

# Przełamując magiczny krąg politycznych metafor. Recenzja książki

Miłosz Babecki (2020), *Metaforyka polskich politycznych gier przeglądarkowych*,  
Olsztyn: Wydawnictwo Uniwersytetu  
Warmińsko-Mazurskiego

Damian Gałuszka   
Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie

<https://doi.org/10.18778/1733-8069.19.2.06>

## Damian Gałuszka

Doktor, socjolog, adiunkt na Wydziale Humanistycznym Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie. W swojej pracy przyjmuje socjologiczną perspektywę na zjawiska społeczne i kulturowe wywołane przemianami technologicznymi. Jego zainteresowania badawcze obejmują kulturę gier (obecnie *silver gaming*) i polską branżę gier wideo, technologie immersyjne (głównie VR w ramach Laboratorium EduVRLab, więcej na [eduvrlab.agh.edu.pl](http://eduvrlab.agh.edu.pl)), a także studia STS i informatykę społeczną. Wydał książkę o grach wideo w polskich rodzinach (*Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje*, dostępna bezpłatnie na [grywrodzynie.pl](http://grywrodzynie.pl)) oraz dziesiątki publikacji poświęconych wyżej wymienionym zagadnieniom.

e-mail: [dagal@agh.edu.pl](mailto:dagal@agh.edu.pl).



© by the author, licensee University of Lodz, Poland  
This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license  
CC-BY-NC-ND 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)

## Wprowadzenie

Książka *Metaforyka polskich politycznych gier przeglądarkowych* ukazała się w 2020 r. nakładem Wydawnictwa Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie. Jej autorem jest medioznawca Miłosz Babecki. Praca jest poświęcona jednemu z rodzajów gier cyfrowych – grom przeglądarkowym. Ogólnie rzecz ujmując, są to produkcje tworzone w technologiach umożliwiających ich względnie proste użycie na stronach internetowych, bez konieczności instalacji na urządzeniu, które także nie musi cechować się wysoką mocą obliczeniową, co niekiedy ma miejsce w przypadku gier wymagających instalacji. Miłosz Babecki w swoich badaniach zrealizowanych na potrzeby opiniowanej książki postanowił przyrzeć się 46 takim grom, ale o dość specyficznej tematyce. Chodzi o polskie polityczne gry przeglądarkowe, które opublikowano w internecie w latach 2005–2013, czyli – jak uważa autor – w „stosunkowo krótkim okresie rozwoju polskich przeglądarkowych gier metafor” (Babecki, 2020: 68), w których często pojawiali się najbardziej prominentni i rozpoznawalni politycy ówczesnych (a częściowo także aktualnego) rozdań politycznych. Jednocześnie autor nie ogranicza się do tych produkcji, przywołując w swoich rozbudowanych i szczegółowych rozważaniach wiele innych gier – niekoniecznie przeglądarkowych i nie zawsze cyfrowych.

Książka składa się ze wstępu, czterech rozdziałów, zakończenia, a także licznych wykazów (rysunków, tabel, zrzutów ekranu), załączników z listą gier metafor wyjaśniających (tj. służących objaśnieniu podstawowych fenomenów i procesów, a przez to trudniejszych w interpretacji, co jest także cechą metafory głębokiej) i ekspresywnych (tzn. wykorzystywanych do wyrażania emocji, zazwyczaj negatywnych, co jest łatwiejsze do zdekodowania przez gracza, a przez to określane jako metafora płytką) (Babecki, 2020: 217), indeksu nazwisk i słownika najważniejszych terminów. Całość sprawia wrażenie dzieła kompletnego i wyczerpującego, a lista gier oraz załączony słownik pojęć pomagają w zrozumieniu miejscami dość złożonej narracji.

