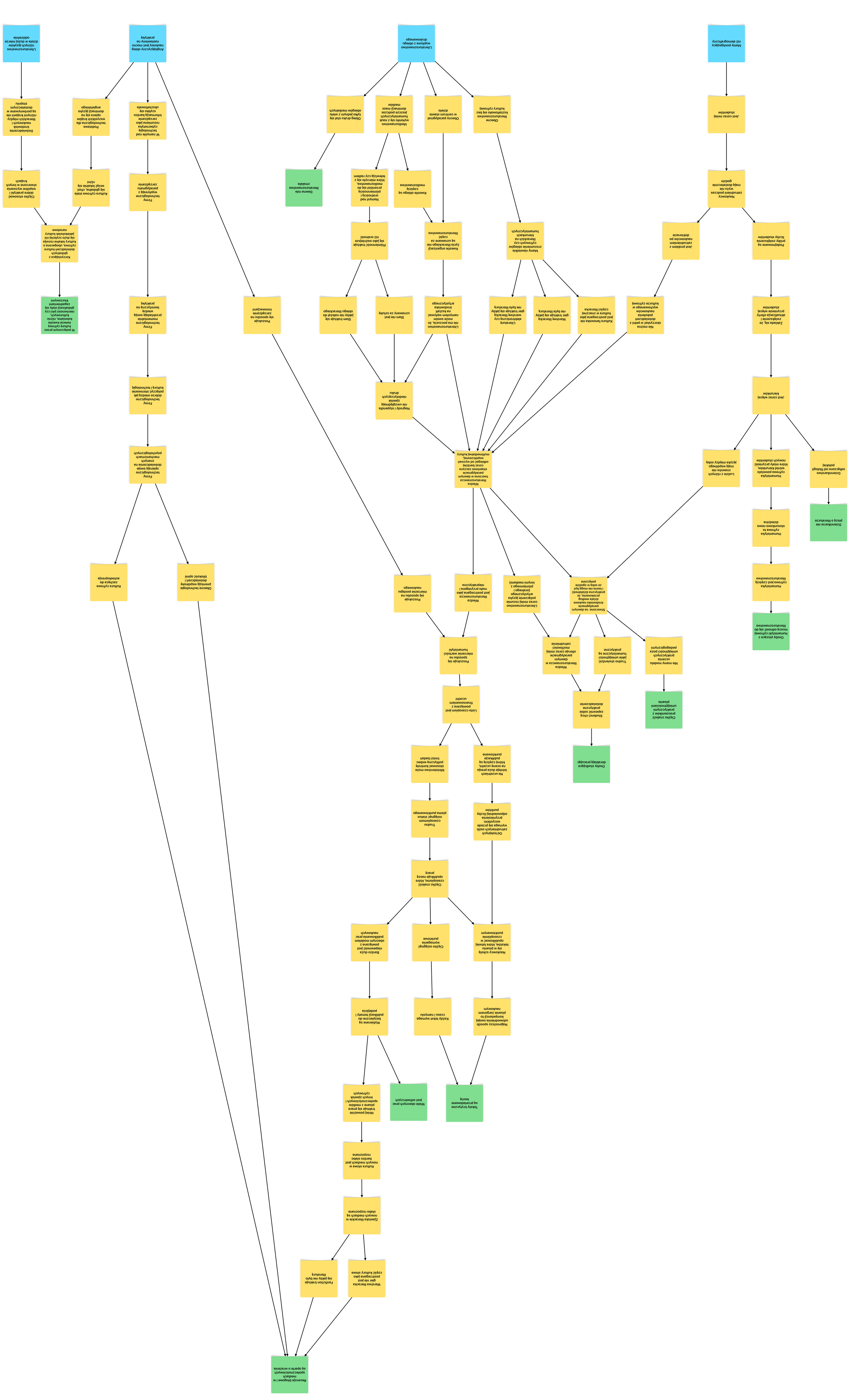
Mamy postępujący niż demograficzny
Literaturoznawstwo wypływa z obiegu drukowanego
Anglojęzyczny obieg naukowy jest mocno nastawiony na praktykę
Literaturoznawstwo różnych języków dzieli w dużej mierze oddzielnie
Jest coraz mniej studentów
Obecne literaturoznawstwo kształtowało się bez kultury cyfrowej
Obecny paradygmat w centrum stawia dzieło
Medioznawstwo wyłoniło się z nauk humanistycznych jeszcze podczas dominacji mass mediów
Obieg druku stał się tylko jednym z wielu obiegów medialnych
Naukowcy zatrudnieni podczas wyżu nie mają dostatecznie godzin
Podejmowane są próby zwiększenia liczby studentów
Jest problem z zatrudnieniem naukowców po doktoracie
Mamy niewielkie zrozumienie obiegów cyfrowych czy literackich na kierunkach humanistycznych
Kwestie organizacji życia literackiego nie są uznawane za część literaturoznawstwa
Kwestie obiegu są marginalizowane
Nemysl nad ograniczeniem medioznawstwa, które mierzyło się z telewizją czy radiem
Dawna rola literaturoznawstwa zmalała
Jest coraz więcej studentów
Humanistyka cyfrowa powstała wśród kierunków, które miały przyniesć nowych studentów
Ludzie z różnych znawstw nie mają wspólnego języka między sobą
Humanistyka cyfrowa to stosunkowo nowa dziedzina
Dziennikarze nie piszą o literaturze
Humanistyka cyfrowa jest częścią literaturoznawstwa
Dziennikarstwo odłączono od filologii polskiej
Wiedza literaturoznawcza tworzona w dawnym paradygmacie stopniowo zaczyna odbiegać od wyzwań współczesnej, multimedialnej kultury
Stworzone na dawnym środowisko naukowe działa według przekonania, że praktyczna działalność i teoria nie mogą być ze sobą w zgodzie połączone
Literaturoznawstwo coraz mniej rozumie artystycznego (ornego i pisemnego z innym mediami)
Wiedza literaturoznawcza jest postrzegana jako mało przystępna i nieprzetyczna
Posukuje się sposobu na mierzenie postępu naukowego
Nie mamy modelu praktycznych umiejętności poza pedagogicznymi
Trudno stwierdzić jakie umiejętności humanistyczne są praktyczne
Wiedza literaturoznawcza w dawnym paradygmacie otrzyje coraz mniej możliwości zatrudnienia
Posukuje się sposobu na mierzenie wartości humanistyki
Lista czasopism jest powiązana z finansowaniem uczelni
Nie mamy modelu uczenia praktycznych umiejętności komptencji to pisanie zangonem naukowym
Każdy tekst wymaga czasu i namysłu
Wybierane są bezpieczne do publikacji tematy i podejścia
Bardzo duża niepewność jest powiązana z obecnym modelem publikowania prac naukowych
Ciężko osiągnąć wymagania punktowe
Naukowcy szkoła się w pisaniu tekstów, które łatwiej opublikować w czasopiśmie punktowanym
Od kolejnych zatrudnianych osób wymaga się przede wszystkim przyniesienia odpowiedniej liczby punktów
