

Noty o autorach

Jakub Alejski – dr, adiunkt Wydziału Antropologii i Kulturoznawstwa Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, członek Human/Art/Technology Research Center. Groznawca i game designer. Jego działania naukowe poświęcone są badaniom środowiskowym, w szczególności analizie koncepcji ekologii syntetycznych. Interesuje się również perspektywą afektywną w grach wideo oraz relacjami zachodzącymi między nauką, kulturą i sztuką. ORCID 0000-0001-5828-1536.

Miłosz Babecki – dr, adiunkt w Instytucie Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie, medioznawca, social media manager i lektor języka polskiego jako obcego. Członek Serious Games Society oraz Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami. Zajmuje się głównie potencjałem komunikacyjnym, znaczeniem i funkcjami poważnych gier przeglądarkowych (*serious games*) w procesach przekazywania wiedzy i umiejętności użytkownikom. Bada także zakłócenia w komunikacji w mediach społecznościowych i w społecznościowych aplikacjach mobilnych. Autor książek: *Metaforyka polskich politycznych gier przeglądarkowych. Konteksty – porównania – analizy* (2020), *Informacyjny i operacyjny potencjał poważnych gier internetowych w systemie komunikowania społecznego* (2016), *Strategie medialne w tekstach najnowszej dramaturgii polskiej* (2010). Współredaktor monografii poświęconych profesjonalizacji i instrumentalizacji mediów społecznościowych. ORCID 0000-0001-9749-9351.

Magdalena Bednorz – filolożka i socjolożka, w swojej pracy badawczej zajmuje się grami cyfrowymi. Asystentka na Wydziale Humanistycznym Uniwersytetu Śląskiego, gdzie prowadzi zajęcia obejmujące tematycznie zarówno groznawstwo, game design, nowe media, jak

i naukę języka angielskiego; jej zainteresowania naukowe obejmują badania nad grami, szczególnie wątkami romansowymi, oraz teorie i badania publiczności. ORCID 0000-0003-1354-750X.

Krzysztof Czyżak – mgr filmoznawstwa, doktorant Szkoły Nauk o Języku i Literaturze Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, związany z Instytutem Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych na Wydziale Filologii Polskiej i Klasycznej tej uczelni. Do jego zainteresowań badawczych należą: ewolucja gatunków filmowych, korespondencje mediów oraz serial animowany. Jego praca doktorska porusza zagadnienie podróży w czasie – w obrębie literatury, filmu oraz gier cyfrowych. ORCID 0000-0001-8803-2223.

Piotr Paweł Drozdowicz – dr, adiunkt w Instytucie Architektury Wnętrz i Wzornictwa Przemysłowego na Wydziale Architektury Politechniki Poznańskiej. Absolwent Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu. W 1998 uzyskał dyplom w zakresie malarstwa ściennego. Stypendysta Ministra Kultury i Sztuki w Warszawie oraz Rządu Francuskiego. W latach 1998–1999 odbył staż artystyczny w l' Ecole des Beaux-Arts w Rennes we Francji. W 2014 roku obronił doktorat w dziedzinie sztuk pięknych na Wydziale Malarstwa Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu. Zajmuje się malarstwem olejnym, akwarelą, temperą oraz malarstwem ściennym. W swojej twórczości poszukuje piękna i harmonii w sztuce. Wierzy w ciągłość malarskich tradycji, poszukuje nowych form i malarskiego języka, jednocześnie odwołuje się do dawnych technik malarskich i wykorzystuje doświadczenia malarstwa klasycznego. Współautor książki *Między muzeum i prezbiterium* (2017), która w konkursie im. Łukaszewicza Poznania 2017 otrzymała główną nagrodę. Swoje doświadczenia plastyczne łączy z wykonywaniem muzyki chóralnej. Jest członkiem Chóru Filharmonii Poznańskiej „Poznańskie Słowiki”. ORCID 0000-0002-2399-4453.

