

Dominika Agata Myślak

<https://orcid.org/0000-0002-5421-6224>

Wydział Humanistyczny

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

„Istnieją metafory bardziej rzeczywiste niż ludzie chodzący po ulicy”*

“There Are Metaphors More Real Than People Walking Down the Street”

Rec.: Babecki, Miłosz. 2020. *Metaforyka polskich politycznych gier przeglądarkowych. Konteksty – porównania – analizy*. Olsztyn: Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, ss. 340.

Słowa kluczowe: media, gry, gry przeglądarkowe, gry cyfrowe, gry polityczne, gry społeczne, metafory, metaforyka

Key words: media, games, browser games, digital games, political games, social impact games, metaphors, metaphoric

We współczesnym świecie media są czwartą, jeśli nie pierwszą władzą. Osiemnastowieczny trójpodział władzy zaproponowany przez Monteskiusza już dawno stracił swą ważność, a siła oddziaływania szeroko pojmowanych środków przekazu zwiększa się także wraz z kolejną aplikacją medialną. Nowe media, nowe nowe media czy też media społecznościowe są stale obecne w życiu człowieka, stały się „przedłużeniem jego ręki”, o czym kilka dziesięcioleci temu pisał wybitny medioznawca Marshall McLuhan. Miał rację, gdy twierdził na przykład, że:

[...] technologia elektroniczna – jako medium naszych czasów – przekształca i zmienia charakter stosunków społecznych oraz wpływa na wszystkie strefy naszego życia. [...] Wszystko ulega zmianie – ty, twoja rodzina, sąsiedztwo, wykształcenie, twój stosunek do innych ludzi. [...] Wszystkie media przekształcają nas całkowicie: nic nie pozostanie niezmiennie, nietknięte (McLuhan i Fiore 1967, cyt. za: Loska 2001: 74–75).

* Cytat zaczerpnięto z *Księgi niepokoju*. Jego autorem jest portugalski poeta z epoki modernizmu Fernando Pessoa (zob. Ownetic, dostęp: <https://ownetic.com/cytaty/?p=14491> [6.04.2021]).

Dla wcześniejszych pokoleń – General Generation, Baby Boomers, X, SMS-gener@tion, a nawet częściowo Multiscreeners¹ – stare media były i wciąż są głównym źródłem zdobywania informacji o świecie, a nowe media pełnią funkcję mediów towarzyszących, wzbogacających dane napływające z mediów głównego nurtu. Z kolei dla najmłodszych pokoleń (Y, C, Z, L, Digital Immigrants, Generation App, pokolenie Sieci)² na pierwszy plan wysuwają się nowe media. Także w polityce nowe media, w tym media społecznościowe, zaczynają odgrywać coraz większą rolę. Politycy chętnie komunikują się ze społeczeństwem za pomocą swoich kont na Twitterze (Pawlicki 2014), Facebooku (Dąbrowska 2012) czy Tik-Toku³, podejmują też internetowe wyzwania, choć nie zawsze do końca rozumieją ich cel i swój w nich udział⁴. Taki sposób porozumiewania się władzy ze społeczeństwem jest wykorzystywany nie tylko przez dziennikarzy, którzy z mediów społecznościowych czerpią różnorodne informacje i rozmaite tematy (zob. Wieczorek 2015; Rudzińska 2015), lecz także przez każdego użytkownika serwisów internetowych, co pokazuje zmianę sposobu komunikacji z tradycyjnego komunikowania masowego – ukierunkowanego z góry na dół – na komunikowanie z dołu do góry. Jednym z kanałów takiej właśnie komunikacji są polityczne gry przeglądarkowe, którymi od strony naukowej zajął się medioznawca Miłosz Babecki, a swoje badania i wnioski przedstawił w monografii *Metaforyka polskich politycznych gier przeglądarkowych. Konteksty – porównania – analizy*.