## Zawartość książki

Wstęp jest typowy dla monografii i zawiera wprowadzenie do tematyki, syntetyczne omówienie zawartości książki i ogólne objaśnienie przyjętej przez autora perspektywy teoretyczno-metodologicznej. Wyróżnia go natomiast tłumaczenie na język angielski – podobnie autor uczynił ze spisem treści i zakończeniem. Taki ruch można tłumaczyć chęcią przybliżenia dzieła i własnych dokonań osobom, które nie znają języka polskiego, jednak wydaje się, że te dodatkowe kilkadziesiąt stron niepotrzebnie zwiększa objętość książki, nie zdradzając przy tym pełnego wywodu, dostępnego jedynie w języku polskim. We wstępie przedstawiony jest między innymi główny problem badawczy, a także wiele towarzyszących mu problemów pobocznych oraz kilka hipotez badawczych. Głównym problemem dla Babeckiego jest „metaforyczne powiadamianie” poprzez nośnik przekazów, tzn. metafor, jakim są polskie gry przeglądarkowe, a najważniejsza hipoteza dotyczy okoliczności istotnych dla rozpoznawania i odbioru przekazów metaforycznych. Ilustruje ją twierdzenie, że „metafory zawarte w grach przeglądarkowych są dla użytkownika widoczne i komunikatywne” (Babecki, 2020: 23).

Rozdział pierwszy zawiera kompleksowe omówienie teoretycznych podstaw i pojęć, ważnych z perspektywy podjętej problematyki. Z pewnością walorem publikacji jest dokładne przedstawienie procesu metaforyzacji gier przeglądarkowych – od mediów projekcyjnych, przez alternatywne, do mediów pasożytniczych, co jest zrealizowane przy użyciu licznych przykładów ukazujących rozwój gier nie tylko cyfrowych. Babecki przywołuje gry planszowe czy mechaniczne, powstałe jeszcze w starożytności jako ilustracje form metaforycznych, mające za zadanie ukazywać i objaśniać ogólne prawidłowości (w tym społeczno-kulturowe). W toku swojego rozwoju miały one umożliwić głębsze poznanie i lepsze obrazowanie rzeczywistości, aktywizację, a nawet sprzeciw w stosunku do władz i dominujących przekazów medialnych, wyrażających opór wobec zaobserwowanego stanu – także w sferze politycznej i przez tych, którzy mają ograniczony dostęp do mediów masowych głównego nurtu lub też preferują alternatywne, internetowe kanały komunikacji. Dla ukazania tego rozwijającego się potencjału opisywanego medium autor przywołuje liczne źródła, niekiedy dość nieoczywiste i zaskakujące, na przykład dokonania dadaistów oraz surrealistów.

Uważny czytelnik z pewnością szybko zauważy oczywiste nawiązanie do koncepcji magicznego kręgu, na które pozwoliłem sobie zwrócić uwagę w tytule niniejszej recenzji. Koncepcja ta – ważna w szeroko rozumianym groznawstwie (ang. *game studies*), czyli obszarze naukowej refleksji nad grami – uświadamia, że granie odbywa się w określonej przestrzeni, czasie i w podporządkowaniu ustalonym regułom. W klasycznym jej rozumieniu ów krąg oddzielał grających od rzeczywistości poza grą, czyli – innymi słowy – od rutyny życia codziennego, jak uważali jeszcze w XX wieku klasycy badań nad grami – Johan Huizinga czy Roger Caillois, twierdząc, że granie jest praktyką bez konsekwencji dla świata zewnętrznego względem tego wytworzonego na potrzeby danej gry (Liebe, 2008). Jednakże dekady rozwoju samych gier i refleksji groznawczej, w tym także lektura książki Miłosza Babeckiego, uświadamiają, że współcześnie stawianie tak wyraźnych podziałów jest pozbawione większego sensu, ponieważ niektóre gry, u Babeckiego konkretnie polityczne gry przeglądarkowe, tematycznie wręcz wyłaniają się z codziennych zjawisk i – jak wskazuje sam autor – „karmią” się treściami dostępnymi w ramach głównych w danym miejscu i czasie dyskursów politycznych, ewoluując w stronę mediów pasożytniczych, czyli takich, które odwołują się do realnych, bieżących, często kontrowersyjnych i ponadjednostkowych zdarzeń (Babecki, 2020: 107). Z kolei gracze dobrowolnie – jak przekonywał Bernard Suits (2016: 64) – wikłają się w trakcie rozgrywki w schematy interpretacyjne, czyli ramy pierwotne i problemowe (Babecki, 2020: 126), poddając się tym samym perswazyjnym oddziaływaniom, które – zgodnie z ideą retoryki proceduralnej Iana Bogosta – mogą modyfikować perspektywę graczy na ilustrowane w grze zdarzenia i osoby, nie tylko poprzez treści czysto narracyjne, ale także wykonywane w grach działania (tj. wykorzystywane mechaniki) (Bogost, 2010 za: Babecki, 2020: 147).