Marek Hendrykowski – profesor zwyczajny w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Filmoznawca, medioznawca, semiotyk, badacz kultury współczesnej, autor artykułów i książek, między innymi: *Film jako źródło historyczne* (1999), ostatnio: *Semiotyka twarzy* (2017), *Drugie wejście. Analizy i interpretacje* (2018), *Ogród Europy. Eseje z semiotyki i antropologii kultury Starego Kontynentu* (2018), *Polska szkoła filmowa* (2018), *Short. Małe formy filmowe* (2019). Członek Stowarzyszenia Filmowców Polskich, Stowarzyszenia Autorów ZAiKS, Polskiej Akademii Filmowej i Europejskiej Akademii Filmowej (EFA). ORCID 0000-0002-7180-9902.

Joanna Hoffmann – profesor Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu, kierownik Pracowni Projektów i Badań Transdyscyplinarnych WEAiK. Prowadzi Art & Science Node/Art & Science Synergy Foundation. Pracuje w obszarze sztuki multimedialnej i nowych technologii. Uczestnik wielu międzynarodowych wystaw, festiwali i kongresów oraz rezydencji artystycznych.

Jadwiga Hučková – dr hab. prof. Uniwersytetu Jagiellońskiego. Zajmuje się filmem dokumentalnym i fabularnym Europy Środkowej. Jest wykładowczynią w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie. Od 1997 roku pracuje w komisji selekcyjnej Krakowskiego Festiwalu Filmowego i należy do jego Rady Programowej. Juror ponad trzydziestu międzynarodowych festiwali filmu dokumentalnego. Brała udział w projekcie Visegrad Documentary Film Library w Pradze. Opublikowała między innymi (także pod nazwiskiem Jadwiga Głowa): *Dokument po przełomie. Film dokumentalny lat 90. w Europie Środkowo-Wschodniej / Zooming in on History's Turning points. Documentaries in the 1990s in Central and Eastern Europe* (1999), *Dokument filmowy epoki Havla* (2005), *Český a polský dokumentární film v éře evropeizace / Czeski i polski film dokumentalny w czasach europeizacji* (2015, współredakcja). ORCID 0000-0002-6390-1207.

Justyna Janik – dr, realizuje swoje badania na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie. Interesuje ją przede wszystkim performatywna natura relacji gracza z grą wideo, którą bada z perspektywy filozofii posthumanizmu, oraz ontologia cyfrowego obiektu gry wideo. Jest członkinią Ośrodka Badań Groznawczych UJ. ORCID 0000-0002-7395-4492.

Filip Jankowski – mgr, doktorant na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie. Jego zainteresowania obejmują obecność kobiet w branży gier cyfrowych, a także historię francuskich gier cyfrowych. Przygotowuje rozprawę doktorską na temat interseksjonalnego podejścia do gier cyfrowych i kategorii autora. Pisał do takich czasopism jak „Games and Culture”, „Game Studies” i „Kwartalnik Filmowy”. ORCID 0000-0001-5178-2549.

Rafał Kochanowicz – dr hab. prof. UAM w Zakładzie Dydaktyki Literatury i Języka Polskiego Instytutu Filologii Polskiej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Autor książek: *Fantastyka – klucz do wyobraźni* (2001), *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury* (2012). Współredaktor tomu *Fantastyka w obliczu przemian* (2012), *Fantastyka. Pajdologia. Dydaktyka* (2018). Interesuje się szeroko pojętą fantastyką, gramami komputerowymi i kulturą popularną. ORCID 0000-0003-0378-0455.

Raine Koskimaa – profesor współczesnych studiów kulturowych na Uniwersytecie Jyväskylä w Finlandii. Prowadzi badania w obszarach tekstów cyfrowych, programowalnych mediów oraz groznawstwa. Publikował wiele na temat literatury cyfrowej, game studies i narratologii. Jest współzałożycielem i redaktorem „The Cybertext Yearbook”, członkiem Rady Literaturoznawczej przy Electronic Literature Organization i recenzentem *Game Studies*. ORCID 0000-0002-1492-4074.