W wyrażeniu „polityczne gry przeglądarkowe” mieszczą się trzy aspekty rzeczywistości: jeden wiąże się ze sferą aktywności człowieka w newralgicznym obszarze kontaktów z przedstawicielami władzy, drugi dotyczy, najogólniej mówiąc, rozrywki, a trzeci nawiązuje wprost do zasobów i możliwości technicznych Sieci. Tego typu układ komponentów w określonym zjawisku medialnym

¹ General Generation to urodzeni przed 1946 rokiem; Baby Boomers – urodzeni w latach 1946–1964; pokolenie X (inaczej nazywane pokoleniem widmo czy też generacją obojętną) obejmuje urodzonych w latach 1965–1976/1965–1984). Granice czasowe poszczególnych pokoleń i ich nazewnictwo jest w dużej mierze umowne, a w przypadku najmłodszych nowomediálních generacji przeplatają się zarówno lata powstania, jak i ich cechy.

² Pokolenie Y to inaczej millenialsi, czyli urodzeni w latach 1977/1980–2000; pokolenie C (Allways On) to urodzeni po 1990 roku; pokolenie Z (iPokolenie/pokolenie Homeland/generacja Multitasking/sięciowi lub cyfrowi tubylercy/Digital Natives) to urodzeni po 1983 roku oraz w latach 1995/2005–2016).

³ Mam na myśli zabiegi, które przeprowadzał Andrzej Duda w trakcie kampanii prezydenckiej w 2020 roku, chcąc pozyskać młodsze grono wyborców. Prezydent założył konto na TikToku, w którym zamieścił dwa materiały skierowane do użytkowników tego medium. Pierwszy zachęcał do udziału w turnieju gier: *FIFA 20*, *Counter Strike*, *League of Legends* czy też *Brawl Stars*, organizowanym przez Ministerstwo Cyfryzacji. Drugi był próbą przekonania odbiorców, że warto jest wspierać polską gospodarke (zob. Christ 2020; Grabiec 2020).

⁴ Mowa o Hot16Challenge2, viralowej kampanii rapowej, której celem jest zbieranie pieniędzy na wsparcie medyków i szpitali w trakcie walki z epidemią koronawirusa. W akcji tej uczestniczył prezydent Andrzej Duda, a wideo z udziałem głowy państwa jest dostępne na kanale YouTube. Fakt ten wywołał dyskusję medialną, w której zarzucano Dudzie, że ucieka od odpowiedzialności za stan polskiej służby zdrowia. Podobne głosy pojawiają się także wtedy, kiedy politycy namawiają do udziału na przykład w finałach Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy (zob. Duda 2020; Gardziński 2020; Kocejko 2020).

wymagał zatem od badacza nie tylko podejścia interdyscyplinarnego, lecz także doskonałej orientacji w trzech rozbudowanych zakresach ludzkiej aktywności internetowej. By ją przybliżyć, zanalizować i zinterpretować, niezbędne stało się sięgnięcie przez autora po różnorodne merytorycznie i chronologicznie konteksty. Gry przeglądarkowe należą do tak zwanych *social impact games* (zob. Flanagan 2009: 243), są więc produktami skierowanymi do dorosłego odbiorcy, którego twórca lub producent gier chce zachęcić do krytycznego myślenia o rzeczywistości.

Książka została podzielona na cztery obszerne objętościowo rozdziały. Treści teoretyczne są bogato ilustrowane przykładami, co dla mniej obeznanych z tą problematyką czytelników nie jest zabiegiem bez znaczenia. Rozdział pierwszy M. Babecki poświęcił kwestiom metaforyczności gier przeglądarkowych w perspektywie historycznej i medialnej. Odwołał się do komunikologicznego i medioznawczego kontekstu powstawania gier, wskazując na ich podobieństwa i różnice. Czytelnik dowiaduje się na przykład, że pierwsze gry przeglądarkowe pojawiły się w 2001 roku, po zamachu na Światowe Centrum Handlu. W tamtych traumatycznych uwarunkowaniach dano internaucie możliwość, aby w ramach gry „mógł zapobiec” aktowi terrorystycznemu przez zestrzelenie samolotów atakujących określone budynki (gra *New York Defender*). Aplikacje tego typu rozrastały się pod względem możliwości operacyjnych wraz z trafiającymi do mediów informacjami o samym zamachu i jego organizatorach. Fakt ten pozwalał użytkownikom Sieci na elastyczne rozbudowywanie scenariuszy gier przeglądarkowych, łącznie z planami schwywania Osamy bin Ladena. Trend ten rozwijał się i przyjął nazwę *torture game*. Gry poświęcone atakowi na Światowe Centrum Handlu, jak *New York Defender*, *September 12th* czy *Osama Sissy Fight*, powstawały do 2011 roku. Zdaniem Babeckiego (2020: 57) „Te najbardziej znane i najdonioślejsze spośród wydarzeń z dwóch dekad po 2000 roku przedstawione w przeglądarkowych grach cyfrowych czynią je jedną z odmian tzw. dokumentów cyfrowych, w których zostaje utrwalony jakiś aktualny w danym momencie obraz świata”. Autor przedstawił w tej części monografii naturalną, dziedziczną i wypracowaną w poszczególnych stadiach rozwoju metaforyczność gier przeglądarkowych, wskazując zarazem na ewolucję gier od prymitywnych gier „planszowych” w erze protomediów przez gry cyfrowe do gier metafor. Te ostatnie znajdują się w trzecim, pasożytniczym, stadium rozwojowym (pierwsze tworzą media projekcyjne, a drugie – media alternatywne).

