

Miłosz Babecki

<https://orcid.org/0000-0001-9749-9351>

Wydział Humanistyczny

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

Metaforyka gier przeglądarkowych w perspektywach: historycznej, medioznawczej i metaforologicznej

Słowa kluczowe: gra przeglądarkowa, metafora ekspresywna, metafora wyjaśniająca, media taktyczne, gry społeczno oddziaływania

Key words: browser game, expressive metaphor, explanatory metaphor, tactical media, social impact games

Wstęp do analiz przeglądarkowych gier metafor

Polska, jest początek lutego 2020 roku. Na konferencji prasowej Marszałek Sejmu Elżbieta Witek informuje, że termin przeprowadzenia wyborów prezydenckich wyznacza na 10 maja. Niemal miesiąc po ogłoszeniu tej decyzji, 4 marca, w Zielonej Górze zostaje wykryty pierwszy potwierdzony przypadek zakażenia nieznanym dotąd naukowcom koronawirusem SARS-CoV-2¹, wywołującym chorobę COVID-19. Po dwóch kolejnych tygodniach rząd wprowadza na terenie kraju stan epidemii i ogłasza lockdown, zamykając placówki oświatowe, restauracje, galerie handlowe i wiele innych obiektów użyteczności publicznej, w tym również urzędów. Wkrótce politycy zaczynają rozumieć, że w sytuacji zagrożenia zdrowia i życia obywateli przeprowadzenie wyborów w dotychczasowej formule może nie być możliwe. W kraju dochodzi do przesilenia politycznego. Pojawiają się pomysły, aby wybory przeprowadzić w trybie korespondencyjnym, nie zmieniając przy tym ich terminu. Przesilenie przeradza się w kryzys. Marszałek Sejmu wyznacza nowy termin wyborów na 28 czerwca 2020 roku. Mimo reżimu sanitarnego kandydaci uczestniczą w wiecach wyborczych i w spotkaniach z obywatelami, a głosowanie odbywa się jednak w lokalach wyborczych.

W przedstawionych realiach, po zakończonej pierwszej turze wyborów, 3 maja 2020 roku w portalu do hostingu gier przeglądarkowych² o nazwie Kongregate pojawia się polska gra pod tytułem *Korona wybory (2020)*. Użytkownik

¹ W dalszej części artykułu będzie się pojawiała skrócona wersja nazwy tego patogenu, która jest pełnoprawnym jego określeniem obecnym w mediasferze. Nazwą tą jest koronawirus.

² Gry przeglądarkowe (ang. *browser games*) to rodzaj internetowych gier cyfrowych. Jako media są bardzo łatwe w użytkowaniu, ponieważ, zamiast pobierać je i instalować na dysku, należy podłączyć komputer do Sieci (lub uruchomić telefon komórkowy) i odnaleźć konkretną grę

wybiera w niej postać, którą chce kierować, i przystępuje do wyścigu. Biegnać, musi jednak omijać specyficznie zobrazowane przeszkody pojawiające się na jego drodze. Gra nie jest tylko zwykłą zręcznościową aplikacją porównywalną z setkami, a może tysiącami tego rodzaju wytworów dostępnych w Internecie. W toku rozgrywki okazuje się, że to komentarz do opisanych powyżej, rzeczywistych perypetii wyborczych. Postacie są bardzo podobne do realnych kandydatów biorących udział w wyborach prezydenckich, a sugerowana odbiorcy stawka w biegu, czyli zwycięstwo, wywołuje skojarzenia z prezydenturą. Kluczowym problemem ukazany w grze nie jest jednak rywalizacja polityków, lecz walka ze znacznie potężniejszym przeciwnikiem. To koronawirus. Jako graficzny obiekt widoczny na monitorze komputera pojawia się w losowych miejscach na torze wyścigu, eliminując graczy, reprezentowanych w aplikacji przez postacie przypominające kandydatów uczestniczących w prawdziwych wyborach.

Model sytuacji komunikacyjnej wykreowanej w grze *Korona wybory* jest nawiązaniem do rzeczywistych wydarzeń spoza mediów, a nieuchronna przegrana wywołuje efekt, który Gonzalo Frasca przedstawił, pisząc: „I lose, therefore I think” (cyt. za: Bogost 2007: 87) – przegrywam, więc myślę³. Aplikacja należy bowiem do gier typu „you never win” (Babecki 2016: 109), więc nawet najrzeczniejsi internauci i tak nie zrealizują swojego celu.

Wybory prezydenckie nie kończą się na pierwszej turze. Konieczne jest ogłoszenie, zorganizowanie i przeprowadzenie drugiej. Epidemia nie przemija, a liczba wykrywanych zakażeń się zwiększa. Na początku lipca przekracza 200 przypadków dziennie i wzrasta dalej. Mimo to politycy i wyborcy nie przestrzegają zaleceń Głównego Inspektora Sanitarnego. Nie noszą masek, nie zachowują określonego dystansu społecznego.

10 lipca w innym portalu do hostingu gier – Itch.io – zostaje opublikowana kolejna polska gra przeglądarkowa, której tematyka dotyczy wyborów prezydenckich w Polsce organizowanych w warunkach pandemii koronawirusa. Tym razem jest to aplikacja pod tytułem *Głosowanie korespondencyjne* (2020). Jak się okazuje, gra ma postać komentarza podsumowującego wyborcze i epidemiczne wątki towarzyszące kampanii prezydenckiej. Gracz znów może sterować postacią wzorowaną na jednym z polityków kandydujących w wyborach. Tym razem jednak akcja rozgrywa się w bloku mieszkalnym, a celem wyznaczonym graczowi jest dostarczenie pakietu wyborczego każdemu mieszkańcowi. To z jednej strony nawiązanie do niezrealizowanego pomysłu wyborów korespondencyjnych, a z drugiej ukazanie potencjalnego zagrożenia, które mogło czyhać na doręczycieli. Roznoszenie pakietów nie jest łatwe, ponieważ w niemożliwych do przewidzenia momentach rozgrywki zza drzwi będących elementem animacji korytarza słychać kasłanie i kichanie wirtualnych lokatorów. Gracz może starać się przeciągać grę, sięgając po maskę chroniącą wykreowaną postać, lecz i tym razem jest skazany na przegraną.

w konkretnym portalu lub skorzystać z wyszukiwarki internetowej, która pozwoli ją zlokalizować w zasobach Sieci (por. Klimmt i in. 2009: 231).

³ O ile nie zaznaczono inaczej, cytaty ze źródeł anglojęzycznych są przytaczane po polsku w tłumaczeniu autora artykułu.

Druga tura wyborów prezydenckich odbywa się dwa dni po premierze gry *Głosowanie korespondencyjne*, czyli 12 lipca. Wtedy dobową liczbą zakażeń wynosi 370 przypadków i mimo kilku mniejszych dziennych wyników systematycznie wzrasta, osiągając pod koniec października 2020 roku prawie 22 000 zachorowań każdego dnia.

Realia odzwierciedlone w obydwu opisanych dotąd polskich grach przeglądarkowych są dowodem na to, że rodzimi twórcy nie pozostają obojętni na otaczającą ich rzeczywistość pozamedialną. W ich anonimowej pracy⁴, owocującej publikacją wymienionych aplikacji, zwraca uwagę nadanie modelom sytuacyjnym i rozgrywce wyjątkowej formy, której znaczenie i charakter można najpełniej wyjaśnić, odwołując się do medioznawstwa, do nauki o komunikowaniu oraz do literaturoznawstwa. W ujęciu medioznawczym przedstawione gry są mediami komunikowania. W ujęciu komunikacyjnym nie dostarczają brakujących internautom informacji, więc nie wypełniają tak zwanej luki poznawczej (Heath i Heath 2020: 107). Ich przeznaczeniem nie jest też dostarczanie rozrywki. To komentarze do rzeczywistości prototypowej, czyli tej spoza mediów (Dovey i Kennedy 2011: 15), których najważniejszą funkcją pozwala dostrzec literaturoznawstwo. Dzięki tej dyscyplinie wiedzy jasne się staje, że obydwie gry przenoszą przekazy, których nie da się dostrzec, spoglądając na aplikacje tylko jak na sumę współtworzących je elementów. Są to modele i sytuacje komunikacyjne, które przenosząc przekazy metaforyczne, posiadają funkcję ekspresywną (Babecki 2020: 67). Oznacza to, że *Korona wybory* oraz *Głosowanie korespondencyjne* to gry przeglądarkowe służące do rozpowszechniania przekazów nacechowanych emocjonalnie i do odkrywania oraz wyrażania emocji i opinii na taki temat, na jaki uwagę gracza zwracają wykreowane w niej postaci i inne obiekty.

Dla wyjaśnienia statusu tego rodzaju gier mediów w systemie medialnym ważne jest przedstawienie istotnej okoliczności rzutującej na jego postrzeganie. Współczesne systemy medialne składają się z czterech elementów. Trzy, czyli prasa, radio i telewizja, sytuują obywatela tylko w roli odbiorcy. Czwarty element to media internetowe, do których zaliczają się gry przeglądarkowe. Dzięki postępowi technicznemu mogą one posiadać cechy tak zwanych DIY mediów⁵ (Renzi 2008: 77). W takiej wersji są stosunkowo łatwe do stworzenia, więc różnorakie grupy interesu mogą je zlecać osobom zajmującym się programowaniem. To sprawia, że dotychczasowi odbiorcy prasy, radia i telewizji zyskują możliwość nadawania i lokowania w grach przekazów, których nie da się odnaleźć w agendzie trzech, najpierw wymienionych, podmiotów nadawczych. Takim przekazem jest na przykład krytyczna i negatywna ocena strategicznych decyzji podejmowanych przez polskich polityków pomiędzy lutym

⁴ Nazwiska autorów obu gier nie zostały graczom zakomunikowane. W lewym górnym rogu każdej scenarii znajduje się jedynie podpis „By Met@phor_games”. Innych informacji nie ma także na kanale Metaphor_games w serwisie YouTube, na którym znajdują się materiały promujące każdą z opublikowanych aplikacji (zob. Metaphor_games 2020).

⁵ DIY – skrótowiec utworzony od ang. słów *do it yourself* (pol. „zrób to sam”).

a lipcem 2020 roku. Takim przekazem jest również przekonanie, że koronawirus jest znacznie bardziej niebezpiecznym przeciwnikiem niż nawet najgroźniejszy konkurent polityczny.

Opisana systemowa okoliczność ukazuje rzeczywisty status tego rodzaju gier przeglądarkowych w mediasferze. Dzięki temu statusowi aplikacje takie jak *Korona wybory* oraz *Głosowanie korespondencyjne* określa się mianem gier niezależnych (ang. *indie games*). Za pośrednictwem obydwu aplikacji przystępujący do rozgrywki użytkownicy mogą wyrazić swój negatywny stosunek do zamiaru zorganizowania wyborów podczas epidemii koronawirusa oraz do zachowań polityków lekceważących zalecenia noszenia masek i zachowywania dystansu społecznego formułowane przez epidemiologów.

