” ▲ Filmy Akiry Kurosawy – czy to spopularyzowana kultura samurajska dla zachodniego odbiorcy? ▲ Sylwetka Takeshiego Kitano jako aktora i reżysera. ▲ Literatura spod znaku Murakamiego – skąd popularność na Zachodzie? ▲ J-pop – działalność agencji „Johnny & Associates”. Zjawisko japońskich ikon muzycznych. Proces produkowania idoli na przykładzie wybranych zespołów. Działalność japońskich fanklubów ▲ Gry komputerowe i konsolowe. Najpopularniejsze serie, najpopularniejsi projektanci - „Silent Hill” i zjawisko japońskiego horroru. Co znaczy i dlaczego jest ważne J-RPG. Postać Hideo Kojimy. Czołowi wydawcy gier japońskich. Porównanie rynku japońskiego i zachodniego. ▲ Dlaczego Hello Kitty jest popularna? ▲ Kategoria „słodkość”, kawaii w popkulturze Japonii. Japońskie ambasadorki kawaii – Shizuka Fujioka, Yu Kimura, Misako Aoki ▲ Tematyka katastrofy, tragedii, wojny i zniszczenia jako jeden z kluczowych elementów popkultury. ▲ Miejsce Godzilla w Japonii.
Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej, obowiązującej do zaliczenia danego modułu	<p>Na zajęcia studenci zobowiązani są zapoznać się z omawianymi dziełami jak również sylwetkami twórców</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cook David A., A History of Narrative Film, W. W. Norton, Nowy Jork 1996. 2. Blacker Carmen, The Catalpa Bow: A Study in Shamanistic Practices in Japan, Japan Library, Richmond, VA 1999. 3. Bromley David G., J. Gordon Melton, Cults, Religion, and Violence, Cambridge University Press, Cambridge 2002. 4. Carriker Kitti, Created in Our Image: The Miniature Body of the Doll as Subject and Object, Lehigh University Press, Bethlehem 1998. 5. Fehrenbach Heide, Uta G. Poiger, Transactions, Transgressions, Transformations: American Culture in Western Europe and Japan, Berghahn Books, New York 2000. 6. Figal Gerald, Civilization and Monsters: Spirits of Modernity in Meiji Japan, Duke University Press, Durham, NC 1999. 7. Freeland Cynthia A., The Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Horror, Westview Press, Boulder 2000. 8. Goldstein Jeffrey, David Buckingham, and Gilles Brougere (red), Toys, Games, and MediaToys, Games, and Media, Mahwah, Lawrence Erlbaum Associates, Nowy Jork 2004.

9. Harrison Sylvia, *Pop Art and the Origins of Post-Modernism*, Cambridge University Press, Cambridge, England 2001.
 10. Keyser Donna J., Fumie Kumagai, *Unmasking Japan Today: The Impact of Traditional Values on Modern Japanese Society*, Westport, 1996.
 11. McCarthy Helen, Jonathan Clemens, *The Erotic Anime Movie Guide*, The Overlook Press, New York 1999.
 12. McVeigh Brian J., *Wearing Ideology : State, Schooling and Self-Presentation in Japan (Dress, Body, Culture)*, Berg Publishers, 2000
 13. Napier Susan, *Anime from Akira to Princess Mononoke*, Nowy Jork 2000.
 14. Sansom G. B., *Japan: A Short Cultural History*, Stanford University Press, Stanford, CA 1978.
 15. Schroeder Fred E. H. (red.), *5000 Years of Popular Culture: Popular Culture before Printing*, Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green, OH 1980.
 16. Sugimoto Yoshio, *An Introduction to Japanese Society*, Cambridge University Press, Cambridge, England 2003.
 17. Takada Noriko, *The Japanese Way : Aspects of Behavior, Attitudes, and Customs of the Japanese*, McGraw-Hill, Linkolnwood 1996.