Rozdział drugi, o polityczności i komunikowaniu politycznym w przeglądarkowych grach metaforach, dostarcza odbiorcy wiedzy na temat rozpoznawania, rozumienia i interpretacji wątków politycznych w grach metaforach. Czytelnik poznaje między innymi kryteria, które musi spełnić gra, by mogła się nazywać grą polityczną. Autor odniósł wizualne i fabularne atrybuty polityczności analizowanych gier do ram pierwotnych i problemowych⁵ w ujęciu Ervinga

⁵ Jak zauważa badacz, „Przystępując do testowania komutacyjnego, trzeba umieć odnaleźć właściwe elementy współtworzące grę przeglądarkową, wobec której formułuje się przypuszczenia, że może być metaforą o tematyce politycznej. W tym celu niezbędne jest wskazanie **ramy pierwotnej**. Następnym krokiem jest ocena, czy elementy, które znajdują się w jej obrębie, posiadają

Goffmana, ponieważ pojęcia te okazały się analitycznie użyteczne. Za ramę pierwotną uznał, za Bogusławą Dobek-Ostrowską, komunikowanie polityczne tożsame z procesem „[...] uzewnętrzniania, prezentowania lub przedstawiania polityki obejmującym *polity*, *politics* i *policy*” (Dobek-Ostrowska 2007: 130, cyt. za: Babecki 2020: 126). Rama ta wyodrębnia polityczne gry przeglądarkowe wśród gier o innej tematyce. Z kolei trzy komponenty – *polity*, *politics* i *policy* (zob. Dobek-Ostrowska 2007: 129) – wskazują na wizualną i problemową zawartość metafory. Rama pierwotna daje tylko ogólne wyobrażenie o grze, natomiast rama problemowa stanowi dopełnienie ramy pierwotnej.

W tej części książki badacz nawiązał także do XX-wiecznego teatru i dramatu, szukając w nich wzorców postaci i sposobów kreowania rzeczywistości wirtualnej. Przywołał również istotne z jego punktu widzenia ustalenia teoretyków zajmujących się komunikacją polityczną (proces sprawowania władzy), by wykazać określone podobieństwa w odniesieniu do polityczności przeglądarkowych gier metafor. W definicji polityczności tych gier wyeksponował podział społeczeństwa na tych, którzy rządzą, i tych, którzy rządowi podlegają. Podkreślił ponadto, że gry polityczne odzwierciedlają nie tylko tę dychotomię, lecz także procesy, do których należy w przypadku analizowanych w książce aplikacji „[...] dystrybucja władzy o charakterze wewnętrznym i zewnętrznym” (Babecki 2020: 135), i różnorodne relacje między władzą a obywatelami. Zaakcentował ponadto fakt, że w określaniu polityczności ważną rolę odgrywają obrazy nacechowane, czyli wizerunki polityków, ich funkcji, urzędów czy miejsc sprawowania władzy, a więc to, co jednoznacznie wpisuje się w kategorię *polity*. Babecki zwrócił tutaj uwagę na zakłócenia w obszarze treści gier przeglądarkowych, przedstawiając przyczyny i skutki tych zakłóceń. Rozdział drugi zamykają spostrzeżenia autora na temat ludycznych oraz metakomunikacyjnych aspektów definiowania gier cyfrowych.

