

Noty o autorach

Miłosz Babecki – doktor, adiunkt w Instytucie Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie. Medioznawca, social media manager i lektor języka polskiego jako obcego. Twórca podcastu Met@phor_Games. 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. Autor książek: *Strategie medialne w tekstach najnowszej dramaturgii polskiej* (2010), *Informacyjny i operacyjny potencjał poważnych gier internetowych w systemie komunikowania społecznego* (2016), *Metaforyka polskich politycznych gier przeglądarkowych. Konteksty – porównania – analizy* (2020). Współredaktor monografii poświęconych profesjonalizacji i instrumentalizacji mediów społecznościowych. <https://orcid.org/0000-0001-9749-9351>.

Mikołaj Bajew – magister produkcji medialnej. Jego zainteresowania naukowe skupiają się na roli dźwięku w grach komputerowych – fascynuje go, w jaki sposób dźwięk współtworzy sensy przekazywane przez tego rodzaju gry. Oprócz tego jest aktywnym muzykiem, gra na gitarze basowej. Obecnie uczęszcza do Szkoły Doktorskiej Nauk Społecznych UMCS w Lublinie. <https://orcid.org/0000-0002-6346-9768>.

Magdalena Bednorz – z wykształcenia filolożka i socjolożka, w swojej pracy badawczej zajmuje się grami cyfrowymi. Asystentka na Wydziale Humanistycznym Uniwersytetu Śląskiego, gdzie prowadzi zajęcia obejmujące tematycznie zarówno groźnawstwo, game design, nowe media, jak i naukę języka angielskiego. Jej zainteresowania badawcze obejmują badania nad grami, szczególnie wątkami romansowymi,

oraz teorii i badania publiczności. <https://orcid.org/0000-0003-1354-750X>.

Marcin M. Chojnacki – doktor, asystent na Uniwersytecie Łódzkim, groźnawca zainteresowany problematyką estetyki gier wideo, sprawczości, interfejsów i projektowania doświadczenia użytkownika, współtwórca projektu Grakademia, członek redakcji czasopisma „Replay. The Polish Journal of Game Studies”. <https://orcid.org/0000-0001-9689-8991>.

Krzysztof Czyżak – magister 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 UAM. Do jego zainteresowań badawczych należą: fantastyka w literaturze, filmie oraz grach cyfrowych, narratologia transmedialna oraz serial animowany. Jego praca doktorska porusza zagadnienie podróży w czasie w obrębie literatury, filmu oraz gier cyfrowych. Jest autorem dwóch artykułów filmoznawczych i jednego artykułu groźnawczego, a także redaktorem tomu zbiorowego poświęconego serialowi animowanemu (*Rzeczywistość zanimowana. Kreskówki w kulturze, nauce i społeczeństwie*), do którego współtworzył wstęp. <https://orcid.org/0000-0001-8803-2223>.

Mateusz Felczak – pracownik Instytutu Nauk Humanistycznych Uniwersytetu SWPS, groźnawca i kulturoznawca. Interesuje się przemianami modeli monetyzacji i dystrybucji gier oraz ich funkcjonowaniem w obiegu fanowskim. Zajmuje się też mediami strumieniowymi, sportem elektronicznym oraz modyfikacjami gier (modami). Współpracownik krakowskiego Ośrodka Badań Groźnawczych. Publikował między innymi w „Tekstach Drugich”, „Game Studies”, „Journal of Gaming & Virtual Worlds”, „Convergence” oraz „Ekranach”, gdzie pełnił funkcję redaktora działu gier wideo. Obecnie realizuje grant Narodowego Centrum Nauki „Masowe wydarzenia sportu elektronicznego w Polsce

i w Hongkongu”. <https://orcid.org/0000-0001-8042-6965>.

Rafał Kochanowicz – prof. UAM dr hab. 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 tomów *Fantastyka w obliczu przemian* (2012), *Fantastyka. Pajdologia. Dydaktyka* (2018). Interesuje się szeroko pojętą fantastyką, gramami komputerowymi i kulturą popularną. <https://orcid.org/0000-0003-0378-0455>.

Agnieszka Kula – filolożka, lingwistka, pracowniczka Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej UAM. Interesuje się dyskursem medialnym oraz współczesną polszczyzną w jej wymiarze pragmatycznym i retorycznym. Autorka monografii: *Redundancja w mediach. Studium pragmatolingwistyczne* (2017), *Przytoczenie w przekazie medialnym* (2012, z Moniką Grzelką), *Cechy stylowe publicystyki ekonomicznej* (2010). <https://orcid.org/0000-0002-5107-6270>.

Krzysztof M. Maj – doktor, adiunkt w Katedrze Technologii Informacyjnych i Mediów Wydziału Humanistycznego Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie; groznawca, teoretyk narracji fantastycznych i światotwórczych; autor książek *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych* (2015) i *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania* (2019) oraz artykułów naukowych poświęconych badaniom nad światotwórstwem, gramami wideo, narratologią transmedialną i fantastyką; współredaktor książek *More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia* (2016), *Narracje fantastyczne* (2017), *Ksenologie* (2018) oraz *Dyskursy gier wideo* (2019). <https://orcid.org/0000-0001-9799-8409>.