Wspomniane powyżej gry przeglądarkowe nie są jedynymi polskimi grami mediami niosącymi metaforyczny przekaz. Od 2005⁶ lub 2006 roku, kiedy prawdopodobnie w Internecie pojawiła się gra *Walka prezydencka*, do 2020 roku, kiedy doszło do światowej pandemii spowodowanej koronawirusem, Polacy korzystali z gier przeglądarkowych wielokrotnie, aby wyrazić swój stosunek do wydarzeń z najnowszej historii Polski. Tworzyli je, aby odnieść się do: procedur wybierania osób mających piastować najwyższe urzędy, na przykład w przywołanej już *Walce prezydenckiej*; późniejszego sposobu wykonywania przez te osoby obowiązków, na przykład w grze *Fabryka polityków*; warunków bytowych Polaków, na przykład w grze *Strajk*; sytuacji społecznych spowodowanych wydarzeniami politycznymi, na przykład w grze *Trzy berety*; nieprzewidywalnych, często dramatycznych wypadków, na przykład w grze *Bitwa o krzyż*; negatywnych zachowań polityków, krytykowanych przez społeczeństwo, na przykład w grze *Sex afera*. Każda z wymienionych kategorii tematycznych dotyczy najnowszej historii Polski i świadczy o tym, że polskie gry przeglądarkowe są metaforami zróżnicowanymi pod względem pochodzenia, odmiany oraz budowy. Jak wynika z analizy rozlicznych śladów i pozostałości cyfrowych, tak zwanych danych resztkowych, czyli na przykład kopii stron internetowych przechowywanych na serwerach amerykańskiej organizacji pozarządowej Internet Web Archive albo przeglądu dyskusji publikowanych w starych, dawno zakończonych wątkach na nieużywanych forach, w ciągu około 15 lat, od 2005 do 2020 roku, polscy twórcy zamieścili w Sieci prawdopodobnie 51 aplikacji⁷ zawierających przekazy metaforyczne.

To, że gry tego rodzaju są publikowane i dostępne w Internecie, zależy od wielu innych okoliczności niż tylko od statusu DIY mediów we współczesnych demokratycznych systemach medialnych. Okoliczności te są określane w naukach

⁶ W 1996 roku do Internetu trafiła przygodowa gra stworzona przez Jacka Jędrzejczaka. W fikcyjnej fabule znalazły się pewne odniesienia do instytucji Kościoła katolickiego w Polsce oraz do realnych postaci. Gra zyskała medialny rozgłos w tym samym roku. Kontrowersje wzbudziły przede wszystkim cele wyznaczone graczowi. Jednym z nich była konieczność zniszczenia obiektu nazywanego w grze kuria. Przywołana gra nie jest wliczana do zbioru aplikacji rozpatrywanego w tym opracowaniu z dwóch powodów. Jest tak zwaną przygodówką z fikcyjną fabułą. Trzeba ją też było pobrać na komputer, nie była zatem odmianą przeglądarkową.

⁷ Tytuły gier wraz z nazwami gatunków, do których przynależą, znajdują się w załączniku do tego opracowania.

o mediach i komunikacji społecznej mianem warunków interweniujących. W prezentowanych rozważaniach są one odpowiedzialne za wyznaczenie trzech głównych ujęć: historycznego, medioznawczego i metaforologicznego. Niniejszy artykuł poświęcono, w ujęciu historycznym, analizie tych warunków interweniujących, które doprowadziły do pojawienia się w Internecie przeglądarkowych gier metafor. Natomiast ujęcia medioznawcze i metaforologiczne są niezbędne do ukazania uwzględnionej tu problematyki ewolucji specyficznych mediów, do jakich niewątpliwie należą gry cyfrowe. To składający się z trzech stadiów proces, w wyniku którego w sieci internetowej są zamieszczane polskie aplikacje przeglądarkowe będące metaforami.

Aplikacje powstałe w Polsce w latach 2005–2020 są w tym opracowaniu ukazywane jako tak zwane dojrzałe formy medialne, a dokładniej jako media pasożytnicze⁸ (tę formę uzyskały w stadium trzecim). Część funkcji dziedziczą po swoich planszowych poprzedniczkach, którym pierwsi użytkownicy nadali status mediów projekcyjnych⁹ (forma, jaką nadano im w stadium pierwszym). Część innych funkcji zawdzięczają natomiast stopniowej cyfryzacji gier mechanicznych, które w pewnym okresie historycznym stały się mediami alternatywnymi¹⁰ (ta forma pochodzi ze stadium drugiego).

Prezentowany artykuł jest opracowaniem teoretycznym. Autor przedstawia w nim proces, w wyniku którego polskie gry przeglądarkowe z lat 2005/2006–2020, takie jak *Korona wybory* i *Głosowanie korespondencyjne* oraz inne, będące modelami do nich podobnymi, zyskały takie cechy i funkcje, dzięki którym stały się mediami gotowymi do transferowania znaczeń przenośnych. W pracy przyjęto trzy zasadnicze cele badawcze. Pierwszy cel to identyfikacja i opis cech, które muszą posiadać przeglądarkowe gry media, aby móc przenosić przekaz metaforyczny. Drugi – to ukazanie ewolucyjnego procesu metaforyzacji polskich gier przeglądarkowych. Trzeci zaś to wyjaśnienie, jak ów proces zachodzi. Wyznaczone cele można zrealizować, sięgając po ukierunkowane, adekwatne i skuteczne metody badawcze (Sztumski 1995: 63). W tym opracowaniu kryteria te spełniają: metoda interpretacji humanistycznej, metoda historyczno-porównawcza oraz analiza metafor. Pierwsza „[...] polega na wyjaśnianiu działań ludzkich i ich rezultatów w drodze odwołania się do celów działających podmiotów oraz ich wiedzy wskazującej, jakie środki są skuteczne w procesie osiągania owych celów” (Such i Szcześniak 1997: 14). Druga „[...] porównuje [...] różne zjawiska

⁸ Mediami pasożytniczymi (ang. *parasitic media*) nazywa się środki komunikowania masowego, w przekazie których wykorzystano prawdziwe, aktualne wydarzenia, głównie te istotne dla opinii publicznej, szeroko komentowane, budzące kontrowersje i/lub dyskusje (por. Raley 2009). Przekaz taki musi mieć obrazową postać (fotografie, grafiki, materiały wideo).

⁹ Mianem mediów projekcyjnych (ang. *projective media*) określa się media, które za pomocą obrazów mogą przedstawiać osoby, przedmioty, fakty i ich okoliczności, a także procesy w celu kształtowania opinii na ich temat.

¹⁰ Mediami alternatywnymi (ang. *alternative media*) nazywa się środki komunikowania niezaliczane do głównych mediów (czyli do oficjalnie wydawanej prasy, oficjalnego radia i telewizji). Ich działalność nie podlega dozorowi państwowemu i jest zazwyczaj niskobudżetowa. Materiały, które do nich trafiają, często poruszają zagadnienia pomijane przez media oficjalne i nie są z reguły tworzone przez profesjonalistów.

historyczne [...], zarówno istniejące współcześnie, jak i następujące po sobie, w celu uchwycenia zarówno podobieństw, jak i różnic zachodzących między nimi” (Such i Szcześniak 1997: 15). Trzecia natomiast służy do analizy przekazów metaforycznych oraz do wykrywania i objaśniania relacji, które zachodzą pomiędzy elementami tych przekazów.

Pierwszy cel badawczy jest realizowany w częściach opracowania przedstawiających pierwsze i drugie stadium ewolucji gier mediów. Cele drugi i trzeci są realizowane w części przedstawiającej ostatnie stadium ewolucyjne gier mediów, gdy są już one aplikacjami przeglądarkowymi zawierającymi przekazy metaforyczne.

Naturalne i dziedziczone pochodzenie metaforyzacji gier analogowych i cyfrowych. Stadium pierwsze

Gry przeglądarkowe stają się metaforami pewnych fragmentów rzeczywistości współczesnej ich twórcom w wyniku procesu, który swój początek bierze w pierwszej mediamorfozie, czyli w okresie rozwojowym środków służących ludziom do artykułowania, utrwalania i przekazywania informacji. Środki te określa się mianem protomediów. Jak wynika z badań prowadzonych przez metaforologów George’a Lakoffa i Marka Johnsona (2010), człowiek posiada naturalne predyspozycje do opisywania świata w sposób zmetaforyzowany. Tkwią one nie tyle w strukturach językowych poznawanych w procesie edukacji, co w systemie pojęć kształtującym się dzięki zmysłowi wzroku, drogą percypowania obrazów (Lakoff i Johnson 2010: 32). Wrodzona skłonność do posługiwania się metaforami ujawnia się w związku z tym także wtedy, kiedy w erze protomediów człowiek wymyśla gry, i musi się ujawnić również obecnie, kiedy czyni to samo, tworząc ich współczesne, cyfrowe odmiany. Prawidłowości te tłumaczy Susan Sontag, dowodząc, że w procesie poznawania i interpretowania rzeczywistości zawsze posługujemy się najpierw obrazami (Sontag 2009: 161).

O tym, jak ujawnia się i jak postępuje metaforyzacja, można się dowiedzieć ze źródeł historycznych, najpierw przede wszystkim dzięki archeologom i badaczom komunikacji rytualnej. Oni wyjaśniają bowiem znaczenie i funkcje różnych przedmiotów, w odległej przeszłości służących ich właścicielom do utrwalania i przekazywania wiedzy o najbliższym otoczeniu, o innych ludziach, o wspólnotcie i o ówczesnym świecie. W badaniach metafor zastosowania te łączy się ze znaczeniami, które nie mogły wynikać tylko z użytkowych funkcji przedmiotu, z jego tworzywa czy kształtu. Musiały to być znaczenia ukryte, a przedmiot miał służyć do ich ujawniania, odzwierciedlania, a często także do przenoszenia na inny obiekt. Przypuszczenie to potwierdził w licznych badaniach Roland G. Austin (1940), jak również Ruthven Murray (1952), dając jednocześnie dowód, że zastosowania protomediów różniły się w zależności od liczby ich elementów, które mogły tworzyć również układy i systemy.

Ludzka skłonność do systemowego odnoszenia się do otaczającej rzeczywistości, jak również do poszukiwania w niej swojego miejsca i uzasadniania obecności w nim, spowodowała, że obok bardzo prostych w budowie protome-diów zaczęły się pojawiać takie, które współcześnie uznaje się za prawzory gier planszowych. Bardzo dużą popularnością cieszyły się one już w antycznej Grecji i – czego dowodzi Leslie Kurke (1999: 258), podając przykład gry nazywanej *Pente Grammai* (*Pięć linii*) – służyły nie tylko rozrywce, lecz również edukacji.