Trzeci rozdział monografii został poświęcony teorii informacji, analizie transakcyjnej i metaforologii jako metodzie badań politycznych gier przeglądarkowych. Babecki wyeksponował rolę kontekstów analitycznych oraz możliwości eksploracyjnych, jakie daje łączenie domeny mediów z obszarem filologicznym w zakresie metafor. Zauważył, że w przypadku gier metafor teoria informacji wymaga dodatkowego wsparcia w postaci analizy transakcyjnej⁶ i metaforologicznej. Potraktował grę metaforę jako złożony system podlegający regułom organizacyjnym, „[...] którego działanie prowadzi do zawieszenia normalnego i ugruntowanego oglądu rzeczywistości prototypowej” (Babecki 2020: 183), znanej z tradycyjnych mediów masowych. Przeglądarkowa gra metafora jest tak zwaną transakcją ukrytą – badacz przedstawił jej strukturę i zależności zachodzące między poszczególnymi częściami gry, a także to, w jaki sposób

odpowiednie atrybuty i nadają się, aby za ich pomocą wykreować **ramę problemową**” (Babecki 2020: 126; wyróżnienie oryginalne).

⁶ „Korzystanie z analizy transakcyjnej w badaniach przeglądarkowych gier metafor o tematyce politycznej jest niezbędne do badania transakcji, czyli sytuacji komunikacyjnych, w których uczestniczą użytkownicy-gracze, obsługując poszczególne aplikacje. Do analizy transakcji natomiast niezbędne są określone znaki rozpoznania” (Babecki 2020: 170).

dzięki semantycznemu silnikowi metafory⁷ powstają znaczenia metaforyczne. Autor wyodrębnił kilka kategorii, jak przestrzeń, obiekty, akcje, zasady, prawdopodobieństwo i kompetencje, w celu dokładniejszego klasyfikowania poszczególnych politycznych gier przeglądarkowych i uwzględnił cztery aspekty pomocne w rozpoznawaniu metafor zawartych w tychże grach, czyli historyczny, społeczny, behawioralny i fenomenologiczny.

Rozdział czwarty monografii nosi „apokaliptyczny” tytuł „Rzeczywistość zarażona złem». Metaforyczny światobraz polskiej rzeczywistości polityczno-społecznej lat 2005–2013 w grach przeglądarkowych”. Stanowi on bazę materiałową książki i obserwacji naukowych poświęconych analizowanemu zjawisku medialnemu ostatnich dwóch dekad XXI wieku. Medioznawca zbadał 46 polskich przeglądarkowych gier metafor, które były dostępne w Sieci w latach 2005–2013. Na korpus egzemplifikacyjny złożyły się 24 gry metafory objaśniające⁸ oraz 22 gry metafory ekspresywne⁹. Każda z wziętych pod uwagę gier metafor ma określoną ramę pierwotną (elementy *policy*, *politics* i *polity*) i uściślającą wtórną. Warto przy okazji zaznaczyć, że na końcu opracowania znajduje się aneks zawierający tabelaryczne zestawienie wszystkich przeanalizowanych gier z zachowaniem podziału na „gry metafory objaśniające” i „gry metafory ekspresywne”. Każda jednostka została opisana pod kątem gatunku oraz zastosowanych ram – pierwotnej i wtórnej. Takie graficzne rozwiązanie, porządkujące wcześniejsze wywody badacza, pomaga w pełniejszym zrozumieniu autorskiej idei przewodniej.

W rozdziale czwartym Babecki dokonał także zróżnicowania metafor pod kątem kodowania polskiej rzeczywistości polityczno-społecznej, co umożliwia z kolei spojrzenie na nie jak na dokumenty cyfrowe utrwalające stosunek społeczeństwa do władzy państwowej w latach 2005–2013. Autor monografii zauważył, że występujące w analizowanych grach metafory objaśniające oraz ekspresywne odnoszą się nie tyle do kwestii merytorycznych, ile praktyk enkulturacyjnych, ale zawężonych do ocen tejże rzeczywistości, co wynika z ich cech jako mediów pasywnych i alternatywnych. Gry te tworzą bowiem specyficzne „gabinety osobliwości”, w których ich twórcy umieszczają postacie zwracające uwagę na patologiczne relacje między osobami sprawującymi władzę oraz tej władzy podlegającymi. Zdaniem badacza „Patologia polega na tym, że system polityczny jest ukazywany jako zagrożenie osobistej egzystencji,

⁷ Jego działanie z kolei opisuje interakcyjna teoria metafory.