Szymon Makuch – doktor, medioznawca i literaturoznawca, adiunkt na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW, badacz prawnych i ekonomicznych aspektów branży kreatywnej ze szczególnym uwzględnieniem tematyki praw własności intelektualnej. <https://orcid.org/0000-0003-3427-1530>.

Katarzyna Marak – doktor, adiunkt w Katedrze Kulturoznawstwa Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Autorka książki *Japanese and American Horror: A Comparative Study of Film, Fiction, Graphic Novels and Video Games*; współautorka monografii *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze: studia przypadków* oraz *Gameplay, Emotions and Narrative: Independent Games Experienced*, jak również rozmaitych artykułów naukowych na temat fantastyki grozy, cyfrowych gier niezależnych oraz ich emocjonalnego oddziaływania. Jej zainteresowania badawcze obejmują groznawstwo, badanie gier jako tekstów kultury, gry niezależne, fantastykę grozy oraz wybrane elementy kultury popularnej Stanów Zjednoczonych i Japonii. <https://orcid.org/0000-0003-4073-8889>.

Miłosz Markocki – adiunkt w Instytucie Komunikacji Społecznej i Mediów Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy. Jego zainteresowania naukowe obejmują twórczość fantasty, gry online (ze szczególnym uwzględnieniem gier typu MMORP) oraz związane z tymi gramami społeczności sieciowe. Jest autorem recenzowanych artykułów na temat gier online oraz twórczości machinima, a także rozdziałów książek dotyczących mechanik gier, storytellingu, różnych aspektów gameworld design oraz społeczności sieciowych graczy (zwłaszcza graczy gier typu MMORP). Współautor książki *Gameplay, Emotions and Narrative: Independent Games Experienced* (2019). <https://orcid.org/0000-0002-8465-3142>.

Michał Mróz – absolwent filmoznawstwa i kultury mediów na Uniwersytecie im. Adama

Mickiewicza w Poznaniu. Członek kolektywu filmowego GFM tworzącego niezależne produkcje filmowe, w którym wymiennie występuje w rolach reżysera, kierownika produkcji oraz planu, dźwiękowca, scenarzysty. Jego badawcze zainteresowania zazwyczaj mieszczą się w obrębie zagadnień narratologii postklasycznej, przestrzeni w grach i w filmie, kategorii przemocy w sztukach audiowizualnych oraz szeroko pojętej transmedialności. Fascynacje obrazem filmowym i gramami wideo wykorzystuje również w wieloletniej działalności fotograficznej. W swoich zdjęciach stara się zatrzymać unikalne sytuacje i przybliżyć swoje spojrzenie na rzeczywistość. Nigdy nie ingeruje w otoczenie i nie inscenizuje swoich obiektów, a raczej stara się znaleźć odpowiednią perspektywę do zakomponowania codzienności w obraz opowiadający historię – czy to w rzeczywistości prawdziwej, czy też wirtualnej. <https://orcid.org/0009-0005-4116-5834>.

Mikołaj Ołownia – student I roku studiów magisterskich na kierunku filologia polska na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Jego aktualne zainteresowania badawcze obejmują związki literatury z gramami wideo. <https://orcid.org/0009-0002-3753-5941>.

Joanna Pigulak – doktor, adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, współtwórczyni studiów groznawczych na UAM, autorka monografii *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i gramami wideo* (2022). Edukatorka filmowa i popularyzatorka wiedzy o grach cyfrowych. <https://orcid.org/0000-0002-1345-3979>.

Marcin Pigulak – doktor, historyk i filmoznawca, wykładowca na kierunku groznawstwo w Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych). Członek Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami. Do jego zainteresowań badawczych należą m.in. historia gier

wideo, audiowizualne oraz cyfrowe przejawy kultury historycznej, a także sposoby konstruowania dyskursu dotyczącego pamięci zbiorowej. <https://orcid.org/0000-0001-8950-6937>.

Ewelina Repeć – studentka filmoznawstwa i kultury mediów na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. W 2021 r. obroniła pracę licencjacką poświęconą wizerunkom kobiet w filmach Disneya. Obecnie zajmuje się przede wszystkim gramami cyfrowymi oraz filmem i serialem animowanym. <https://orcid.org/0009-0003-9638-2137>.

Krzysztof Skibski – filolog, językoznawca, pracownik Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej UAM. Interesuje się badaniem języka literackiego, a także metodologicznymi problemami lingwistyki. Autor monografii *Antropologia wierszem. Język poetycki Ewy Lipskiej* (2008), *Poezja jako literatura. Relacje między elementami języka poetyckiego w wierszu wolnym* (2017) oraz *Literackie gramatyki ciągłości i nadmiaru. Próba filologiczna* (2021, z Jerzym Borowczykiem). <https://orcid.org/0000-0001-7548-1687>.

