

Proponowane tematy projektów badawczych 2024/2025 w dyscyplinie *nauki o kulturze i religii*

dr hab. Mariusz Guzek, prof. uczelni

1. Historia i aksjologia polskiego komiksu regionalnego
2. Historia kultury lokalnej i regionalnej (ze szczególnym uwzględnieniem Bydgoszczy i pogranicza pomorsko-wielkopolskiego)
3. Strategie ideologiczne polskiego filmu fabularnego

dr hab. Krzysztof Okoński, prof. uczelni

1. Polska kultura niezależna w PRL i na emigracji (drugi obieg, „Kultura” paryska, „Zeszyty Literackie”, polskie czasopisma w Niemczech)
2. Kultura popularna przed 1989 rokiem (PRL, RFN, NRD)
3. Kultura wobec migracji (Niemcy)
4. Bydgoszcz jako przestrzeń wielokulturowa
5. Kultura wobec przełomu 1989/1990

dr hab. Piotr Siuda, prof. uczelni

1. Analiza gier cyfrowych i związanych z nimi zjawisk w optyce kulturoznawczej i socjologicznej. Zagadnienia projektu mogą obejmować badania gier cyfrowych jako tekstów kultury bądź badania społeczności graczy, w tym badania społeczności esportowych.
2. Kultura cyfrowa i społeczne aspekty internetu. Zagadnienia projektu mogą obejmować badania z zakresu szeroko rozumianej cyberkultury (na przykład badania memów czy esportu) lub badania społeczności internetowych, ale też kulturowych i społecznych aspektów cyberprzestępczości, social mediów i innych zjawisk z obszaru technologii cyfrowych.