⁸ Analizowane gry metafory objaśniające to: *Angry PiS*; *Autobus*; *Bitwa o krzyż*; *Fabryka polityków*; *Memory – przywróć Tuszkowi pamięć*; *Obroń rydza*; *Obrońca krzyża*; *Ofiara spełniona*; *Pasjans polityczny*; *Platforma*; *Polish Show*; *Posteruj sobie Kaczyńskim*; *Robienie zdjęć*; *Rzut beretem*; *Sejm 2005*. *Shoot Out*; *Strajk*; *Super Aziewicz*; *Trzy berety*; *Uratuj stocznię*; *Uratuj Warszawę*; *Walka prezydencka*; *Wąż Jarosław*; *Wybory 2007*. *Może zostać tylko jeden*; *Wyścig do Pałacu Prezydenckiego*.

⁹ Do przeanalizowanych gier metafor ekspresywnych należą: *Ali Majewski Show*; *Bronek Hunt*; *Buraczana kampania*; *Chłaśnij Giertycha*; *Dyndas Romka*; *Jaja na Wiejskiej*; *Kaczuszki*; *Kolej przyspieszenie*; *Kopnij aferzystę*; *Nerwowy rzut*; *Niemcy mnie biją*; *Odszukaj Romka*; *Puknij kłameczucha*; *Rozróżnij Kaczyńskich*; *Sen rzeźnika*; *Sex afera*; *Skoczny Józek*; *Ubierz Romka*; *Uszczel Antka*; *Wiejskie śpiochy*; *Włodek dżampin*; *Zbieramy na Radio Maryja*.

jeśli się z niego wypadnie i straci wpływ na podejmowanie decyzji oraz udział w profitach, gwarantowanych przez pozostawanie w kręgach władzy” (Babecki 2020: 237). Bohaterowie tychże gier inicjują procesy anomiczne i atroficzne, które dają się skategoryzować. Babecki zaproponował podział anomicznego procesu na: „Igrzyska śmierci” (siedem gier ukazujących postacie dążące do zdobycia władzy), „Wersal się skończył” (sześć gier będących metaforami walki o wpływy i zachowanie *status quo*), „Prawo ulicy” (trzy gry metafory społecznego konsensusu, w którym racja wynika z działania resortów siłowych i służb porządkowych), „Fakty i akty” (trzy gry zawierające ocenę medialnego postrzegania polityków), „Bliższa ciału koszula niż sukmana” (pięć gier będących metaforami deklaracji przynależności i wsparcia). Atroficzny obraz zachowań aktorów politycznych znalazł natomiast odzwierciedlenie w grach metaforach ekspresywnych podzielonych na retypizacje: władzy ustawodawczej (aktywność poselska), władzy wykonawczej (sprawowanie urzędu ministra, premiera lub prezydenta), obyczajów i praw (zachowania parlamentarne przedstawiane w mediach masowych) oraz jałmużny (stosunek do jałmużny w przypadku o. Tadeusza Rydzyskiego).

Wydaje się, że polityczne gry przeglądarkowe, o których opowiedział w swojej książce medioznawca, są doskonałym przykładem korzystania przez przeciętnego użytkownika Sieci z jej bogatej oferty programowej. Odbiorcy Internetu mieli bowiem i wciąż mają „[...] łatwy dostęp do najlepszych i najgorszych rzeczy, jakie ma do zaoferowania ludzkość, a także do wszystkiego, co leży między tymi dwoma skrajnościami i jest przeciętne, zabawne lub osobliwe” (Wallace 2001: 320). Analizowany przez Babeckiego gatunek nie należy do produkcji ambitnych, wymagających angażowania wyrobionego intelektu. Po gry metafory sięga się zwykle na takiej samej zasadzie, jak scrolluje się tablicę Facebooka czy Instagramu, stojąc w kolejce do kasy w supermarkecie. Stały się jednak w swoim czasie fenomenem medialnym zasługującym na opracowanie naukowe, zwłaszcza że autor gry cyfrowe konsekwentnie wiąże z metaforyką¹⁰ i określonymi funkcjami: substytucyjną, ilustracyjną oraz uzupełniającą.