W XX wieku wśród naukowców zajmujących się dyscypliną wiedzy poświęconą badaniu metafor panuje przekonanie, że w ujęciach: poznawczym, komunikacyjnym i kulturowym pozwalają one odkryć różnorakie znaczenia, jakie ludzie przypisywali przedmiotom i ich funkcjom w komunikacji interpersonalnej i grupowej. Nieco więcej światła rzuca na to zagadnienie koncepcja *metaxu*, czyli materialnego pośrednika obecnego w interakcjach międzyludzkich, uzasadniająca przekonanie, że najdawniejsze odpowiedniki współczesnych gier mediów, służąc rozrywce, edukacji, jak również komunikacji rytualnej, były także mediami (Mersch 2010: 17). Były zrobione z określonych materiałów, miały oznaczenia znane uczestnikom aktu komunikowania, odróżniały je kolory i kształty. Mogły zatem tworzyć system generujący, a nawet przenoszący i utrwalający sensy możliwe do odczytania przez kolejne pokolenia użytkowników zamieszkujących to samo miejsce lub inne terytoria. Zbiory takich elementów, wraz z regułami określającymi ich zastosowanie, czyniły z gier w rodzaju *Pente Grammai* lub innych, spełniających kryteria systemowości rozumianej także jako czytelność i jednoznaczna identyfikowalność składników, media projekcyjne. Ich najważniejszym przeznaczeniem było ukazywanie nieznanymi lub abstrakcyjnymi fenomenów, procesów, stanów czy miejsc, czemu zawsze towarzyszyło przenoszenie znaczeń. Tego rodzaju właściwość starożytnych gier wywołuje natychmiastowe skojarzenia z myśleniem metaforycznym, w którym słowo „metafora” oznacza, że się mówi, pisze lub komunikuje w inny sposób o obiekcie, miejscu albo osobie „X”, jakby to były: obiekt, miejsce albo osoba „Y” (Nowottny 1971: 221).

Ustalenia Winifred Nowottny zostały w istotny sposób zaktualizowane przez Sherry Turkle (1980). Z jej analiz zagadnienia, jakim jest metaforyczność, wynika, że w powiadamianiu, podczas którego mówi się o „X”, jakby to był „Y”, trzeba uwzględniać materialny nośnik metafory. W rozpatrywanych przypadkach, w pierwszym stadium metaforyzacji gier mediów, dotyczy to „praprzodków” gier planszowych. W ostatnim, trzecim stadium, czyli obecnie, rzutuje to nawet na niematerialny konstrukt gry przeglądarkowej. Zawartość przekazu metaforycznego, jego znaczenie, jak również sposób odbioru są bowiem uzależnione od charakterystyki danego medium. Metafora, jej elementy, nośnik oraz konteksty, od których zależy ich systemowe postrzeganie, są zmienne w czasie, pozostając w gestii uczestników aktu komunikowania – pojedynczych osób bądź grup (takich jak społeczności czy też społeczeństwa), które to znaczenie im przypisują.

Proces aktualizacji znaczeń, rzutujących na rozumienie bardziej złożonych protome-diów, spowodował to, że gry w rodzaju *Pente Grammai* lub inne,

im podobne, w realiach, w jakich je użytkowano, posiadały różne funkcje. Jedną z nich była oczywiście ta rozrywkowa. Obok niej na znaczeniu zyskiwała projekcyjna. Korzystając z gier, komunikowało się o „X”, jakby to był „Y”, czyli na przykład wykorzystywało planszę z pionami, jakby to było wyobrażenie miasta z jego mieszkańcami. Wyobrażenie takie stanowiła gra znana pod nazwą *Polis* (Kurke 1999: 260). W procesie określanym jako ideologia ucieleśnienia (ang. *ideology of embodiment*) (Kurke 1999: 258) gra *Polis* służyła jako pewnego rodzaju dydaktyczna pomoc. W szczególności niepiśmienni Grecy mogli dzięki niej wziąć udział w przyspieszonej edukacji obywatelskiej, pozwalającej informować o prawach, których należało przestrzegać w starożytnych miastach-państwach. Piony mogły bowiem wizualizować ludzi, jak też miejsca, a zasady gry – odzwierciedlać uregulowania prawne, którym się podlegało.

Udział w interakcjach z niepiśmiennymi graczami, gdy zdobione plansze i piony reprezentowały pewne zjawiska fizyczne i/lub нефizyczne, stanowił o walorze tego rodzaju gier także w naszej erze, zarówno w Europie, jak i w Nowym Świecie, i to niemal aż do początku XX wieku. Nowe gry planszowe, wzorowane na starożytnych odpowiednikach, były wówczas w zasadzie jedyną pomocą dydaktyczną i względnie trwałym medium pozwalającym informować o czymś obywateli analfabetów. Dostarczały struktur porządkujących informacje, jak również modelujących zachowania, a działało się tak za sprawą procesu znanego jako przekład intersemiotyczny. W jego toku treści, które w innych okolicznościach byłyby zawarte w publikacjach książkowych czy choćby w prasie, przekładano na komunikaty zawierające obrazy utrwalane na planszach gier i na pionach.

Procedura porozumiewania się opisana powyżej sprawiła, że gry umocniły swoją pozycję w spektrum mediów, po które mogli sięgnąć ich użytkownicy. Zaskrzyły też na miano środków zastępczej interakcji z innymi osobami w sytuacjach trudnych, które w rzeczywistości pozamedialnej mogłyby na przykład zagrażać zdrowiu i życiu uczestników. Szczegółowo procedurę tę opisał Donald T. Campbell w ramach teorii opublikowanej w 1974 roku (Campbell 1974). Środków zastępczej interakcji można było używać, czego dowodził na płaszczyźnie teoretycznej wymieniony badacz, w celu rozpowszechniania informacji bardziej złożonych i wielowątkowych. Korzystano z nich między innymi w Stanach Zjednoczonych, czego dowody można odnaleźć, zwracając uwagę na gry planszowe, takie jak *Mansion of Happiness* (1830), *The Checkered Game of Life* (1860), *Game of the Little Volunteer* (1898) oraz *The Landlord's Game* (1902).

Popularne planszówki z tego okresu, określanego też w badaniach mediów jako czwarta mediamorfoza, były już na tyle skomplikowane strukturalnie i fabularnie, że spełniały warunki, aby określać je mianem miniaturowych modeli czasu i przestrzeni (Binsbergen 1996). Jako media metaforycznego informowania wspierały rozumienie procesów społecznych. W przystępny sposób ukazywały skomplikowane wydarzenia historyczne i polityczne oraz stwarzały dogodnie okoliczności do wyjaśniania kwestii symbolicznych. Dziedzicząc cechy protomediów i zyskując nowe, mogły zacząć służyć także do symulowania różnorodnych przyszłych sytuacji, na przykład z życia ludzi mających problemy

z podejmowaniem decyzji i z poszukiwaniem adekwatnych rozwiązań dla tychże problemów. Nowa właściwość tego rodzaju gier uczyniła z nich media symulujące tak zwane przestrzenie kontaktu (ang. *contact zones*) (Renzi 2008). Ich twórcy lub dysponenti mogli w ten sposób przedstawić graczowi jakiś wycinek otaczającej go rzeczywistości po to, aby mógł on stawić czoła wykreowanej w nich sytuacji problemowej.

Pośród wymienionych już zalet tego rodzaju gry posiadały też pewne wady, które wynikały z materialnych ograniczeń. Oznaczało to, że gra była nadal tylko uproszczonym, zamkniętym, więc niemożliwym do rekonfiguracji modelem rzeczywistości. Umożliwiała precyzyjne, z góry zaplanowane odgrywanie scenariuszy, lecz nie pozwalała manifestować emocji czy też poglądów, które odbiegałyby od planu, na przykład wskutek tego, że gracz nie odpowiadał predefiniowanemu socjodemograficznemu profilowi użytkownika. Kolejne ograniczenie wynikało z tak zwanego postulatu widoczności. Aby gra była metaforą widoczną, czyli łatwą do dostrzeżenia, zdekodowania i interpretacji, musiała dotyczyć kwestii odpowiednio łatwych do zrozumienia lub tak przedstawionych (Stockwell 2006). W grach podejmowano więc problemy związane z organizacją stosunków społecznych, z porządkiem publicznym oraz ze sposobami, które pozwoliłyby go zachować. Miały być one mediami służącymi edukacji obywatelskiej i socjalizacji polegającej na zajmowaniu właściwego dla danej jednostki miejsca w strukturze społecznej.

W pewnym momencie historycznym tak projektowane gry metafory nie mogły się już dalej rozwijać. Jako media projekcyjne i środki zastępczej interakcji musiały ewoluować wraz ze zmieniającą się mediasferą. Konkretniej zaś to ujmując, musiały odpowiadać wyzwaniom współczesności charakterystycznym dla pierwszej dekady XX wieku. Oprócz mediów dominujących wówczas w mediasferze, hermetycznych i ściśle kontrolowanych przez ich właścicieli, którzy według własnych kryteriów wybierali trafiające do odbiorców treści, europejska społeczność artystyczna zaczęła posługiwać się bardzo efemerycznymi i otwartymi mediami nowego typu: ulotkami, manifestami, instalacjami mechanicznymi, jak również grami, które działały na przykład w oparciu o mechanizmy przypominające te znane choćby z zegarów. Twórcami i dysponentami tychże gier byli zwykli ludzie, aktywnie uczestniczący w nowych i nieraz gwałtownie zachodzących procesach społecznych.

W takich realiach metaforyczne oddziaływanie na odbiorców, w którym korzystano z gier planszowych, nie mogło być dalej uzależnione od mediów projekcyjnych oraz od środków zastępczej interakcji w wersji planszowej. Zdano sobie z tego sprawę również dzięki Kurtowi Hillerowi, pisarzowi należącemu do niemieckiej awangardy ekspresjonistycznej. Sformułował on po 1900 roku koncepcję literackiego i kulturowego aktywizmu (Kuźma 1976). Dowodził w niej, że jednostki i grupy społeczne powinny w manifestowaniu swoich poglądów sięgać po nowe formy wyrazu. Choć wskazywał przede wszystkim na literaturę oraz sztukę, jego poglądy są istotnym wkładem pozwalającym przez kilkadziesiąt kolejnych lat rozwijać metaforyczny potencjał gier, najpierw mechanicznych, a potem także cyfrowych i dalej, w wyniku postępu cywilizacyjnego, przeglądarkowych.

Zanim jednak doszło do ucyfrowienia i internetyzacji gier, jakie znamy obecnie, poszukiwania nowych form obywatelskiego oraz artystycznego wyrazu doprowadziły do powstania mediów alternatywnych. Ich pojawienie się w pejzażu medialnym zawdzięczamy europejskim i amerykańskim aktywistom, którzy do końca lat siedemdziesiątych XX wieku konstruowali artefakty mechaniczne. Poszukiwania te, trwające niemal siedem dekad (pomiędzy rokiem 1900 a latami siedemdziesiątymi ubiegłego stulecia), wpisały się w nurt, który w niniejszym opracowaniu określa się mianem drugiego stadium metaforyzacji gier.