W swoich rozważaniach Babecki wykazuje się nie tylko sprawnością w operowaniu licznymi teoriami oraz łączeniu odmiennych pojęć z zakresu medioznawstwa, groznawstwa, językoznawstwa czy kulturoznawstwa – pod względem teoretycznym szczególnie inspirują go ustalenia Marshalla McLuhana, Gregory’ego Batesona i Davida Parletta, a w objaśnianiu podjętego zagadnienia pomagają prace Bernarda Suitsa, Jane McGonigal czy Edwarda Castronovy (Babecki, 2020: 165) – ale też świadomością

technicznych i dystrybucyjnych uwarunkowań rozwoju gier cyfrowych, które dzielą się na warstwę komputerową oraz kulturową, co jest typowe dla programów cyfrowych (Manovich, 2006: 114). Autor *Metaforyki...* trafnie opisuje ograniczenia rozwoju „cyfrowych gier metafor” na konsolach do gier, które od początku swojego istnienia były platformami zamkniętymi i pozostającymi pod kontrolą producentów, w odróżnieniu od komputerów osobistych, których otwartość pozwoliła na pojawienie się w 1982 r. alternatywnego względem korporacyjnego modelu produkcji gier pn. „Art Game” (Babecki, 2020: 99–100). Babecki twierdzi też, że płynność i zdarzeniowość gier przeglądarkowych, czyli możliwość ich szybkiego wytworzenia i wykorzystania do opisywania inspirujących czy kontrowersyjnych zdarzeń – w przypadku analizowanych politycznych gier przeglądarkowych były to między innymi decyzja o wprowadzeniu mundurków do szkół czy kryzys koalicyjny z 2007 roku – zostały osiągnięte w latach 1995–1996, kiedy powstały narzędzia umożliwiające ich szybkie tworzenie, bez konieczności posiadania specjalistycznej wiedzy (Babecki, 2020: 104). Od tego momentu pojawiały się – zdaniem autora – przeglądarkowe gry metafory, które były „wyjaśniające, ekspresywne [...] płynne i zdarzeniowe” (Babecki, 2020: 104). Zyskały one status „mediów taktycznych”, czyli relatywnie prostych w produkcji i użyciu, zdolnych do natychmiastowego reagowania na szybko zmieniającą się rzeczywistość społeczną, co szerzej wykorzystano między innymi po atakach na World Trade Center w 2001 r. (Babecki, 2020: 104–105). Te coraz chętniej stosowane w praktyce cechy gier przeglądarkowych sprawiły, że zyskały one status już nie tylko mediów taktycznych, ale i pasożytniczych.

W książce Miłosza Babeckiego centralne miejsce zajmuje sfera aktywności politycznej. Wątkiem tym autor zajmuje się w rozdziale drugim, gdzie szerzej omówione jest tytułowe pojęcie polityczności, które Babecki rozpatruje na trzech poziomach, za Bogusławą Dobek-Ostrowską: *polity* (ustrój, administracja państwowa, państwo), *politics* (polityka) i *policy* (tatyka polityczna). Uobecniają się one kolejno w grach, między innymi poprzez: ukazywanie formalnych i państwowych ram procesów politycznych (ang. *polity*), konfliktów i walki o władzę aktorów działających na scenie politycznej (ang. *politics*) oraz politycznych tematów, problemów i sposobów ich rozwiązywania (ang. *policy*) (Babecki, 2020: 128). Takie sprobematyzowanie zagadnienia polityczności powoduje, że w swoich analizach Babecki uwzględnia kilka warstw aktywności politycznych i okołopolitycznych, wzbogacając w ten sposób swoją argumentację i pogłębiając analizę wytypowanych gier, a także płynące z niej wnioski. W rozdziale drugim autor wprowadza też ważne dla dalszych rozważań pojęcia ramy pierwotnej i problemowej, o których wspominałem nieco wcześniej.

