

Noty o autorach

Radosław Bomba, dr, adiunkt w Instytucie Kulturoznawstwa Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, animator kultury cyfrowej. Autor książki *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności* (Toruń 2014), współredaktor pierwszej w Polsce monografii poświęconej humanistyce cyfrowej pt. *Zwrot cyfrowy w humanistyce* (Lublin 2012).

Tomasz Cieślak, dr hab. prof. nadzw. UŁ, historyk i krytyk literatury, pracuje w Katedrze Literatury i Tradycji Romantyzmu IFP UŁ. Opublikował m.in. *Nieszczęsny Cagliostro. Nieznane teksty Juliana Tuwima* (Łódź 2001), *W poszukiwaniu ostatecznej Tajemnicy. Szkice o polskiej literaturze XX wieku i najnowszej* (Łódź 2009), *Nowa poezja polska wobec poprzedników. Lektura relacyjna* (Łódź 2011).

Mateusz Felczak, doktorant Instytutu Sztuk Audiowizualnych UJ, członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier.

Justyna Janik, kulturoznawca, doktorantka w Instytucie Sztuk Audiowizualnych UJ.

Piotr Kubiński, dr, pracownik Zakładu Komparatystyki na Wydziale Polonistyki UW, sekretarz Pracowni Badań Intersemiotycznych i Intermedialnych UW, literaturoznawca, badacz gier. W 2014 roku obronił pracę doktorską poświęconą poetyce gier wideo. Doktorant w Instytucie Historii Sztuki UW.

Paweł Łyżwiński, student III roku specjalności antropologiczno-kulturowej na kierunku filologia polska na Wydziale Polonistyki UJ.

Tomasz Z. Majkowski, adiunkt w Katedrze Antropologii Literatury i Badań Kulturowych Wydziału Polonistyki UJ. Dawniej badacz literatury magii i miecza, autor rozprawy monograficznej *W cieniu Białego Drzewa: Powieść fantasy XX wieku* (Kraków 2013). Obecnie zajmuje się studiami nad kulturą popularną, szczególnie nad grami wideo.

Andrzej Pitrus, prof. dr hab. pracuje w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego. Interesuje się miejscem technologii w sztuce, grami wideo i sztuką awangardową. Ostatnio opublikował książkę *Zanurzony. O sztuce Billa Violi* (Kraków 2015).

Piotr Sterczewski, doktorant Instytutu Sztuk Audiowizualnych UJ. Zajmuje się głównie ideologicznymi aspektami gier.

Agata Zarzycka, dr, adiunkt w Instytucie Filologii Angielskiej na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Wrocławskiego. Autorka książki *Socialized Fiction: Role-Playing Games as a Multidimensional Space of Interaction between Literary Theory and Practice* (Toruń 2009).