Cyfryzacja, kończąca stadium drugie, wytworzyła dogodne warunki dla kolejnego etapu rozwojowego gier. Dzięki układom scalonym i mikroprocesorom w połowie lat siedemdziesiątych zaczęły powstawać pierwsze komputery i konsole do gier wideo, które były stosunkowo łatwe w obsłudze nawet wtedy, kiedy korzystały z nich dzieci. Przystępna cena, a także możliwość podłączenia tych urządzeń do zwykłego czarno-białego lub kolorowego telewizora tylko zwiększały ich popularność i przyczyniały się do masowego ich upowszechnienia. Dzięki nowym warunkom interweniującym media alternatywne stały się wytworami cyfrowymi, a ich mechaniczne wersje trafiły do muzeów.

Metaforyzacja cyfrowych mediów alternatywnych na przykładzie gier wideo. Stadium drugie

Charakterystyczne atrybuty najwcześniejszych gier cyfrowych podlegających procesowi metaforyzacji, w tym tych pochodzących z lat siedemdziesiątych, osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku (*Save the Wales* [1976/1983], *Tax Avoiders* [1982], *Balance of Power* [1985], *Balance of the Planet* [1990], *Crisis in Kremlin* [1991]), wywodzą się jeszcze z pierwszego stadium rozwojowego. Metaforyzacja, którą można było obserwować w stadium drugim, kiedy gry, już w wersji cyfrowej, osiągnęły pozycję mediów alternatywnych, miała nieco inny charakter. Przede wszystkim zaczynała bezpośrednio zależeć od rozwoju elektroniki użytkowej oraz od materialnych i abstrakcyjnych elementów, z których się ona składała (układy scalone, mikrochipy, oprogramowanie). Pośrednio składniki tych nowo powstających form pozwoliły tworzyć i rozpowszechniać treści zawierające bardziej skomplikowane metafory głębokie, a potem również ekspresywne, lepiej dostosowane do komunikacji emocjonalnej.

W ujęciu historycznym media alternatywne rozwijały się szczególnie dynamicznie w takich okresach artystycznych, jak dadaizm i surrealizm. Wówczas bowiem artyści będący też aktywistami społecznymi negowali pewne zachowania oraz inklinacje społeczne i polityczne, w których upatrywali okoliczności sprzyjających wybuchowi pierwszej wojny światowej. Dążąc do zmanifestowania swojego wobec nich sprzeciwu, zderzali się z trudnym i niekiedy niemal niemożliwym do rozwiązania problemem. Nie potrafili bowiem wskazać lub znaleźć takiego nośnika, który pozwoliłby na masową skalę rozpowszechniać ich poglądy, dodatkowo w sposób szybki i tani. Media będące składnikami

oficjalnego systemu komunikowania znanego w latach 1900–1939 pozostawały poza zasięgiem członków awangardowych grup. Miały charakter instytucji, w których utrwalanie i transmisja informacji wymagały ogromnych nakładów finansowych i pracy wielu ludzi. Przeszkody te były silnym czynnikiem interweniującym. Z jednej strony hamowały dążenia awangardystów. Z drugiej jednak skłaniały ich do poszukiwania form innych, alternatywnych, czyli mniej skomplikowanych, mniej lub całkowicie niezinstytucjonalizowanych, a przy tym tanich w użytkowaniu. Przede wszystkim jednak otwartych na niczym nieskrępowane wyrażanie emocji, myśli, opinii, więc też edytowalnych. Podczas tych intensywnych poszukiwań najwcześniej postanawiano sięgać po już istniejące przedmioty codziennego użytku i sytuować je w innych kontekstach informacyjnych oraz tworzyć z nich różnorakie, skłaniające do wysiłku intelektualnego instalacje. Przedmioty takie nadawały się do nowych celów znakomicie także dlatego, że posiadały powierzchnię, którą można było zapisać, zadrukować, ozdobić. Szczególny rozgłos zyskiwały przede wszystkim konstrukcje, których autorami byli Hans Arp, Raoul Hausmann czy Marcel Duchamp. Ten ostatni zasłynął jako pomysłodawca i twórca tak zwanych *ready made*, przedmiotów już gotowych, istniejących, lecz po artystycznej interwencji stających się mediami przenoszącymi metafory głębokie i ekspresywne.

Wkrótce za sprawą twórców należących do Biura Poszukiwań Surrealistycznych zbiór instalacji-interwencji powiększył się o wywołujące rozgłos gry mechaniczne, takie jak *Circuit*, a także *Man*, *Woman*, *Child* oraz *No More Play*. Inaczej niż zwykle się uważać w potocznym odbiorze, nie służyły one jednak zabawie i relaksowi. Zdaniem Mary Flanagan (2009) miały inne funkcje, wśród których za najważniejsze można uznać aktywizowanie odbiorców do kontestowania aktualnej w danym momencie sytuacji, na przykład społecznej albo politycznej, i do otwartego wyrażania jej oceny.

Najważniejszymi dominantami, na które zwracali uwagę surrealiści, były wtedy zniewolenie i niezmiennosc losu człowieka. Dominanty te znajdowały odzwierciedlenie w relacjach pomiędzy elementami składającymi się na powstające artefakty (Flanagan 2009). Jeśli gra składała się z kuli i drewnianej podstawki, kula toczyła się ciągle tym samym, niemożliwym do zmiany zagłębieniem przypominającym pętlę. Jeśli plansza składała się z elementów przypominających układankę, jeden fragment pasował tylko do jednego zagłębienia, chociaż na planszy było ich zawsze więcej. Ten sposób pobudzania do rozmyślań o sytuacji człowieka w świecie Alberto Giacometti, członek Biura Poszukiwań Surrealistycznych, łączył z bodźcem wywoływanym przez tak zwany przedmiot nieprzyjemny (ang. *disagreeable object*). Rolą takiego przedmiotu było prowokowanie do autorefleksji, na przykład związanej z nieuchronnym przemijaniem ludzkiego życia.

Zamysł członków awangardy dadaistycznej i surrealistycznej różnił się od zamysłu starożytnych Greków. Gry awangardystów, inaczej niż protomedia, nie wizualizowały znanego graczom świata, lecz lęki wynikające z życia w jakiś sposób zniewolonego. Niezbędne do tego były metafory głębokie, skłaniające

użytkowników gier do przemysłów egzystencjalnych. Ponieważ miały służyć do ujawniania i manifestowania emocji, czyniono z nich metafory ekspresywne.

W latach 1900–1939 metafory ekspresywne miały jedno, nie do przecenienia zastosowanie. Stosowano je jako instrumenty retoryki antywojennej, służące studzeniu nastrojów i kwestionowaniu aktualnej wówczas polityki, która, za co ją obwiniano, przybliżała wojnę. Gry metafory były wtedy używane do aktywizowania społecznego oporu i modelowania postaw pacyfistycznych. Najistotniejszą dla aktywistów cechą gier postrzeganych jako systemy wywołujące określone znaczenia była ich otwartość, którą obecnie nazwano by edytowalnością. Każdy, przy odrobinie determinacji, myśląc wystarczająco kreatywnie, mógł je sporządzać i kodować w nich ważny dla siebie przekaz, kierowany do późniejszych odbiorców-graczy. Otwartość i fakt, że elementy gier były tanie i łatwo osiągalne, sprawiały, że aparat państwowej kontroli nie mógł w żaden sposób przeszkodzić w ich masowym rozpowszechnianiu. Gry te przejęły zatem funkcje mediów odpowiedzialnych za ustanawianie drugiego obiegu informacyjnego, przekazującego treści stojące w opozycji do tych cyrkulujących w oficjalnym, czyli pierwszym obiegu i systemie komunikowania.

Przedstawiony powyżej proces, a w szczególności rola, jaką odegrały w nim artefakty wytwarzane przez aktywistów, jest istotny dla metaforyzacji późniejszych wytworów odtwarzanych w przeglądarkach, na komputerach i smartfonach podłączonych do Internetu. Chodzi przede wszystkim o to, jak nauczono się wyrażać sprzeciw, kodując go w elementach, z których składały się gry. Strategia, którą opanowali aktywiści, ujawniła się w nieznanym wcześniej mechanizmie kolizyjności. Kolizyjność metafory oznaczała, że zawarty w niej komunikat podważał zwykły, potoczny sposób widzenia rzeczywistości, współdzielony przez członków jakiejś społeczności. Zawieszenie normalności, poprzez ukazanie tego, co w niej sprzeczne, miało zwracać uwagę odbiorców gier na bagatelizowany dotychczas fenomen, na jakieś zjawisko i/lub proces, na przykład polityczny. Pozwoliło to na identyfikację i deskrypcję „[...] nowych doświadczeń kolektywnych czy nowych zjawisk pojawiających się w życiu społecznym” (Pawelec 2006: 29).

Inicjatywy aktywistów działających na początku minionego stulecia były tak ważne dla późniejszego sposobu metaforyzacji gier przeglądarkowych także dlatego, że głębokie i ekspresywne oraz kolizyjne gry metafory w wersji mechanicznej zyskały wówczas dwie cechy, płynność i zdarzeniowość. Płynność czyniła z medialnych projektów dadaistycznych i surrealistycznych przedsięwzięcia „[...] trudne do kontrolowania i zamknięcia w ramach legislacji” (Guedes Bailey i in. 2012: 37). Zdarzeniowość decydowała o okolicznościach sprzyjających szybkiemu reagowaniu na obciążające do tego sytuacje.

Możliwości komunikacyjne gier wypracowane w ich pierwszym okresie rozwojowym i rozbudowane przez awangardystów stały się następnie, w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych ubiegłego wieku, obiektem zainteresowań także w USA. Szczególną uwagę poświęcali im działacze społeczno-polityczni należący do grup określających się jako The New Games Movement (Montola i in. 2009), Merry Pranksters oraz Games Preserve (Johnson 2013).

Projektowane i używane przez nich gry służyły jako narzędzia publicznego wyrażania sprzeciwu wobec amerykańskiego udziału w wojnie w Wietnamie. Innowacyjny wkład Amerykanów w metaforyzację gier mediów polegał na tym, że nie posługiwali się oni grami planszowymi czy składającymi się z różnorodnych elementów mechanicznych. Początkowo tworzyli rozwiązania wymagające od graczy aktywności przypominającej grę aktorską. Następnie w procesie metaforyzacji sięgali po komputery i konsole do gier wideo. Do realizacji pierwszych inicjatyw nie potrzeba było sceny, tylko otwartej przestrzeni, o czym przypomina Stewart Brand z grupy Merry Pranksters. Taką znaleźli na jego farmie, na której grano w grę pod tytułem *Soft War*.