 18. Wilkoszewska Krystyna (red.), *Estetyka japońska. Antologia*, Universitas, Kraków 2003.
 19. Wilkoszewska Krystyna (red.), *Estetyka japońska. Słowa i Obrazy*, Universitas, Kraków 2005.
 20. Wilkoszewska Krystyna (red.), *Estetyka japońska. Estetyka życia i piękno umierania*, Universitas, Kraków 2005.
- Praca z następującymi dziełami (wybrane)
1. Araki Tetsurō, *Death Note*, anime (2006)
 2. Clamp, *xxxHOLiC*, manga (pierwsze tomy z 2003)
 3. Hirano Kōta, *Hellsing (Herushingu)*, manga (1997-2008).
 4. Iida Umanosuke, *Hellsing (Herushingu)*, anime (2001-2002).
 5. Ishikawa Yoshihiro, *The Ghost Cat of Otama Pond (Kaibyō Otamagaikē)* (1960).
 6. Nagae Toshikazu, *Gosuto shisutemu (Ghost System)* (2002).
 7. Nakata Hideo, *The Ring: Krag (Ringu)* (1998).
 8. Nakata Hideo, *Ringu 2* (1999).
 9. Nakata Hideo, *Dark Water* (2002).
 10. Kakinouchi Narumi, Hirano Toshiki, *Vampire Princess Miyu (Vanpaia Miyu)*, manga (1989-2001), anime (1997-1998), OVA (1988-1989)
 11. Kaneko Shūsuke, *Death Note*, film (2006).
 12. Kaneko Shūsuke, *Death Note: The last Name*, film (2006).
 13. Kitamura Ryuhei, *Versus* (2000).
 14. Kitamura Ryuhei, *Aragami* (2003).
 15. Kitamura Ryuhei, *Sky High* (2003).
 16. Kitamura Ryuhei, *Longinus* (2004).
 17. Kobayashi Masaki, *Kwaidan* (1964).
 18. Kurosawa Kiyoshi, *Kairo (Pulse)* (2001).
 19. Mamoru Oshii, *Duch w pancerzu (Kōkaku Kidōtai)* (1995),
 20. Mamoru Oshii, *Ghost in the Shell 2: Niewinność (Innocence)* (2004).
 21. Miyazaki Hayao, *Nausicaä z Doliny Wiatru (Kaze no tani no Naushika)* (1984).
 22. Miyazaki Hayao, *Księżniczka Mononoke (Mononoke hime)* (1997).
 23. Miyazaki Hayao, *Spirited Away: W krainie bogów (Sen to Chihiro no kamikakushi)* (2001).
 24. Nakagawa Nobuo, *Jigoku* (1960)
 25. Nagahama Hiroshi, *Mushishi*, anime (2005-2006).
 26. Ōba Tsugumi, Obata Takeshi, *Death Note*, manga (2006).
 27. Ōmori Takahiro, *Jigoku shōjo (Hell Girl)*, anime (2005-2007)
 28. Shimizu Takashi, *Klątwa (Ju-on)* (2000).
 29. Kaneto Shindo, *Onibaba* (1964).
 30. Shiraiishi Kōji, *A Slit-Mouthed Woman (Kuchisake onna)* (2007).
 31. Suzuki Kōji, *The Ring (Ringu)* (1991).
 32. Suzuki Kōji, *Uzumaki* (1998).
 33. Tsutsumi Yukihiko, *Sairen (Forbidden Siren)* (2006).
 34. Tsutsumi Yukihiko, *Shinsei toire no Hanako-san* (1998).
 35. Tsuruta Norito, *Ring 0: Narodziny (Ringu 0: Basudei)* (2000).
 36. *Seria Silent Hill (I- V)*, Konami Studio (1999, 2001, 2003, 2004, 2007)
 37. *Seria Project Zero (Zero, Fatal Frame) (I- III)*, Tecmo (2001, 2003, 2005)
 38. *Forbidden Siren (I i II)*, Sony Computer Entertainment (2003, 2006)