

Kultura
medialna
i komunikacja
społeczna

TOM 3

**EDUTAINMENT,
MEDIA CYFROWE
I FILM**

– wybrane zagadnienia

REDAKCJA NAUKOWA

Anna Garczewska

**Kultura
medialna
i komunikacja
społeczna**

TOM 3

redaktor naukowy serii
Anna Garczewska

Kultura
medialna
i komunikacja
społeczna

TOM 3

EDUTAINMENT, MEDIA CYFROWE I FILM

– wybrane zagadnienia

REDAKCJA NAUKOWA

Anna Garczewska



Bydgoszcz 2024

Komitet Redakcyjny

Jarosław Burczyk (przewodniczący)
Grzegorz Domek, Ewa Filipiak, Marek Kurkiewicz,
Jolanta Mędelska-Guz, Krystian Obolewski,
Katarzyna Sokółowska, Ireneusz Skowron (sekretarz)

Recenzenci

Anna Bączkowska
Urszula Doliwa

Opracowanie redakcyjne

Katarzyna Stachowicz, Weronika Czerpak, Kinga Kalmus,
Klaudia Domoń, Aleksandra Lewek, Oliwia Rosińska

DTP

Anna Garczewska

Projekt okładki

ArtStudio

© Copyright by Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego
Bydgoszcz 2024

Utwór nie może być powielany i rozpowszechniany w całości ani we fragmentach
bez pisemnej zgody posiadacza praw autorskich

ISBN 978-83-8018-676-7

Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego
(Członek Polskiej Izby Książki)
Redakcja: 85-074 Bydgoszcz, ul. Szymanowskiego 3
tel. (52) 32 66 479 e-mail: wydaw@ukw.edu.pl
<https://wydawnictwo.ukw.edu.pl>

Poz. 2217 Ark.wyd. 6

SPIS TREŚCI

WSTĘP	5
Iga CZERWIŃSKA Booktrailer jako element komunikacji marketingowej wybranych wydawnictw polskich	6
Oliwia RUMIŃSKA Stereotypy płci w przestrzeni internetowej – spojrzenie pokolenia Z na kobiecość i męskość.....	34
Wiktoria SZOPIŃSKA, Maja CZARNECKA, Daria HODOWANA, Kamil BANASZEK Style życia studentów. Przykład wybranych ośrodków akademickich w Polsce.....	66
Michał JANKOWSKI Rola sportu w filmie fabularnym	82
Anna SROKA, Igor KWASIGROCH Czy gry cyfrowe w edukacji humanistycznej i społecznej mają rację bytu? Refleksja w oparciu o polskie lektury szkolne w formie gier video.....	106
Tomasz BAGIŃSKI, Michał PĘDZIWIATR Duolingo w świecie designu	121

WSTĘP

Edutainment czyli nauka poprzez rozrywkę, pojawia się coraz częściej w edukacji zarówno szkolnej, jak i wyższej. Media cyfrowe są obecnie podstawą komunikacji, zwłaszcza dla młodego pokolenia. Niezbędne są więc badania poświęcone tym aktualnym problemom i niniejsze opracowanie jest odpowiedzią na takie zapotrzebowanie.

Iga Czerwińska opisała komunikacyjną i marketingową rolę trailerów książek wybranych polskich wydawnictw wykorzystując przy tym metodę ankietową. Oliwia Rumińska przeanalizowała stereotypy widoczne w memach na stronie www.jbzd.com wskazując nie tylko na ich rolę rozrywkową, ale też zauważając, że memy stały się metodą współczesnego dialogu, zwłaszcza dla osób urodzonych po 1990 roku. Wiktoria Szopińska, Maria Czarnecka, Daria Hodowana i Kamil Banaszek opisali wyniki badań ankietowych przeprowadzonych przez 7-osobowy zespół wśród polskich studentów, a obejmujące między innymi zwyczaje zakupowe studentów, ich poglądy dotyczące prawa i polityki, religijność, stosowanie używek czy zainteresowania. Michał Jankowski podkreślił rolę sportu w filmach fabularnych, ale też w życiu codziennym, zauważając, że niektóre filmy są nie tylko metodą odpoczynku dla publiczności, ale niosą głębsze przesłanie etyczne. Anna Sroka i Igor Kwasigroch zaprezentowali współczesne realia korzystania z gier w edukacji szkolnej, a także wyzwania i możliwości dotyczące korzystania z tej formy edutainmentu. Tomasz Bagiński i Michał Pędziwiatr skupili się na popularnym programie do nauki języków – Duolingo – zastanawiając się, czy jest on zgamifikowaną aplikacją, czy grą.

Niniejsza książka jest miejscem prezentacji badań młodych badaczy z Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego. Ich pasje i zaangażowanie w badania zaowocowały wieloma spostrzeżeniami cennymi z naukowego punktu widzenia. Część tekstów ma charakter empiryczny, inne teoretyczny, zaś ich wspólnym mianownikiem jest tu badanie świata realnego oraz wykreowanego – w internecie, filmie czy grach. Zachęcam czytelników do zapoznania się z interesującym i świeżym spojrzeniem na współczesne zagadnienia dotyczące świata mediów.

Anna Garczewska