Fakt, że działaczom ze wspomnianych powyżej grup doskonale udawało się eksploatować możliwości wpływania na społeczeństwo za pomocą gier metafor posiadających cechy wykształcone już w pierwszym i w drugim stadium metaforyzacji, odgrywał istotną rolę w początkowych latach doby digitalizacji, czyli po 1970 roku. Wówczas w pojedynczych, rozsianych po terytorium USA sklepach, jak również w sieciach handlowych ruszyła sprzedaż nieskomplikowanych w użytkowaniu komputerów i konsol do gier wideo. Urządzenia te, niezbędne w celu realizacji kolejnych aktywistycznych pomysłów, były bezużyteczne bez oprogramowania, w tym oczywiście bez gier. Dogodne warunki sprzętowe zachęciły programistów do podejmowania prób ucyfrowienia komunikacji metaforycznej. W efekcie tego, wraz z nowymi mediami, pojawiły się nowe gry metafory, tym razem cyfrowe. Zaistniały zatem okoliczności pozwalające wskazywać na kolejne już, trzecie stadium rozwojowe gier metafor. Ich powszechne użytkowanie nie byłoby możliwe bez spotkania i współpracy Stewarta Branda i Jaron Laniera, skutkującej pojawieniem się w mediasferze produkcji znanych jako *Alien Garden* (1982) i *Moondust* (1983) (Johnson 2013).

Nowe gry metafory okazały się zbyt abstrakcyjne dla odbiorców, ponieważ ich związek z realiami znanymi z codziennego życia był bardzo umowny, także ze względu na problemy związane z realistycznym odwzorowywaniem przedmiotów i wizualizowaniem procesów. Na początku lat osiemdziesiątych był to problem dość powszechny i wynikający z niedostatecznie zaawansowanej techniki mikrokomputerowej, niepozwalającej na wyświetlanie skomplikowanej grafiki. Z tych powodów prace Branda i Laniera miały raczej artystyczny niż użytkowy charakter, co stanowiło zresztą impuls do powstania nowego kierunku w sztuce nowoczesnej określanego jako *art game* (termin ten można przetłumaczyć jako „gra artystyczna”).

Gry jako media pasożytnicze. Metaforyzacja w stadium trzecim

Dzięki technice mikrokomputerowej rozpoczął się trzeci etap rozwoju gier metafor. Metaforyzacja nie zachodziła jednak tak szybko, jak wynikać by to mogło z ekspansywności nowej, komercjalizującej się branży komputerowej. Aplikacje były co prawda coraz liczniejsze, rozrastała się też grupa kupujących, jednak oczekiwania odbiorców rozmiękały się z zastaną rzeczywistością.

Produkt nie miał bowiem wystarczająco skomplikowanej grafiki, aby być efektywnym medium zawierającym metafory głębokie i do tego jeszcze ekspresywne. Monitory komputerów i telewizorów wyświetlały kanciaste obiekty w kilku ledwie kolorach, wymagając od użytkowników sporej wyobraźni. Przez to utrudnienie metafory traciły też swoje możliwości tłumaczenia rzeczywistości i trudno było je odnosić do procesów zachodzących w społeczeństwie i w kulturze poza ekranem. Początkowo kłopoty dotyczyły również zdarzeniowości. Potrzeba było bowiem wiele czasu, aby zespoły grafików i programistów zamieniły pomysł na grę w produkt dostępny na sklepowej półce. Bariery okazały się możliwe do pokonania po 1990 roku. Gry *Tax Avoiders*, *Balance of Power* czy *Balance of the Planet*, dostępne na rynku przed tą datą, spełniały kryteria konieczne, aby można było zaliczyć je do metafor, jednak metafor bardzo uproszczonych wizualnie. To sprawiło, że twórcy aplikacji zaczęli sięgać po rozwiązania wzmacniające i uatrakcyjniające przekaz, w szczególności niezbędne do stymulacji wzrokowej. Pomocne okazało się zdobienie pudełek zawierających gry w taki sposób, aby widoczne na nich wzory i obiekty nasuwały na myśl skojarzenia wyjaśniające, co jest istotą gry, w bardziej rozbudowanym fabularnym znaczeniu.

Jeśli bodźce nie są łatwe do zauważenia i przez to wymykają się rozumieniu zgodnemu z zamysłem twórców gier, metafory zawarte w grach ulegają zatarciu oraz spłyceniu. Trzeba było zatem poszukiwać, jak to zaczęto czynić, elementów wspomagających narrację. Szansy na to upatrywano najpierw w genologii gier, w szczególności zaś w gatunku gry strategicznej. Stał się on formą podawczą dla fabuł dotyczących szeroko pojętej ochrony środowiska oraz tego, jak konstruowano ogólnoswiatowy gospodarczo-polityczny ład. Odmiana strategiczna nie nadawała się jednak do komunikowania o kwestiach bardzo ukonkretnionych, jak choćby ukazanie potrzeby ochrony życia niektórych gatunków zwierząt. Dawniej operowanie ogółem nie wymagało drobiazgowego graficznego odwzorowywania obiektów, potem wprowadzanie do gier konkretną taką konieczność oznaczało, ale obraz na monitorach nie był wystarczająco wyraźny. W praktyce, podczas użytkowania gry, odczytanie zakodowanych w niej sensów także było bardzo utrudnione. Te techniczne problemy, później rozwiązane, wpłynęły na charakter metaforycznego powiadamiania w taki sposób, że gry brały udział w rozpowszechnianiu metafor płytkich. Komunikaty mogły być dzięki temu bardziej umowne, a metafory łatwiejsze do zauważenia i zrozumienia.

Sytuacja ta zmieniła się znacząco w 1991 roku. Wówczas do sklepów trafiła, przeznaczona do odtwarzania na komputerze, gra pod tytułem *Crisis in Kremlin*. Wyeliminowano w niej niektóre niedogodności związane z metaforyzacją przekazu. Dzięki nowemu formatowi JPG odwzorowywanie rzeczywistego obrazu pochodzącego spoza mediów mogło być odtąd wzbogacane o zdigitalizowane wizerunki na przykład ludzkich twarzy, krajobrazów, budynków czy miast. Nowy pomysł został bardzo szybko podchwycony przez grafików pracujących w zespołach nad kolejnymi gramami, a metafory zaczęły zyskiwać na ekspresywności. W badaniach mediów i komunikacji wizualnej powątpiewano jednak w to, czy możliwe jest w ogóle istnienie metafor składających się z obrazów.

Aby rozstrzygnąć ten dylemat, wystarczyło skierować wzrok w stronę nauki o literaturze, w której znano stosowne ustalenia. Opracował je Derek Bickerton, formułując wniosek mówiący o predestynacji „[...] pewnych wyrażen języka do pełnienia określonych funkcji przenośnych” (Dobrzyńska 1983: 119). Wniosek ten uzasadniał również tezę, że podobne funkcje mogą posiadać obrazy. Dowodem była wspomniana powyżej gra, zawierająca wyrazisty wizerunek Michaiła Gorbaczowa.

Teoria Bickertona, wzmocniona ustaleniami Susan Sontag o długiej historii opowiadania o świecie za pomocą obrazów, a zatem również za pośrednictwem cyfrowych gier metafor, stworzyła dogodny kontekst do analiz komunikacyjnych funkcji, które można było tym obrazom i grom przypisywać. Tak też rozpoczęło się trzecie stadium metaforyzacji gier odtwarzanych jeszcze nadal na komputerach i na konsolach bez dostępu do Internetu.

O ile metafory w grach użytkowanych na komputerach i konsolach mogły być odtąd bardzo łatwe do zauważenia, o tyle nadal niemożliwe było ich rozpowszechnianie w mediasferze za pośrednictwem odmian przeglądarkowych. Istniejące gry metafory w wersji objaśniającej i/lub ekspresywnej były w bardzo niewielkim stopniu płynne i zdarzeniowe, ponieważ dezaktualizowały się nawet nie wtedy, kiedy wreszcie trafiały do sprzedaży, lecz już wówczas, gdy nad nimi pracowano. Proces wytwarzania był długi, żmudny i programistycznie trudny.

Kolejna przeszkoda, polegająca na tym, że gry metafory były opóźnione w czasie w stosunku do wydarzeń, które inspirowały ich twórców, zaczęła tracić na znaczeniu dopiero w 1995 roku. Od tego czasu, dzięki wynajdywanym technologiom, można było szybciej projektować coraz to bardziej zaawansowane graficznie aplikacje. Dodatkowo można je było natychmiast rozpowszechniać wszędzie tam, gdzie internetowi gracze mieli dostęp do przeglądarek. Innowacje zaproponowane przez programistów z FutureWave Software i Microsoftu sprzyjały nasycaniu Internetu niezwykle płynnymi i zdarzeniowymi grami, które w wersji przeglądarkowej zawierały metafory wyjaśniające oraz ekspresywne (Klimmt i in. 2009).

Skrócenie czasu niezbędnego do przygotowania gier wyrazistych wizualnie do kilku dni i możliwość szybkiego umieszczania ich w Sieci uczyniło z tych form niezwykle istotne w komunikowaniu media taktyczne. Możliwość dokładnego graficznego odwzorowywania rzeczywistych obiektów, usieciwienie oraz uproszczenie procesu twórczego to warunki interweniujące dodatnio wpływające na to, że gry mogły zacząć być traktowane jak pełnoprawne media komunikowania masowego. Kumulacja zalet, wśród których były: projekcyjność, alternatywność, płynność, zdarzeniowość oraz przeglądarkowa postać, została wykorzystana w 2001 roku. W reakcji na atak na World Trade Center w niezwykle krótkim czasie powstało wiele gier, które w formie metafor ekspresywnych pozwalały internetowej społeczności wyrazić swój stosunek do tego tragicznego wydarzenia.

2001 rok zapisał się w historii metaforyzacji gier przeglądarkowych z jeszcze innego powodu. Wówczas to pod pewnym mało popularnym brytyjskim adresem internetowym umieszczono grę pod tytułem *Dancing George Bush Game*. To ważna okoliczność, ponieważ odtąd jasne się stało, że taktyczne gry

przeglądarkowe znajdują się już w spektrum mediów pozwalających twórcom i graczom wyrażać ich prywatne zdanie na temat osoby publicznie znanej oraz wpływać na postrzeganie jej wizerunku medialnego. Gra, w której bohaterem uczyniono polityka George'a W. Busha, ukazała nieznanne dotąd zastosowania płynności i zdarzeniowości. W Internecie były już wówczas dostępne edytory służące do kreowania aplikacji przeznaczonych do rozpowszechniania poprzez przeglądarki, więc mogli je przygotowywać i publikować także użytkownicy nieposiadający wiedzy na temat programowania, która do tych zastosowań zaczynała być zbędna.