Zdaniem badacza takie odmienne od tradycyjnego spojrzenie na gry przeglądarkowe pozwala traktować je jako media taktyczne, interaktywny nośnik informacji o wydarzeniach „tu i teraz”. Gry te, będąc mediami alternatywnymi i kontrhegemonicznymi, „[...] przenoszą informacje, które w wyniku tzw. bariery wejścia oraz aktywności selekcyjnej treści nie trafiają do głównego nurtu informacyjnego” (Babecki 2020: 13). Stają się więc swoistym, może nawet niekiedy konkurencyjnym, źródłem wiedzy o nas samych i tych, którzy nami rządzą. Powstają zwykle jako reakcja-komentarz na pewne ważne wydarzenie w realnym świecie. W grach metaforach wybrzmiewa przede wszystkim ich

¹⁰ „Metafora objaśniająca służyła internalizacji zakodowanego w niej obrazu polskiej polityki, czyli jego przyswajaniu i ewentualnie jego włączaniu do systemu składającego się z posiadanych już przez gracza zasobów wiedzy, poglądów i opinii po to, aby uzupełnić sposób widzenia otaczającego świata. Ekspresywna służy eksternalizacji, czyli uzewnętrznieniu poglądów i opinii już posiadanych” (Babecki 2020: 269).

aspekt polityczny¹¹. Zawierają scenariusze, ukazują przyczyny, przebieg oraz konsekwencje procesów politycznych. Najczęściej przedstawiają realnych polityków, którzy w tych procesach uczestniczą. Cyfrowe reprezentacje polityków pozostają w dyspozycji użytkowników Internetu, mających dzięki nim możliwość wirtualnego kształtowania rzeczywistości. W każdej grze przeanalizowanej przez autora oś akcji stanowi konflikt, ale wygrana w nim nigdy nie jest celem samym w sobie: „Ważniejsze od zdobywania punktów jest pasożytnicze »konsumowanie« sytuacji, połączone z ujawnianiem przekonań alternatywnych względem dominujących w danym czasie i miejscu poglądów na problemy wpiswane w ramę składającą się z *polity*, *politics* i *polity*” (Babecki 2020: 162). Sytuację tę autor trafnie porównał do opisanego przez Piotra Francuza (2002) spektaklu przetwarzającego. Mamy więc tutaj do czynienia z mediatyzacją, a wykreowane zdarzenia, znaki i symbole obecne w grach czynią z nich gry metafory. Polityczne gry przeglądarkowe są także dowodem ewolucji zachodzącej w grach cyfrowych. Wskazują ponadto na zmianę ich postrzegania – już nie w kategorii oferenta rozrywki, lecz wytworu nowych mediów, a także medium alternatywnego, kontrhegemonicznego, pasożytniczego i taktycznego.

Najnowsze opracowanie Miłosza Babeckiego zaznacza swą obecność na polskiej mapie badań medioznawczych, wyróżniając się transdyscyplinarnością. Autor utrwalił zanikający fragment rzeczywistości sieciowej, stając się profesjonalnym „archiwistą” politycznych gier przeglądarkowych. Jego opracowanie jest wymagające w odbiorze, to książka dla tych, którzy cenią sobie wyzwania i uczestniczenie w cichym lub otwartym dialogu z badaczem. Skorzystają z niej przede wszystkim medioznawcy, komunikologowie, literaturoznawcy i metaforologowie, oni bowiem mają już określone doświadczenie, które w pełni pozwala dostrzec niezaprzeczalne walory recenzowanej monografii. A szerokiemu gronu osób interesujących się grami, w tym studentom nauk związanych z mediami, dostarczy wiedzy z zakresu historii gier przeglądarkowych, ich rozwoju i możliwości prowadzenia badań nad nimi.