Na uczelniach istnieje duża presja na ocenę uczelni, której części są publikacje punktowane
Ministerstwo może stosować kontrolę policyjną wobec treści badań
Trudno czasopismom osiągnąć status pisma punktowanego
Ciężko znaleźć czasopismo, które opublikuje naszą pracę
Kultura słowa w nowych mediach jest bardzo słabo rozpoznana
Zjawiska literackie w nowych mediach są słabo rozpoznane
Warstwa literacka gier nie jest postrzegana jako część kultury słowa
Fanfiction traktuje się jakby nie było literaturą
Teksty krytyczne są przeładowane teorią
Wiele obecnych prac jest odtwórczych
Mniej poważnie traktuje się prace pisane z mediów społecznościowych i innych zjawisk cyfrowych
Recenzje blogowe i w mediach społecznościowych są oparte o wrażenia
Osoby piszące z humanistyki cyfrowej muszą odnosić się do literaturoznawstwa
Zakłada się, że zwiększenie i aktualizacja oferty przyniesie więcej studentów
Jest coraz więcej kierunków
Ciężko znaleźć pracowników z praktycznymi umiejętnościami pisania
Studenci chcą zapewnić sobie praktyczne doświadczenie
Osoby studiujące doradzają pracującę
Nie można skorzystać w pełni z doświadczeń naukowców wychowanego w kulturze cyfrowej
Kultura fanowska nie jest postrzegana jako kultura w znaczeni części literacka
Warstwę literacką gier traktuje się jakby nie była literaturą
Literatrę elektroniczną czy gier traktuje się jakby nie była literaturą
Wiedza literaturoznawcza w dawnym paradygmacie opłaceniu się jakby nie było
Wiedza literaturoznawcza w nowych mediach jest mocno ograniczona
Firmy technologiczne wpływają z paradygmatu zarządzania
Firmy technologiczne dostawają wszystkich krajów opiera się na dominacji języka angielskiego
Firmy technologiczne dobrze wiedzą jak polityczne sterowanie kulturą i technologię
Firmy technologiczne opierają swoje doświadczenia na znanych mechanizmach psychologicznych
Obecne technologie premiują wspólnotę doświadczeń i bliskość opinii
Kultura cyfrowa zachęca do autoekspresja
W nawyśle nad technologią cybernetyka rozumiana jako zarządzanie informacją bardzo szybko się ukształtowała
Kultura cyfrowa stała się globalna, choć wciąż lokalnie się różni
Korzystająca z globalnych doświadczeń kultura cyfrowa, ubogacona o kultury lokalne rozwija się dużo szybciej niż jakiekolwiek kultury narodowe
Ciężko stosować dobre praktyki i wspólne wyzwania stworzone w innych krajach
Doświadczenia środowisk naukowych i literackich między różnymi krajami nie są porównywane w dostatecznym stopniu
W Polszczonym przez kulturę cyfrową świecie kwestie kolonialne, rożnic kulturowych, nierówności płci czy globalizacji stały się zagadnieniami kluczowymi