W rozdziale trzecim Babecki kontynuuje formułowanie teoretycznych podstaw swojego dzieła i podjętej w rozdziale czwartym analizy 46 polskich przeglądarkowych gier metafor. Ukazuje liczne trudności wynikające ze specyfiki gier cyfrowych jako medium interaktywnego i audiowizualnego czy też ergodycznego, które wymusza na odbiorcy wejście w informacyjną pętlę. Babecki pisze o „układzie zwrotnym”, w którym informacja kilkakrotnie przechodzi od nadawcy do odbiorcy i w ograniczonym zakresie od odbiorcy (tj. gracza) do nadawcy (Babecki, 2020: 176), i o poddaniu się określonym regułom oraz oczekiwaniom co do ich działania w świecie gry (Aarseth, 2007: 130–132). W tym fragmencie książki Babecki skupia się w większym stopniu na komunikacyjnym aspekcie grania, kontekstach analitycznych (m.in. teoria informacji Norberta Wienera) oraz metodach badania gier

przeglądarkowych (m.in. analizie transakcyjnej w zakresie badania wzorców komunikacji międzyludzkiej czy metaforologii), które są zarazem specyficznym medium i nośnikiem metafor. W tych rozważaniach odwołuje się też do kwestii gatunkowości, zauważając, że dla podjętej problematyki jest to zagadnienie istotne, ponieważ „gatunek otwiera drogę do wyzwiania znaczeń metaforycznych”, w tym także definiuje zakres podejmowanych przez gracza czynności, okoliczności ekspresji emocji oraz interpretacji ukazywanych w grze zjawisk faktycznych (Babecki, 2020: 192). Co istotne, z badań Babeckiego wynika, że w przypadku analizowanych polskich przeglądarkowych gier metafor zawsze są to emocje negatywne (Babecki, 2020: 193). Oczywiście na status gracza i jego emocje wpływają też inne elementy systemu gry, który Babecki szczegółowo „rozkłada” w rozdziale trzecim i omawia w odniesieniu do wybranych mechanik (tj. zasad organizujących strukturę gry), takich jak: przestrzeń (np. gra mniej lub bardziej rozbudowana), akcje (zależne od gatunku elementu, które umożliwiają bądź blokują graczom określone możliwości działania), zasady (warunkujące sposób działania akcji w danej grze), prawdopodobieństwo (dotyczące możliwości ukończenia gry lub odmiennego jej ponownego przejścia) oraz kompetencje (kształtowanie cech graczy w zakresie ich zdolności fizycznych, umysłowych i społecznych) (Babecki, 2020: 185–198).

Rozważania domyka, nie licząc zakończenia, rozdział czwarty, w którym autor wykorzystuje pojęcia i narzędzia przedstawione we wcześniejszych fragmentach do analizy wybranych polskich politycznych przeglądarkowych gier metafor. Szczególnie użyteczne pod tym względem okazują się wspomniane już koncepcje ram pierwotnej i problemowej, a także wymiary polityczności (Babecki, 2020: 231). W prowadzonych tu rozważaniach Miłosz Babecki ujawnia swoją dokładną znajomość gier, a także procesów politycznych z interesującego go okresu, wykazując ich odmienny potencjał komunikacyjny, co wynika z ich tematycznej oraz gatunkowej różnorodności. Zasadniczo aplikacje zostały podzielone na dwie kategorie – metafor objaśniających (24 gry) i ekspresyjnych (22 gry), które odnoszą się do dwóch wymiarów procesów politycznych – anomii (poczucia dysfunkcyjności systemu prawnego i politycznego) oraz atrofii (zaniku oczekiwań wobec standardów działania polityków). W rozdziale tym Babecki opisuje mozaikę różnych kombinacji wspomnianych obrazów procesów politycznych i działań aktorów politycznych, opartych na realnych sytuacjach, z których wyłania się pięć metafor objaśniających anomie (m.in. „Igrzyska śmierci”), a także atrofię poprzez retypizację (tj. zmianę sposobu ukazania obiektu, postaci czy zdarzenia, która prowadzi do jego przyporządkowania do odmiennej kategorii, np. przekształcenie w grze sposobu ukazywania polityka Jana Marii Rokity, który typowo był ukazywany jako kompetentny członek sejmowych komisji śledczych, a po retypizacji jako osoba awanturująca się na pokładzie samolotu) (Babecki, 2020: 288). W ujęciu Babeckiego proces retypizacji w przeanalizowanych grach dotyczył władz ustawodawczej i wykonawczej, obyczajów i praw, a także jałmużny – w tym ostatnim ujęciu bohaterem gry jest duchowny, uznawany jednak za aktora działającego w sferze politycznej (Babecki, 2020: 289).