Znaczące obniżenie poziomu trudności w wytwarzaniu tego rodzaju aplikacji sprawiło, że zapoczątkowały one nowy internetowy trend. Polegał on na tym, że parę, a czasem paręnaście godzin po jakimś ważnym zdarzeniu, na przykład politycznym czy kulturalnym, w Sieci zamieszczano gry będące do niego komentarzem. Zdarzały się aplikacje odnoszące do banalnych sytuacji, typowo zręcznościowe i rozrywkowe, lecz zyskujące bardzo duży rozgłos. Do dziś znana jest i dostępna w Internecie gra nawiązująca do sytuacji z 2006 roku, kiedy piłkarz Zinedine Zidane podczas meczu piłki nożnej faulował zawodnika drużyny przeciwnej, Marco Materazziego¹¹, uderzając go głową. W pewnych innych okolicznościach gry przeglądarkowe zawierały jednak różnorakie, istotne metaforyczne komentarze do wydarzeń i spraw, do decyzji lub zachowań urzędników państwowych, polityków i ludzi show biznesu. Zaczęto je więc analizować i systematyzować, nazywając *social impact games*, *games for change*, a niekiedy *serious games*, i kwalifikować do obszaru w studiach nad grami (*game studies*) znanego jako *critical play*. Gra metafora, z bohaterem podobnym do George'a W. Busha, jak również niebędąca metaforą typowo rozrywkowa produkcja nawiązująca do boiskowego incydentu, w ujęciu historycznym świadczą o kolejnym kierunku rozwojowym, w którym mogli zacząć podążać internauci. Kierunek ten jest związany z mediami pasożytniczymi, a gry przeglądarkowe przenoszące metafory zajęły w nim odtąd bardzo silną pozycję.

Pasożytnictwo oraz gry przeglądarkowe tworzą bardzo ważne połączenie. Dodatkowo jest ono wzbogacane przez taktyczność wykorzystywaną pierwotnie w innym obszarze zastosowań mediów – do niezależnego od aparatu państwowego rozpowszechniania informacji o zaniedbywanych przez władzę życiowych sprawach podległych jej obywateli. Synteza tych trzech właściwości mediów jest również bardzo ważna w wymiarze kulturowym. Służy do posługiwania się środkami komunikacji stwarzającymi możliwości, by obywatele mogli się przeciwstawiać dyktaturom, w których decydenci przesądzą o losie osób od nich zależnych, nie przedstawiając żadnych uzasadnień podejmowanych przez siebie decyzji.

W aspekcie społecznym i kulturowym możliwości niezależnego wyrażania emocji i sądów o jakimś represyjnym porządku administracyjnym, czy nawet instytucjonalnym, zależą od komunikacyjnych właściwości mediów, będących

¹¹ Był to mecz w finale piłkarskich mistrzostw świata z 2006 roku. Wydarzenie to upamiętniono też pomnikiem wykonanym z brązu przez Adela Abdessemeda.

na przykład formami bardzo szybkiego czy nawet natychmiastowego nawiązania relacji i wymieniaania się informacjami pomiędzy członkami społeczeństwa Sieci.

Badacz nowych mediów, który najpierw wymyślił i spopularyzował nazwę „media taktyczne”, a potem także zaczął je badać, Geert Lovink (2003), dowodzi, że są to efektywne środki wyrażania sprzeciwu i manifestowania skrywanej z jakichś powodów opinii o czymś lub o kimś. Muszą jednak posiadać cechy, które uczynią z nich wytwory „giętkie”, czyli pozwalające użytkownikom wystarczająco szybko i precyzyjnie reagować na realne wydarzenia, na przykład społeczne, ekonomiczne, polityczne (Lovink 2003: 257). „Giętkość” jest nadrzędną pośród wszystkich innych cechą. Dzięki niej medium, czyli na przykład przeglądarkowa gra metafora, może zostać zaadaptowane do sytuacji komunikacyjnej zapewniającej skuteczne i szybkie oddziaływanie na odbiorców (Raley 2009).

Czyste media pasożytnicze są formą doskonalszą od czystych mediów taktycznych, które mogą być używane w reakcji tylko na konkretną sytuację i przypominać przez to wytwory jednorazowego użytku. Najdoskonalszymi formami są natomiast hybrydy posiadające cechy obydwu typów mediów. Ponieważ, aby móc nazwać dane medium pasożytniczym, konieczne jest oparcie treści przekazywanych za jego pomocą na konkretnej sytuacji, a wytwarzanie gier w edytorach jest stosunkowo łatwe i szybkie, nic nie stoi na przeszkodzie, aby móc tworzyć tego rodzaju hybrydy. To niezwykle istotna cecha obecnych odmian gier metafor, które w swej przeglądarkowej formie pochodzą od pierwowzorów w rodzaju *Dancing George Bush Game* oraz *Zidane Head Butt Game*. Tak jak pierwowzory ilustrują, że można je również wykorzystać jako metafory orientacyjne, czyli przedstawiające jakiś sposób spojrzenia na sprawę, których na ogół się nie dostrzega lub nie pojmuje.

To, co wiąże się z kumulowanymi w jednej strukturze metaforycznej funkcjami mediów projekcyjnych, alternatywnych, taktycznych i pasożytniczych na płaszczyźnie społecznej, kulturowej i komunikacyjnej, wymaga odpowiedniego dopełnienia medioznawczego. I tu pojawia się miejsce dla gier przeglądarkowych. Po 2000 roku, dzięki trafiającym do Internetu bardzo łatwym w obsłudze edytorom, tworzenie tych aplikacji nie łączy się już tylko z koniecznością programowania. To warunek interweniujący, który z jednej strony sprawia, że ich przygotowanie i publikacja w Sieci okazują się łatwe i mogą nastąpić w czasie nie dłuższym niż kilkadziesiąt godzin. Z drugiej strony to też warunek interweniujący, zmieniający niektóre cechy powstających gier. Kwestię tę przedstawia Alessandra Renzi (2008), zaliczając tworzone tak gry przeglądarkowe do specyficznego kulturowo-medialnego nurtu DIY media.

Możliwość bardzo szybkiego przejścia od pomysłu i scenariusza do gotowej gry, którą następnie dzięki rozwiniętej usłudze bezpłatnych portali do hostingu tego rodzaju produkcji można błyskawicznie umieścić na stronach WWW, bardzo wzmacnia i tak już spory potencjał komunikacyjny przeglądarkowych gier metafor.

Konieczność szybkiego reagowania na rzeczywistość pozamedialną to warunek interweniujący, który trzeba rozpatrywać w określonym ciągu przyczynowo-

-skutkowym. Warunki techniczne określają, jakie cechy powinny posiadać gry będące metaforami. Ponieważ jednak są to media natychmiastowego komunikowania, czytelność metafor jest zależna także od innych kwestii rzutu-jących na „pasożytnictwo” gier. Muszą one „żyć się” sytuacjami wyjątkowo ważnymi, doniosłymi, dotyczącymi rozpoznawalnych osób i głośnych zdarzeń. Poza tym gra przeglądarkowa, także ta będąca metaforą, trwa krótko. Przejście od początku do zakończenia zajmuje zwykle kilkadziesiąt sekund. Odczytanie znaczenia metafory zgodne z intencją pomysłodawcy aplikacji, rozpoznanie sytuacji oraz jej zinterpretowanie przesądza najpierw o konieczności selekcji tego, co inspiruje twórców gier, a potem także o wyborze wyraziście nacechowanych obrazów, z których powstanie grafika wyświetlana na ekranach, w kartach przeglądarki internetowej.

Twórcy gier zawierających metafory objaśniające i ekspresywne kreują grafikę, posługując się powszechnie rozpoznawalnymi obiektami, występującymi w roli tak zwanych kotwic uwagi, elementów mających wywołać jak najszybsze skojarzenie z przedstawianą sytuacją (Weinschenk 2014: 77). Kotwicami są znaki ikoniczne oraz znaki indeksowe. Pierwsze odpowiadają za obrazowanie realnie istniejących ludzi i obiektów architektonicznych, a drugie za wywoływanie skojarzeń z terytoriami konkretnych, też realnych państw (Rose 2010: 111). Gra może zawierać postaci wyabstrahowane ze zdjęć lub też postaci typowe, na przykład reprezentujące jakiś konkretny zawód. Wybór zależy od dokładności obrazowania oraz od tego, jak bardzo zaawansowana będzie gra, i rzutuje na budowę metafory, więc również na sposób wytwarzania znaczeń metaforycznych.

Bardzo ważne miejsce w tej części nurtu *critical play*, w którym pojawiają się i są badane przeglądarkowe gry metafor, zajmują polscy twórcy. Przegląd polskich przeglądarkowych gier metafor pozwala wywnioskować, że rodzimi internauci reagują na wydarzenia spoza mediów, posługując się kolizyjnością. Kreują zatem kontrastowe sytuacje, w których następnie częściej lokują metafory ekspresywne. Odstępują przy tym od metafor zakodowanych głęboko, sięgając chętniej po płytkie. Dzięki nim w latach 2005/2006–2020, w 51 aplikacjach, które były lub nadal są w Internecie, komentują rzeczywistość, szczególnie zainteresowanie wykazując sześcioma dominantami tematycznymi. Pierwsza dotyczy rodzimego parlamentaryzmu (na przykład w grach *Ali Majewski i 460 rozbójników* oraz *Wiejskie śpiochy*). Druga zawiera się w grach w krzywym zwierciadle przedstawiających to, jak jest wyłaniana władza w Polsce i jak ubiegają się o nią konkretni politycy (na przykład w grach: *Buraczana kampania*; *Platforma*; *Sejm 2005. Shoot Out*; *Super Aziewicz*; *Walka prezydencka*; *Wybory 2007. Może zostać tylko jeden*; *Wyścig do Pałacu Prezydenckiego*). Trzecia znajduje odzwierciedlenie w grach poświęconych ocenie tego, jak politycy realizują swoje obowiązki, będąc ministrami, premierami i prezydentami (na przykład w grach *Kolej przyspieszenie* oraz *Polish Show*). Dzięki czwartej dominancie badacz rodzimych gier zorientuje się, jakie było lub jest nastawienie twórców tychże aplikacji do polityków (na przykład w grach: *Kopnij aferzystę*; *Nerwowy rzut*; *Puknij kłameczucha*). Piąta dominantą wyłania się z zawartości gier metafor dotyczących stosunku do Kościoła katolickiego postrzeganego jako

zhierarchizowana instytucja i do niektórych jego reprezentantów (na przykład w grze *Ofiara spełniona*). Ostatnia dominanta odzwierciedla emocje związane z tym, co można by nazwać poziomem ekonomicznego życia obywateli czy też ich zabezpieczeniem socjalnym (na przykład w grze *Strajk*).