Krzysztof M. Maj – dr; groznawca, teoretyk narracji fantastycznych i światotwórczych; adiunkt w Katedrze Kulturoznawstwa i Filozofii Wydziału Humanistycznego AGH w Krakowie; autor książek *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych* (2015) i *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania* (2019); współredaktor książek *More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia* (2016), *Narracje fantastyczne* (2017), (2018) oraz *Dyskursy gier wideo* (2019). ORCID 0000-0001-9799-8409.

Katarzyna Marak – absolwentka Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu, doktor literaturoznawstwa. Autorka książki *Japanese and American Horror: A Comparative Study of Film, Fiction, Graphic Novels and Video Games* (2015), współautorka monografii *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze: studia przypadków* (2016) oraz *Gameplay, Emotions and Narrative: Independent Games Experienced* (2019), jak również rozmaitych artykułów naukowych na temat fantastyki grozy, japońskiej i amerykańskiej kultury popularnej oraz związków między kulturą japońską a amerykańską. Zainteresowania badawcze: kultura popularna Stanów Zjednoczonych i Japonii, komparatystyka literacka, komparatystyka kulturowa, *game studies*, *reception studies*. ORCID 0000-0003-4073-8889.

Miłosz Margański – dr sztuki i wykładowca, absolwent Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu, animator. Na co dzień zajmuje się realizacją projektów badawczych i artystycznych w zakresie mediów interaktywnych i VR. Prowadzi liczne warsztaty dla przyszłych adeptów filmu animowanego. Pełni funkcję Kierownika Katedry Animacji na Wydziale Animacji i Intermediów Uniwersytetu Artystycznego im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu.

Michał Mochocki – dr, adiunkt w Katedrze Literatur Anglojęzycznych na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy. Jego główne zainteresowania badawcze to gry fa-

bularne, którymi zajmuje się w ujęciu narratologii i studiów nad dziedzictwem kulturowym. Jest współzałożycielem Polskiego Towarzystwa Badania Gier, recenzentem „Homo Ludens”, członkiem rady akademickiej Game Industry Conference. Ostatnio opublikował monografię *Role-Play as a Heritage Practice: Historical Larp, Tabletop RPG and Reenactment* (2021). ORCID 0000-0001-5679-9219.

Sidey Myoo – od 2007 pseudonim naukowy prof. dr. hab. Michała Ostrowickiego, filozofa i teoretyka sztuki. Sidey Myoo pracuje w Zakładzie Estetyki Instytutu Filozofii Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz w Zakładzie Teorii Sztuki Mediów Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Przedmiotem jego zainteresowań jest estetyka, traktowana jako teoria sztuki, głównie w odniesieniu do sztuki współczesnej, w tym do sztuki nowych mediów. Od 2003 zajmuje się również filozofią sieci. W 2006 posłużył się pojęciem wirtualne *realis* (później: elektroniczne *realis*), które stało się podłożem dla ontoelektroniki, czyli ontologii nakierowanej na analizę rzeczywistości elektronicznej (wirtualnej), potraktowanej jako sfera bytu, do której człowiek w coraz większym stopniu przenosi swoją aktywność, zyskując tożsamość sieciową. Jest autorem szeregu książek, artykułów i prac redagowanych poświęconych sztuce współczesnej i filozofii sieci, jak również brał udział w wielu kongresach i konferencjach. Jest współredaktorem multimedialnego czasopism „Mdiolica. Studia Multimedialne z Humanistyki” oraz „Kultura i Historia”. W 2007 roku powołał Academia Electronica – wirtualną część Uniwersytetu Jagiellońskiego działającą w wirtualnym świecie *Second Life*, gdzie prowadzone są oficjalne kursy akademickie i konferencyjne prezentacje. ORCID 0000-0001-6163-4742.

