# Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

| | |
|---|---|
| **Vysoká škola** | Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave |
| **Fakulta** | FMK UCM |
| **Kód predmetu** | KDH/21mdTEDI002/21 |
| **Názov predmetu** | participačná kultúra a fanúšikovské štúdiá |
| **Rozsah** | 2P |
| **Počet kreditov** | 4 |
| **Vyučujúci** | doc. PhDr. Jana Radošinská, PhD. (prednášajúci), Mgr. Miroslav Macák, PhD. (prednášajúci) |

## Podmienky na absolvovanie predmetu

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe, povolené sú max.
2 absencie (v prípade schváleného individuálneho harmonogramu štúdia je nutná minimálne 50 % účasť na výučbe).
Študent/ka môže získať spolu 100 bodov (100 % hodnotenia):
- 30 % (30 bodov) hodnotenia môže študent/ka dosiahnuť za aktívnu účasť na seminároch, prezentovanie vybraných tém a zapájanie sa do diskusií. V prípade, že študent/ka neprezentuje žiadnu z tém počas výučby, aktívna účasť na hodinách bez prezentovania tvorí 5 % (5 bodov) z celkového hodnotenia.
- 70 % (70 bodov) hodnotenia pre tých, ktorí prezentovali počas semestra jednu z vybraných tém, tvorí záverečná seminárna práca, ktorá reflektuje vybranú problematiku v rámci participačnej kultúry, reps. fanúšikovských štúdií. Pre ostatných tvorí daná seminárna práca 95 % (95 bodov) z celkového hodnotenia.
Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent/ka získať minimálne 56 % (celkovo 56 bodov zo 100).
Hodnotiaca stupnica:
A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami <92-100 %>;
B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami <83-91 %>;
C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky <74-82 %>;
D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby <65-73 %>;
E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám <56-64 %>;
FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študentky/študenta <0-55 %>.

## Výsledky vzdelávania

Predmet sa zameriava na výskum fanúšikov, ich aktivít a prínosu v rámci participačnej kultúry. Študentky a študenti získajú nasledujúce vedomosti, znalosti, kompetencie:
- osvoja si hlavné smery štúdia fanúšikov a ich aktivít v nadväznosti na skúmanie publík (angl. audience studies) a vedia ich dať do súvislosti so sférou teórie digitálnych hier,
- rozšíria si povedomie a poznatky o stave fanúšikovskej kultúry na globálnej úrovni aj na Slovensku,
- oboznámia sa so základnými pojmami, smerodajnými a významnými menami výskumníkov v tomto smere (Fiske, Jenkins, Hall, Hills atď.),
- vedia bližšie vysvetliť koncepty a pojmy: fanúšik, fanúšikovstvo, fanúšikovská fikcia, fanúšikovské umenie, tzv. fan speak, modding, participačná kultúra, osvojovanie si originálnych textov (angl. textual

poaching) a ďalšie,
- dokážu vysvetliť na ukážkových štúdiách skúmanie fanúšikovských skupín a prezentujú vlastné výsledky a zistenia,
- otvorene diskutujú o každej téme, môžu prejaviť a na uvedených príkladoch demonštrovať fungovanie vybraného segmentu participačnej kultúry,
- absolvovaním predmetu nadobudnú prehľad o participačnej kultúre a fanúšikovstve, vďaka čomu získavajú lepšie kritické myslenie a schopnosť orientovať sa v jednotlivých prejavoch fanúšikovskej tvorby.
- dopracujú sa k lepším komunikačným schopnostiam, tolerancií k ostatným a teda i k úspešnému zvládaniu konfliktov či pozitívnemu prístupu k populárnej tvorbe a zmenia prístup k vlastnej kreativite.

## Stručná osnova predmetu

1. Zoznámenie s predmetom, preberanou problematikou a podmienkami ukončenia.
2. Úvod do štúdia fanúšikovskej kultúry a aktívnych mediálnych publík. Spoločné znaky a rozdiely, vysvetlenie konceptov.
3. Aktívny fanúšik; Birminghamská škola a chápanie populárnej kultúry podľa Fiskeho.
4. Textové pytliactvo (angl. textual poaching) - Jenkins a jeho najvýznamnejšie práce v oblasti skúmania fanúšikov.
5. Metodológia skúmania správania sa fanúšikov - kvalitatívne a kvantitatívne výskumy.
6. Etymológia pojmu fanúšik, jeho historické vnímanie, rozdelenie fanúšikov a ich aktivít.
7. Fanúšikovia, fandomy a aktivity ich členov.
8. Reč fanúšikov - fanspeak.
9. Pretváranie originálnych textov fanúšikmi - fanúšikovská fikcia, fanúšikovské umenie, kostýmová hra (angl. cosplay).
10. Fanúšikovstvo v (digitálnych) hrách a vo virtuálnom priestore.
11. Budúcnosť fanúšikov a ich pretvárania a zasahovania do originálnych textov a obsahov.
12. Záverečné zhrnutie, diskusia.

## Odporúčaná literatúra

Coppa, F. (2017). The fanfiction reader. University of Michigan Press.
Fiske, J. (2018). Jak rozumět populární kultuře. Akropolis.
Hills, M. (2013). Fiske's 'textual productivity' and digital fandom: Web 2.0 democratization versus fan distinction? Journal of Audience & Reception Studies, 10(1).
Jenkins, H. (1992). Textual poachers: Television fans & participatory culture. Routledge.
Radošinská, J. (2021). Okruhy problémov v štúdiu mediálnej kultúry I. Hypermoderná spoločnosť. FMK UCM.
Radošinská, J., & Mičová, S. (2018). Fan cultures in the 21st century: A media studies perspective. In SGEM 2018 Conference Proceedings 4.1 (pp. 167-174). STEF92 Technology.

## Jazyk, ktorého znalosť je potrebná na absolvovanie predmetu

Slovenský jazyk, anglický jazyk