

Spis treści

Wstęp	9
Problemy z miejską wspólnotą	13
Wprowadzenie.....	13
Jeszcze Nowszy Urbanizm	23
Sąsiedztwo i współpraca.....	32
Wspólnota wirtualna?.....	36
Wspólnotowość a kultura uczestnictwa	51
Fandom i kapitał subkulturowy	54
Kultura uczestnictwa jako spadkobierca fandomu.....	58
Od prosumpcji do <i>produsage</i>	68
Od ekonomii daru do gospodarki społecznościowej.....	72
Plemiona, tłumy i roje	76
Plemiona	78
Tłumy	87
<i>Crowdsourcing</i> i <i>crowdfunding</i>	90
Roje.....	96
Krytyka kultury uczestnictwa	99
W stronę nowej wspólnotowości miejskiej	105
Medialne terytoria wspólnotowości w mieście „cyfrowo zaktualizowanym”	113
Urbanizm społecznościowy	131
Kontekst urbanizmu społecznościowego	131
<i>Crowdsourced city</i> i urbanizm taktyczny	142
<i>Placemaking</i> i miasto piesze	151
Miasto-ogród (społecznościowy)	159
Miejskie ogrodnictwo w kontekście rozwoju mediów sieciowych.....	159
Wspólnotowość jedzących.....	165
<i>Crowdsourcing</i> , <i>crowdfunding</i> i <i>crowdmapping</i> jako formy partycypacji w planowaniu i użytkowaniu przestrzeni zielonych	169
Grywalne miasto	175
Wspólnotowość zabawy	175
Zabawa i gra miejska	179
Grywalność i gamifikacja w mieście	183
Miasto – plansza do gry.....	197
Miejska wspólnotowość ludyczna?	209
Wspólnotowość tematyzowana	213
Wspólnota jako temat miasta	213
Rewitalizacja wspólnotowości	218
Wspólnota jako marka.....	220

Miasto kreatywne	223
Klasa kreatywna a wspólnotowość	223
Kreatywność wernakularna	231
Zakończenie	237
Bibliografia	239
Indeks nazwisk	257