Rzeczywiste wydarzenia, które stały się przyczyną powstania wymienionych powyżej gier metafor, także można usystematyzować, wskazując trzy kategorie. Kategoria pierwsza skupia sytuacje wyborcze. Powstają wówczas gry wyjaśniające to, jak przebiega proces wyborczy, oraz to, jakie zdaniem internautów motywy kierowały politykami biorącymi udział w wyborach. W kategorii drugiej mieszczą się gry ukazujące aktualne w danym czasie prywatne i oficjalne zachowania polityków oraz urzędników państwowych. Do kategorii trzeciej należą natomiast gry, w których znajdują się odniesienia do losowych, bieżących sytuacji o charakterze społecznym i publicznym zarazem.

Pasożytnictwo medialne polega na tym, że wydarzenia historyczne i/lub bieżące są przedstawiane tak, aby użytkowanie gry wyzwało ich określoną ocenę. Choć internauci nie są zbiorowością homogeniczną, a taktyki i strategie obrazowania zdarzeń, w tym na przykład najnowszej historii Polski, różnią się, aplikacje, co wynika ze specyfiki mediów mających za sobą trzy stadia rozwojowe, zawierają metafory będące nośnikami ocen negatywnych, dotycząc procesów oraz osób, które miały i/lub nadal mają w nich jakiś udział.

Gry, w których opowiada się o procesach, przenoszą metafory głębokie i wyjaśniające. Postaci w nich występujące nie są dookreślane w sposób kojarzący się z konkretnymi osobami. Drugi wariant polega na tym, że za związek gry z rzeczywistością odpowiadają bohaterowie wzorowani na realnie istniejących ludziach i do nich bardzo podobni. Dotyczy to też miejsc, także ukonkretnionych i rzeczywistych. Co więcej, postaci i lokalizacje również są ze sobą skojarzone. Dzięki temu zabiegowi mogą powstawać metafory ekspresywne i płytkie zarazem.

Gry z trzeciego stadium rozwojowego różnią się od swoich poprzedniczek. Różnica techniczna, wynikająca ze sposobu rozpowszechniania i użytkowania aplikacji w przeglądarce internetowej, choć obiektywna, nie jest najważniejsza. Gry te w sposób zasadniczy wyróżniają się możliwościami metaforycznego powiadamiania kogoś o czymś lub o kimś, czyli mówienia o „X”, jakby to był „Y”:

- 1) w rozwiniętej postaci, w stadium trzecim, są mediami płynnymi i zdarzeniowymi;

- 2) należąc do zbioru mediów typu DIY media oraz mediów taktycznych, pozwalają ukazywać stosunek dowolnego twórcy do otaczającej go rzeczywistości;
- 3) dzięki kontrolerom – klawiaturze, myszy bądź ekranowi dotykowemu – skłaniają do uczestniczenia w odtwarzaniu sytuacji komunikacyjnej i odkrywaniu zakodowanego znaczenia metafory.

Uczestniczenie w rozgrywce to odczytywanie metafory. Wymaga ono aktywności użytkownika. Trzy wyszczególnione powyżej cechy charakteryzują przeglądarkowe gry metafory tylko wtedy, gdy mechanizm metaforyczny został skonstruowany w określony sposób. Chodzi o specyficzną budowę metafory oraz o obecność w niej mechanizmu kolizyjności. Dzięki temu możliwe staje się odczytywanie znaczeń zgodnych z intencją twórcy aplikacji, co oznacza, że grający

rozumie grę tak, jak chciał ów twórca. W budowie metafory najważniejsze znaczenie przypisywane jest wówczas dwóm jej składnikom, opisywanym przez Maxa Blacka. Pierwszym składnikiem jest źródło metafory, drugim składnikiem jest rama metafory (Black 1971).

Kodowanie znaczenia polega na tym, że określone źródło, na przykład twarz polityka albo inny, jednoznacznie rozpoznawalny obiekt, występuje w określonej ramie, czyli w zaaranżowanej sytuacji. Źródło to składnik przenoszący znaczenie metaforyczne. Rama to kontekst sytuacyjny, który w przeglądarkowych grach metaforach zawiera instrukcję rozumienia całości przekazu. Kolidyjność gier metafor ujawnia się w sytuacji, w której pomiędzy źródłem a ramą występuje sprzeczność. Wynika ona z zestawienia składników, na przykład ze względu na wprowadzony do komunikatu absurd.

Metaforyczne wyjaśnianie i ekspresja wymuszają korzystanie z obrazów o odpowiednim zestawie cech. W przeglądarkowych grach metaforach bardzo ważną rolę odgrywają takie elementy, jak ikony, wykazujące podobieństwo do obiektu będącego wzorem, oraz znaki indeksowe, pozostające z nim w naturalnym związku. Jeśli gry przeglądarkowe to metafory wyjaśniające, źródłem metafory jest obiekt (ikona – twarz, znak indeksowy – przedmiot), który twórca łączy z sytuacją możliwą do rozpoznania przez odbiorcę. Widać to bardzo wyraźnie w pierwszej kategorii wydarzeń, w grach będących metaforami procesów wyborczych – na przykład w grze *Wyścig do Pałacu Prezydenckiego* rywalizujących polityków zastąpiono przedstawieniami pojazdów. Gracz wybiera jeden z nich i próbuje wyminąć inne. Wygra, czyli dostanie się do Pałacu Prezydenckiego, jeśli pozostałe pojazdy zostaną wypchnięte z drogi. W ten sposób obrazuje się proces wyborczy oraz opatruje go komentarzem, odczytywanym w toku rozgrywanego, nieuczciwego wyścigu.

Inny wariant komunikowania jest realizowany w płytkich, ekspresywnych grach metaforach. Ich powszechną rozpoznawalność osiąga się, wprowadzając do rozgrywki odwzorowania twarzy polityków lub znanych budynków. W warstwie obrazowej gier postaci i/lub obiekty (ikony i/lub znaki indeksowe) są zestawiane z czynnościami nieoczywistymi, a nawet destrukcyjnymi. Grający mogą miotać w kierunku wykreowanych postaci polityków wizualizacjami przedmiotów niebezpiecznych lub takich, które w rzeczywistości pozamedialnej oznaczają ośmieszenie. Internauci mogą również mieć możliwość doprowadzania postaci do stanów sugerujących takie ośmieszenie (gry: *Puknij kłamaczucha*; *Polish Show*; *Wiejskie śpiochy*). Twórcy aplikacji odwołują się także do skojarzeń z niezdarnością i niedołążnością. Niekiedy sięgają po inne skojarzenia, wśród których pojawia się przemoc fizyczna lub jakaś zjawiająca się znikąd siła, czego dowodem są gry pod tytułem *Korona wybory* i *Głosowanie korespondencyjne*. Takie przedstawienia polityków ukazują ich jako niezdolnych do podejmowania racjonalnych decyzji, zgodnych z interesem wyborców.

Podsumowanie

Różnice w odmianach metafor lokowanych w polskich grach przeglądarkowych sprawiają, że gry te nie mają takiej samej wartości komunikacyjnej. Metaforyczna komunikatywność aplikacji zależy od cech, które posiadają obiekty pojawiające się na monitorach komputerowych i/lub wyświetlaczach smartfonów. Kwestie te były rozpatrywane, gdy realizowano pierwszy z wyznaczonych w tym opracowaniu celów badawczych.

Metafora wyjaśniająca jest trudna do ulokowania w grze, a odczytanie przekazu bywa narażone na zakłócenia (na przykład brak czytelności). Przez to pojawia się ona w grach o bardzo wyrazistej tematyce obecnej w mediach masowych. Gra *Korona wybory* jest dlatego nawiązaniem do przesilenia politycznego wynikającego z dążenia do przeprowadzenia wyborów prezydenckich w warunkach pandemii koronawirusa, w maju 2020 roku.

Inaczej jest w przypadku metafory ekspresywnej. Mimo że nakaz powszechnej rozpoznawalności to wskazówka dla twórców, aby w grach pojawiali się znani politycy, w innych wariantach mogą ich zastępować również bohaterowie anonimowi. Poza wykonawcami zawodów (policjanci, pielęgniarki) to przedstawiciele istotnych w danym momencie historycznym grup demograficznych (na przykład osoby w podeszłym wieku w grze *Trzy berety*), a nawet specyficznych grup interesu, nie zawsze obdarzanych zaufaniem społecznym (gra *Kopnij aferzystę*). Trudności w kreowaniu przekazów metaforycznych i lokowaniu ich w polskich grach przeglądarkowych przedstawiano, realizując drugi cel badawczy sformułowany w tym opracowaniu. Proces metaforyzacji polskich gier przeglądarkowych wyjaśniano natomiast, realizując cel trzeci.

Otwartość i zmienność Internetu oraz zdarzeniowość i płynność gier przeglądarkowych to połączenie stwarzające internautom: twórcom i odbiorcom nowego rodzaju możliwości uczestniczenia w debacie publicznej. Cechy otoczenia, medium i określonych typów metafor czynią z tych gier bardzo ciekawe pod względem analitycznym przekazy. W perspektywie historycznej przeglądarkowe gry metafory są komunikatami, których metaforyczność kształtuje się stopniowo, w kolejnych stadiach rozwojowych, by w najbardziej zaawansowanej postaci móc utrwać pewien obraz rzeczywistości. Towarzyszy mu zawsze określony komentarz, niczym w metaforze językowej, wzbogacającej racjonalność o wyobraźnię. Inaczej niż w przypadku literatury, aby komentarz ten odkryć, odtworzyć i zrozumieć, trzeba zainicjować grę i, korzystając z kolizyjności, manipulować widocznymi na ekranach postaciami – źródłami, osadzonymi w sytuacjach – ramach.

W perspektywie medioznawczej i analitycznej nadawanie grom przeglądarkowym właściwości metaforycznych to oznaka przemian komunikacyjnych, nadal zachodzących w społeczno-kulturowym otoczeniu człowieka. Przeglądarkowe gry metafory dzięki skutkom tych przeobrażeń łączą w jednym medium wiele możliwości wyrażania poglądów oraz opinii. Wyrażanie to jest możliwe ze względu na określoną budowę komunikatu metaforycznego lokowanego w grze przeglądarkowej oraz przypisywaną mu przez twórców funkcję orientacyjną.