Augustyn Surdyk – doktor nauk humanistycznych w zakresie językoznawstwa, adiunkt w Zakładzie Komunikacji Interkulturowej i Badań Ludologicznych Instytutu Lingwistyki Stosowanej Wydziału Neofilologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. W latach 2004–2009 Zastępca Dyrektora ILS i założyciel oraz Kierownik Pracowni Badań Ludologicznych w Glottodydaktyce i Komunikacji Interkulturowej w ILS (następnie Pracownia Badań Ludologicznych, obecnie Zakład Komunikacji Interkulturowej i Badań Ludologicznych). Anglista, lingwista stosowany, glottodydaktyk, ludolog, członek założyciel i od 2005 r. członek Zarządu Głównego (Skarbnik) Polskiego Towarzystwa Badania Gier, od 2009 r. redaktor założyciel i redaktor naczelny czasopisma ludologicznego „Homo Ludens”, od 2005 r. Przewodniczący Komitetu Organizacyjnego cyklu konferencji naukowych PTBG pt. „Kul-

turotwórcza funkcja gier”, od 2005 r. założyciel i Przewodniczący Zarządu Poznańskiego Koła PTBG przy ILS UAM w Poznaniu; Opiekun Koła Naukowego Studentów Lingwistyki Stosowanej i Sekcji ludologicznej oraz Sekcji translatorycznej KNSLS. <https://orcid.org/0000-0002-1572-1738>.

Dominika Staszenko-Chojnacka – doktor nauk humanistycznych, adiunkt w Katedrze Nowych Mediów i Kultury Cyfrowej Uniwersytetu Łódzkiego. Współtwórczyni projektu Gradakademia. Interesuje się historią gier cyfrowych, archeologią nowych mediów, kulturotwórczą rolą gier oraz realizacją konwencji grozy w interaktywnym medium. <https://orcid.org/0000-0001-6926-4512>.

Nelly Strehlau – adiunktka w Katedrze Literatury, Kultury i Komparatystyki Anglojęzycznej w Instytucie Literaturoznawstwa na Wydziale Humanistycznym Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Jej doktorat dotyczył feministycznych i postfeministycznych nawiedzeń w amerykańskich serialach o prawniczkach. Jest autorką artykułów nt. amerykańskiej i brytyjskiej telewizji opublikowanych po polsku i angielsku. Jej obecne badania poświęcone są kulturze popularnej analizowanej przez pryzmat badań nad afektami i hauntologii, jak również kwestiom kobiecego autorstwa i postfeminizmu. <https://orcid.org/0000-0001-7670-7860>.

Łukasz Szalankiewicz – Audio Lead oraz wykładowca na kierunku Game Development w poznańskim Collegium Da Vinci. Jego dorobek artystyczny, obejmujący sporo interaktywnych instalacji i wystąpień audiowizualnych, cieszy się uznaniem w świecie międzynarodowym. Jako aktywista i kurator nowych mediów angażuje się w wiele projektów z tej dziedziny. Jest także doświadczonym specjalistą, który współpracował z wieloma instytucjami

i centrami sztuki na całym świecie. W latach 2016–2017 pracował w Instytucie Kultury Polskiej w Nowym Jorku, w którym jako ekspert szczególnie zwracał uwagę na promocję gier komputerowych oraz mediów interaktywnych. Jest jednym z założycieli Komitetu Społecznego „Kronika Polskiej Demosceny”, co przyczyniło się do wpisania demosceny na krajową listę niematerialnego dziedzictwa UNESCO w grudniu 2021 r. jako pierwszej polskiej kultury cyfrowej. Wspiera także międzynarodową inicjatywę Art of Coding, której zadaniem jest ustanowienie demosceny na liście globalnego niematerialnego dziedzictwa. Jego zainteresowania obejmują także pierwsze społeczności cyfrowe, historię gier wideo oraz archeologię mediów. <https://orcid.org/0000-0002-8590-8952>.

Mirosław Wobalis – prof. UAM dr hab., literaturoznawca, badacz nowych mediów, technologii cyfrowych i gier wideo. Autor publikacji o technologiach w nauczaniu, technologiach w życiu codziennym i technologiach w kulturze. Członek Centrum Badań nad Literaturą Elektroniczną na UAM w Poznaniu, koordynator laboratorium inteligentnej analizy i interpretacji w ramach ogólnopolskiego projektu „Cyfrowa Infrastruktura Badawcza dla Humanistyki i Nauk o Sztuce DARIAH-PL”. <https://orcid.org/0000-0002-9311-9515>.

Karol Zaborowski – magister literatury powszechnej, 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. Jego zainteresowania naukowe obejmują ekokrytykę gier wideo oraz relacje między komiksem a grami. Przygotowuje rozprawę doktorską, w której analizuje z ekokrytycznej perspektywy polskie gry wideo. <https://orcid.org/0000-0001-5853-8776>.