W zakończeniu książki Miłosz Babecki przyznaje, że z jego badań wyłania się „niejednorodny obraz komunikatywności metafor”, a zawarte w grach metafory są widoczne i komunikatywne w sposób „warunkowy”, to znaczy w określonych okolicznościach, które autor dokładnie objaśnia na ostatnich stronach książki (Babecki, 2020: 297–298).

## Opinia o książce

Recenzowana książka jest bogata w teorie i przykłady, a używana przez autora siatka pojęciowa rozbudowana. Wskazuje to na jego świetne przygotowanie i wiedzę o polu badawczym. Jednakże dla odbiorcy, szczególnie mniej obeznanego z podjętą tematyką, tak „gęsta” narracja może być trudna w odbiorze. Uważam, że miejscami należałoby ją uprościć, na przykład poprzez wypunktowania czy użycie tabel, diagramów bądź schematów. Tych w książce jest zaledwie kilka, a dominują liczne i kolorowe zrzuty ekranu z badanych gier. To ostatnie należy ocenić pozytywnie, ponieważ te wizualne elementy uzupełniają przekaz tekstowy, pomagają w lepszym zrozumieniu wniosków, a także mogą być jedyną okazją do zapoznania się z oprawą wizualną wzmiankowanych gier, które w wielu przypadkach mogą być niedostępne z przyczyn technologicznych. Z tym wątkiem wiąże się fakt odejścia od fundamentalnej dla gier przeglądarkowych technologii, jaką jest porzucony w końcu 2020 roku Shockwave Flash/Adobe Flash Player, za pomocą którego stworzono znaczny odsetek kiedykolwiek opublikowanych gier przeglądarkowych (ChrisScott, 2019). Oczywiście istnieje możliwość przepisania starszych gier do nowszych technologii, przede wszystkim HTML5, lub też użycia dedykowanych emulatorów, ale biorąc pod uwagę cechy tego typu produkcji, trudno oczekiwać, że istotny ich odsetek ponownie pojawi się w przestrzeni internetu w unowocześnionej formie. Ta narastająca technologiczna bariera w dostępie do wielu gier przeglądarkowych sprawia, że książka Babeckiego nabiera jeszcze innego znaczenia. Jest ona swego rodzaju zapisem czy też „kopią bezpieczeństwa” – jak pisze autor (Babecki, 2020: 28) – pewnego w dużej mierze niedostępnego już fragmentu polskiego internetu, w tym wysiłków i działań wspólnoty twórców polskich politycznych gier przeglądarkowych i samych gier.

Recenzując książkę, warto też zastanowić się, do kogo jest skierowana. Autor *Metaforyki polskich politycznych gier przeglądarkowych* sam w pewnym fragmencie sugeruje potencjalny krąg odbiorców swojego dzieła. Wspomina on o twórcach gier, medioznawcach, a także odbiorcach gier (graczach), którym przedstawiona teoria i wnioski z analizy gier mogłyby pomóc w tworzeniu i odbiorze politycznych gier metafor (Babecki, 2020: 129). Po zapoznaniu się z propozycją Miłosza Babeckiego mogę z całą pewnością polecić jego dzieło zarówno wymienionym grupom odbiorców, jak i wszystkim profesjonalistom i pasjonatom, którzy dostrzegają w grach cyfrowych, nie tylko przeglądarkowych, większy potencjał niż zaledwie głównego medium wolnoczasowego, nastawionego na dostarczanie rozrywki. Być może mój pozytywny odbiór *Metaforyki...* wynika częściowo z faktu, iż sam od wielu lat przyjmuję i promuję takie podejście do gier cyfrowych. Nie mam jednak wątpliwości, że przedstawione przez Miłosza Babeckiego rozważania pomagają w dostrzeżeniu głębi omawianego medium, a także dostarczają teoretycznych i praktycznych narzędzi przydatnych w tworzeniu i analizie gier cyfrowych, szczególnie z perspektywy procesów komunikologicznych.