Bibliografia

- Babecki, Miłosz. 2020. *Metaforyka polskich politycznych gier przeglądarkowych. Konteksty – porównania – analizy*. Olsztyn: Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego.
- Dobek-Ostrowska, Bogusława. 2007. *Komunikowanie polityczne i publiczne*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Flanagan, Mary. 2009. *Critical Play: Radical Game Design*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology Press.

¹¹ Gry odnoszą się do: prac Sejmu V kadencji, *exposé* ogłoszonego przez Donalda Tuska w 2005 roku, wyborów prezydenckich z 2010 roku, wydarzeń rozgrywających się na Krakowskim Przedmieściu po katastrofie smoleńskiej, wyborów parlamentarnych z 2011 roku, rozpadu koalicji rządowej PiS-LPR-Samoobrona, tak zwanego sporu o krzesło, czyli reprezentowania Polski na obradach Unii Europejskiej, poczynają Jana Marii Rokity czy Józefa Oleksego.

- Francuz, Piotr. 2002. *Rozumienie przekazu telewizyjnego. Psychologiczne badania telewizyjnych programów informacyjnych*. Lublin: Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- Loska, Krzysztof. 2001. *Dziedzictwo McLuhana – między nowoczesnością a ponowoczesnością*. Kraków: Rabid.
- Rudzińska, Lidia. 2015. Twitter jako skuteczne narzędzie w pracy dziennikarza. W: Godzic, Wiesław; i Bauer, Zbigniew (red.). *E-gatunki. Dziennikarz w nowej przestrzeni komunikowania*. Warszawa: Poltext, s. 203–235.
- Wallace, Patricia. 2001. *Psychologia Internetu*. Tłum. Tomasz Hornowski. Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.
- Wieczorek, Paweł. 2015. Cztery razy „i”. Facebook w praktyce dziennikarskiej. W: Godzic, Wiesław; i Bauer, Zbigniew (red.). *E-gatunki. Dziennikarz w nowej przestrzeni komunikowania*. Warszawa: Poltext, s. 155–179.

Netografia

- Christ, Rafał. 2020. *Andrzej Duda na TikToku. Wrzucił jedno wideo, a ja przecieram oczy ze zdumienia i czekam na więcej*. [Online]. Rozrywka.blog. Dostęp: <https://www.spidersweb.pl/rozrywka/2020/03/30/andrzej-duda-tiktok-prezydent-gwarantanna-cup> [4.10.2020].
- Dąbrowska, Anna. 2012. Politycy na Facebooku i Twitterze. *Polityka*, wyd. z 15 października. [Online]. *Polityka*. Dostęp: <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kraj/1533749,1,politycy-na-facebooku-i-twitterze.read> [4.10.2020].
- Duda, Andrzej. 2020. #Hot16Challenge2. [Online]. YouTube. Dostęp: <https://www.youtube.com/watch?v=DjDSUqTerv4> [4.10.2020].
- Gardziński, Tomasz. 2020. *Andrzej Duda wziął udział w Hot16Challenge. Prezydent RP rapuje oraz nominuje premiera i gwiazdy estrady*. [Online]. Rozrywka.blog. Dostęp: <https://www.spidersweb.pl/rozrywka/2020/05/11/andrzej-duda-hot16challenge-prezydent-rapuje/> [4.10.2020].
- Grabiec, Piotr. 2020. *Andrzej Duda: To jest TikTok? Jestem na TikToku? Odpowiedź: Nie, już nie jesteście XD*. [Online]. Spider's Web. Dostęp: <https://spidersweb.pl/2020/08/andrzej-duda-tiktok-konto.html> [4.10.2020].
- Kocejko, Bartosz. 2020. *Ostry cień blażenady. Rapując dla medyków, Duda ucieka od odpowiedzialności za stan ochrony zdrowia*. [Online]. OKO.press. Dostęp: <https://oko.press/hot16challenge-ostry-cien-blazenady> [4.10.2020].
- Pawlicki, Jacek. 2014. Politycy, dyplomacja i Twitter. *Newsweek*, wyd. z 9 sierpnia. [Online]. Newsweek Polska. Dostęp: <https://www.newsweek.pl/swiat/twitter-politycy-na-portalach-spoecznościowych-newsweekpl/rwz4snp> [4.10.2020].