Bibliografia

- Austin, Roland G. 1940. Greek Board Games. *Antiquity*, 14 (55), s. 257–271.
- Babecki, Miłosz. 2016. *Informacyjny i operacyjny potencjał poważnych gier internetowych w systemie komunikowania społecznego. Analiza struktury, tematykacji, funkcji*. Olsztyn: Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie.
- Babecki, Miłosz. 2020. *Metaforyka polskich politycznych gier przeglądarkowych. Konteksty – porównania – analizy*. Olsztyn: Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie.
- Binsbergen, Wim van. 1996. Time, Space and History in African Divination and Board-Games. W: Tiemersma, Douve; i Oosterling, Henk A.F. (eds.). *Time and Temporality in Intercultural Perspective: Studies in Intercultural Philosophy*. Amsterdam: Rodopi, s. 105–125.
- Black, Max. 1971. Metafora. Tłum. Józef Japola. *Pamiętnik Literacki*, 3 (62), s. 217–234.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Campbell, Donald T. 1974. Evolutionary Epistemology. W: Schilpp, Paul A. (ed.). *The Philosophy of Karl Popper*. La Salle: Open Court Publishing Company, s. 412–463.
- Dobrzyńska, Teresa. 1983. Tworzywo metafory. W: Głowiński, Michał; i Okopień-Sławińska, Aleksandra (red.). *Studia o metaforze II. Z dziejów form artystycznych w literaturze polskiej*. Wrocław – Warszawa – Kraków – Gdańsk: Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, s. 119–138.
- Dovey, Jon; i Kennedy, Helen W. 2011. *Kultura gier komputerowych*. Tłum. Tomasz Macios i Anna Oksiuta. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Flanagan, Mary. 2009. *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Guedes Bailey, Olga; Cammaerts, Bart; i Carpentier, Nico. 2012. *Media alternatywne*. Tłum. Anna Gąsior-Niemiec. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Heath, Chip; i Heath, Dan. 2020. *Przyczepne historie*. Tłum. Monika Malcherek. Warszawa: Wydawnictwo MT Biznes.
- Klimmt, Christoph; Schmid, Hannah; i Orthmann, Julia. 2009. Exploring the Enjoyment of Playing Browser Games. *Cyberpsychology and Behavior*, 2 (12), s. 231–234.
- Kurke, Leslie. 1999. Ancient Greek Board Games. *Classical Philology*, 3 (94), s. 247–267.
- Kuźma, Erazm. 1976. *Z problemów świadomości literackiej i artystycznej ekspresjonizmu w Polsce*. Wrocław – Warszawa – Kraków – Gdańsk: Wydawnictwo Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Lakoff, George; i Johnson, Mark. 2010. *Metafory w naszym życiu*. Tłum. Tomasz P. Krzeszowski. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia.
- Lovink, Geert. 2003. *Dark Fiber: Tracking Critical Internet Culture*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Mersch, Dieter. 2010. *Teorie mediów*. Tłum. Ewa Krauss. Warszawa: Wydawnictwo Sic!
- Montola, Markus; Stenros, Jaakko; i Waern, Annika. 2009. *Pervasive Games: Experiences on the Boundary between Life and Play*. Burlington: Elsevier.
- Murray, Ruthven. 1952. *A History of Board-Games Other Than Chess*. Oxford: The Clarendon Press.
- Nowotny, Winifred. 1971. Metafora. *Pamiętnik Literacki*, 4 (62), s. 221–242.
- Pawelec, Andrzej. 2006. *Metafora pojęciowa a tradycja*. Kraków: Wydawnictwo Universitas.
- Raley, Rita. 2009. Introduction: Tactical Media as Virtuositic Performance. W: Raley, Rita (ed.). *Tactical Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, s. 1–30.
- Renzi, Alessandra. 2008. The Space of Tactical Media. W: Boler, Megan (ed.). *Digital Media and Democracy: Tactics in Hard Times*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Rose, Gilian. 2010. *Interpretacja materiałów wizualnych. Krytyczna metodologia badań nad wizualnością*. Tłum. Ewa Klekot. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Sontag, Susan. 2009. *O fotografii*. Tłum. Sławomir Magala. Kraków: Wydawnictwo Karakter.
- Stockwell, Peter. 2006. *Poetyka kognitywna. Wprowadzenie*. Tłum. Anna Skucińska. Kraków: Wydawnictwo Towarzystwo Autorów.
- Such, Jan; i Sześciński, Małgorzata. 1997. *Filozofia nauki*. Poznań: Wydawnictwo Uniwersytetu Adama Mickiewicza.
- Sztumski, Janusz. 1995. *Wstęp do metod i technik badań społecznych*. Katowice: Wydawnictwo Śląsk.
- Turkle, Sherry. 1980. Computer as Rorschach. *Society/Transaction*, 2 (17), s. 15–24.
- Weinschenk, Susan. 2014. *Motywacja i perswazja. Jak sprawić, by inni robili to, co chcesz*. Tłum. Marian Leon Kalinowski. Warszawa: Samo Sedno.

Netografia

Głosowanie korespondencyjne. 2020. [Online]. Itch.io. Dostęp: <https://tiny.pl/7fqxw> [16.07.2020].

Johnson, Jason. 2013. *Inside the Failed, Utopian New Games Movement*. [Online]. Kill Screen.

Dostęp: <https://killscreen.com/articles/inside-failed-utopian-new-games-movement/> [1.08.2020].

Korona wybory. 2020. [Online]. Kongregate. Dostęp: <https://tiny.pl/7g4gh> [6.05.2020].

Metaphor games. 2020. [Online]. YouTube. Dostęp: https://www.youtube.com/channel/UCz8eG-J-st7DkPTP_M6gdBIQ/featured [20.10.2020].

Załącznik. 51 przeglądarkowych gier metafor

Lp.	Tytuł gry	Gatunek gry
1	2	3
1.	<i>Ali Majewski Show</i>	<i>target game</i>
2.	<i>Angry PiS</i>	<i>target game</i>
3.	<i>Autobus</i>	<i>capturing game</i>
4.	<i>Bitwa o krzyż</i>	<i>shooting game</i>
5.	<i>Bronek Hunt</i>	<i>shooting game</i>
6.	<i>Buraczana kampania</i>	<i>target game</i>
7.	<i>Chłaśnij Giertycha</i>	<i>target game / torture game</i>
8.	<i>Dyndas Romka</i>	<i>quiz game / torture game</i>
9.	<i>Fabryka polityków</i>	<i>catching game</i>
10.	<i>Głosowanie korespondencyjne</i>	<i>catching game</i>
11.	<i>Jaja na Wiejskiej</i>	<i>shooting game</i>
12.	<i>Kaczuszki</i>	<i>shooting game</i>
13.	<i>Kolej przyspieszenie</i>	<i>catching game</i>
14.	<i>Kopnij aferzystę!</i>	<i>target game</i>
15.	<i>Korona wybory</i>	<i>collecting game / escape game</i>
16.	<i>Memory – przywróć Tusкови pamięć</i>	<i>quiz game</i>
17.	<i>Nerwowy rzut</i>	<i>target game</i>
18.	<i>Niemcy mnie biją!</i>	<i>capturing game</i>
19.	<i>Obroń rydza</i>	<i>catching game</i>
20.	<i>Obrońca krzyża</i>	<i>capturing game</i>
21.	<i>Odszukaj Romka</i>	<i>card game</i>
22.	<i>Ofiara spełniona</i>	<i>target game</i>
23.	<i>Paparazzi</i>	<i>capturing game</i>
24.	<i>Pasjans polityczny</i>	<i>card game</i>
25.	<i>Platforma</i>	<i>racing game</i>
26.	<i>Polish Show</i>	<i>capturing game</i>
27.	<i>Posteruj sobie Kaczyńskim</i>	<i>target game / torture game</i>
28.	<i>Puknij kłamaczucha</i>	<i>target game / torture game</i>
29.	<i>Pysiu Krzysia</i>	<i>capturing game</i>
30.	<i>Rozróżnij Kaczyńskich</i>	<i>quiz game</i>
31.	<i>Rzut beretem</i>	<i>target game</i>
32.	<i>Sejm 2005. Shoot Out</i>	<i>shooting game</i>
33.	<i>Sen rzeźnika</i>	<i>target game / torture game</i>

cd. załącznika

1	2	3
34.	<i>Sex afera</i>	<i>capturing game</i>
35.	<i>Sfałszowane wybory</i>	<i>catching game</i>
36.	<i>Skoczny Józek</i>	<i>target game / catching game</i>
37.	<i>Strajk</i>	<i>fighting game</i>
38.	<i>Super Aziewicz</i>	<i>catching game</i>
39.	<i>Sut</i>	<i>torture game</i>
40.	<i>Trzy berety</i>	<i>quiz game</i>
41.	<i>Ubierz Romka</i>	<i>target game / torture game</i>
42.	<i>Uratuj stocznę</i>	<i>catching game</i>
43.	<i>Uratuj Warszawę</i>	<i>shooting game</i>
44.	<i>Uszczel Antka</i>	<i>shooting game</i>
45.	<i>Walka prezydencka</i>	<i>fighting game</i>
46.	<i>Wąż Jarosław</i>	<i>catching game</i>
47.	<i>Wiejskie śpiochy</i>	<i>catching game</i>
48.	<i>Włodek dzampin</i>	<i>dodging game</i>
49.	<i>Wybory 2007. Może zostać tylko jeden</i>	<i>fighting game</i>
50.	<i>Wyścig do Pałacu Prezydenckiego</i>	<i>racing game</i>
51.	<i>Zbieramy na Radio Maryja</i>	<i>catching game</i>

Streszczenie

W latach 2005/2006–2020 do sieci internetowej trafiło prawdopodobnie 51 polskich przeglądarkowych gier metafor dotyczących wątków z najnowszej historii Polski. W aplikacjach tych najczęściej podejmowano tematy: działania systemu parlamentarnego; procedur wybierania osób mających piastować najwyższe urzędy; wykonywania przez te osoby swoich obowiązków; stosunku wobec niektórych zachowań polityków; warunków bytowych Polaków. Gry te nie przedstawiały zdarzeń spoza mediów tak, jakby to były przekazy informacyjne obecne w prasie, radiu i telewizji. Polscy twórcy zdecydowali o komentowaniu tej rzeczywistości, sięgając po konstrukcje metaforyczne. Trzy główne cele zostały zrealizowane w związku z tym w niniejszym opracowaniu. Pierwszy cel to identyfikacja i opis cech, jakie muszą posiadać przeglądarkowe gry media, aby móc przenosić przekazy metaforyczne. Drugi to ukazanie ewolucyjnego procesu metaforyzacji polskich gier przeglądarkowych. Trzeci zaś to wyjaśnienie, jak ów proces zachodzi.

Metaphorics of Browser Games in Historical, Media Studies and Metaphorological Perspectives

Summary

In the years 2005/2006–2020, around 51 Polish browser metaphor games concerning threads from the recent history of Poland were released on the Internet. These applications were based on these main themes: the functioning of the parliamentary system; procedures of selecting persons for the highest offices; the performance of duties by politicians;

attitudes towards some behaviours of the politicians; living conditions in Poland. These games did not present events occurring outside the media as if they were news broadcasts published in the press, radio and television. Polish developers decided to comment on this reality by reaching for metaphorical constructions. This study, therefore, pursues three main objectives. The first goal is to identify and describe the features that browser games must have to be able to convey metaphorical messages. The second objective is to show the evolutionary process of metaphors in Polish browser games, while the third goal is to explain how this process works.