## Podsumowanie

Gry przeglądarkowe, z racji swojej specyfiki i rynkowej pozycji, prawdopodobnie nie są w stanie tak mocno oddziaływać na społeczne wyobrażenia jak media o większym potencjale. Mam tu na myśli zarówno tradycyjne media masowe (prasa, telewizja), jak i inne typy gier cyfrowych, tak zwane *Tripple-A* lub w mniejszym stopniu *Double-A*, czyli wysoko- i średniobudżetowe produkcje kierowane na główne platformy (PC, konsole, platformy mobilne), docierające często do dziesiątek, a nawet setek milionów ludzi na całym świecie. Nie zmienia to jednak faktu, że metafory wytwarzane przez gry przeglądarkowe mogą w mniejszej skali oddziaływać na odbiorców. Miłosz Babecki w swoich rozważaniach dostarcza wielu argumentów potwierdzających to twierdzenie, odwołując się przy tym do licznych oraz interesujących przykładów. Warto więc dać szansę zarówno książce Babeckiego, jak i tytułowemu grom, ale niekoniecznie lub nie tylko przeglądarkowym. Uważam, że przedstawione przez autora ustalenia można przenosić na gry odmienne pod względem tematycznym czy o szerszym potencjale komercyjnym, a przez to społecznym. Mam też nadzieję, że Babeckiemu uda się wykonać kolejny krok i zrealizować badania „po stronie odbiorczości”, a nie jedynie „komunikatu”, czego z dobrym skutkiem dokonał, publikując *Metaforykę...* (Babecki, 2020: 299). Słusznie bowiem zauważa w zakończeniu książki, że istnieją „treści blokujące”, utrudniające dostrzeżenie i rozumienie metafor, a on sam nie może jeszcze stwierdzić, w jakim stopniu wybrane metafory i dla jakich grup odbiorców byłyby komunikatywne, czyli – innymi słowy – korespondujące z kompetencjami i zdolnościami poznawczymi graczy (Babecki, 2020: 299). Może się bowiem okazać, że w tym – jak uważam z perspektywy całego rynku gier – dość niewielkim wycinku kultury gier cyfrowych zaistniały gry wyjątkowo interesujące pod względem tematyki i zawartości, inspirowanej niekiedy istotnymi w historii Polski zdarzeniami politycznymi, ale w sensie społecznym pozostały one bez większego znaczenia dla szerszego grona odbiorców-graczy – zarówno z powodów czysto statystycznych (niewielki odsetek użytkowników), jak i wynikających z faktu, iż dla niektórych dana metafora może być zbyt trudna lub niemożliwa do odczytania. Oczywiście nie unieważnia to ustaleń Miłosza Babeckiego, natomiast wymaga zmiany podejścia badawczego z perspektywy zorientowanej na gry i ich ontologię do ujęcia, w którego centrum znajdują się gracze (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2013: 9–10). Mam nadzieję, że w przyszłości taki zamiar zostanie podjęty.

## Bibliografia

Aarseth Espen (2007), *I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player*, <http://www.digra.org/digital-library/publications/i-fought-the-law-transgressive-play-and-the-implied-player/> (dostęp: 18.01.2023).

Babecki Miłosz (2020), *Metaforyka polskich politycznych gier przeglądarkowych*, Olsztyn: Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego.

Bogost Ian (2010), *Persuasive games: The expressive power of videogames*, Cambridge: MIT Press.

ChrisScott (2019), *Flash vs. HTML5 and the future of browser gaming*, <https://www.destructoid.com/flash-vs-html5-and-the-future-of-browser-gaming/> (dostęp: 20.01.2023).

Egenfeldt-Nielsen Simon, Smith Jonas Heide, Tosca Pajares Susana (2013), *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, Londyn: Routledge.

Liebe Michael (2008), *There is no Magic Circle. On the Difference between Computer Games and Traditional Games*, [https://publishup.uni-potsdam.de/files/2558/digarec01\\_18.pdf](https://publishup.uni-potsdam.de/files/2558/digarec01_18.pdf) (dostęp: 19.01.2023).

Manovich Lev (2006), *Język nowych mediów*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

Suits Bernard (2016), *Konik Polny. Gry, życie i utopia*, Warszawa: Wydawnictwo Aletheia.

## Cytowanie

Damian Gałuszka (2023), *Przełamując magiczny krąg politycznych metafor. Recenzja książki Miłosz Babecki (2020), Metaforyka polskich politycznych gier przeglądarkowych*, Olsztyn: Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, „Przegląd Socjologii Jakościowej”, t. XIX, nr 2, s. 99–106, <https://doi.org/10.18778/1733-8069.19.2.06>