Anna Nacher – dr hab. prof. Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie. Jej zainteresowania obejmują kulturę cyfrową, sztukę nowych mediów, badania nad dźwiękiem i literaturę elektroniczną. Autorka trzech książek w języ-

ku polskim (ostatnia: *Media lokacyjne. Ukryte życie obrazów*, 2016). Regularnie publikuje w czasopismach polskich i międzynarodowych („Kultura Współczesna”, „Czas Kultury”, „European Journal of Women’s Studies”, „Hyperrhiz”, „Electronic Book Review”, „communication +1”) oraz w pracach zbiorowych (ostatnia publikacja: ‘VR – the Culture of (Non) Participation? Reframing the Participative Edge of Virtual Reality’, w: *Cultures of Participation: Arts, Digital Media and Cultural Institutions*, 2019). W 2019 wykładała na kierunku Creative Digital Media w Winona State University jako Fulbright Scholar-in-Residence. Redaktorka naczelna „Przeglądu Kulturoznawczego”, redaktorka „Electronic Book Review”. Członkini Zarządu międzynarodowej organizacji Electronic Literature Organization. Pełna lista publikacji: <http://postdigitality.net>. ORCID: 0000-0002-3192-2724.

Marcin Pigulak – mgr historii i filmoznawstwa. Doktorant w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Do jego zainteresowań badawczych należą między innymi audiowizualne oraz cyfrowe przejawy kultury historycznej, historiozofia w kinematografii, tematyka historyczna w grach wideo, a także sposoby konstruowania dyskursu dotyczącego pamięci zbiorowej. ORCID 0000-0001-8950-6937.

Andrzej Pitrus – prof. dr hab. obecnie zatrudniony w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego, w poprzednim wcieleniu był kanadyjskim kuguarą. Teraz, pogodzony ze swym ponurym losem, pokutuje za niegdysiejsze grzechy, pisząc o filmie, mediach oraz sztuce współczesnej. Ma w dorobku, jako autor, współautor i redaktor, 25 książek. Napisał też kilkaset artykułów. W 2019 ukazała się jego powieść *Marieke naga*. Przygotowuje tom eseistyczny poświęcony twórczości Jonasa Mekasa. Pisze też powieść; jej akcja rozgrywa

się w Hiszpanii, w której od kilku lat mieszka. ORCID 0000-0002-5381-3377.

Piotr Słomczewski – pracuje w obszarze interaktywnych instalacji multimedialnych i nowych technologii. Ważną częścią jego działalności twórczej są również warsztaty artystyczne i artystyczno-edukacyjne. Obecnie jest zatrudniony jako asystent w Pracowni Projektów i Badań Transdyscyplinarnych na Wydziale Edukacji Artystycznej i Kuratorstwa Uniwersytetu Artystycznego im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu.

Klaudia Srul – studentka II roku studiów magisterskich kierunku filmoznawstwo i kultura mediów w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Jej zainteresowania badawcze koncentrują się wokół zagadnień związanych z komiksem oraz filmowymi adaptacjami, a także wokół wizerunków postaci kobiecych w kulturze popularnej. ORCID 0000-0002-2199-4417.

Mark J.P. Wolf – profesor zatrudniony na Uniwersytecie Concordia Wisconsin, na Wydziale Komunikacji. Autor wielu książek z zakresu historii oraz teorii gier wideo. Interesuje go szczególnie zagadnienie światotwórstwa w grach cyfrowych. Jest także pomysłodawcą i współredaktorem serii książek *Imaginary Worlds* wydawnictwa Routledge oraz założycielem Video Game Studies Scholarly Interest Group oraz Transmedia Studies Special Interest Group.

Michał Dawid Żmuda – dr, adiunkt Uniwersytetu Rzeszowskiego. Absolwent programów Fulbrighta i NCN. Pracował jako asystent badawczy na Comparative Media/Writing Department w MIT oraz w Center for Computer Games Research na IT University of Copenhagen. Obecnie bada graficzne interfejsy użytkownika oraz interaktywne narracje jako produkty i elementy konkretnych sieci dyskursywnych. ORCID: 0000-0001-9647-6510.